



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE  
MÉXICO  
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS  
POSGRADO EN ARTES VISUALES

“FACTORES FÍSICO – MATEMÁTICO Y  
PSICOLÓGICOS QUE INTERVIENEN EN LA  
CREACIÓN DE UN JUEGO DE VIDEO DE  
TERROR”

TESIS QUE PARA OBTENER EL GRADO DE  
MAESTRO EN ARTES VISUALES

PRESENTA  
AMADOR ULISES ROSAS GARCÍA

DIRECTOR DE TESIS  
MTRO. FRANCISCO ESTRADA RODRÍGUEZ

MÉXICO D.F., MARZO 2011





Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

<b>INDICE</b>	<b>2</b>
<b>Introducción</b> _____	<b>4</b>
<b>Antecedentes</b> _____	<b>6</b>
<b>Parte I Creando un Juego de Video</b>	
1. Juegos de Terror - Suspenso_____	<b>23</b>
2. Juegos de Aventura – Terror_____	<b>33</b>
<b>Parte II Creando a los Personajes</b>	
3. Héroe y el Antihéroe_____	<b>51</b>
4. El Origen del Mal_____	<b>66</b>
5. Aspectos Sicológicos en la creación de un personaje de juego de video de Terror	<b>94</b>
<b>Parte III Estudio del Aspecto Físico – Matemático que se aborda al crear los escenarios de este género de juegos.</b>	
6. Sistemas para crear escenarios de juego de video de Terror____ siguiendo algunos parámetros matemáticos	<b>106</b>
7. Uso del juego de video para la comunicación de la Ciencia y la Razón.	<b>117</b>
7.1. Hermione, la Voz de la Razón_____	<b>118</b>

7.2. Ereshkigal, la Voz de la Ciencia_____	124
8. Dimensionalidad_____	130
9. Uso de números para desarrollar secuencias predecibles y__ aleatorias	143
<b>Parte IV Diseño e Ilustración dentro de un juego de Video de Terror</b>	
10. Ilustración, desarrollo del Demonio Mephistopheles_____	153
11. Fractales, desarrollo de Imágenes_____	163
<b>Parte V Aplicación Práctica</b>	
12. Escenario del Demonio Hermione_____	175
13. Escenario del Demonio Valefar_____	188
<b>Parte VI Conclusiones</b>	194
<b>Parte VII Glosario de Imágenes</b>	200
<b>Bibliografía</b>	210

## Introducción

*“... ¿Por qué me han escogido yo que soy valiente?*

*¿Qué será de mí, como esclavo del miedo?*

*¿Viviré hasta la mañana, para poder volver a respirar?*

*Ellos nunca me abandonarán, y me atacarán en mis sueños.*

*Sé que me devorarán, dejando atrás solo mis gritos...”*

- *Rodol of Ard. Planescape Compendium.*

Durante mucho tiempo, la industria del juego de video fue parte exclusiva de programadores e ingenieros, y esta industria se fortaleció durante mas de diez años solamente con los sistemas de programación y matemáticas en que estaba construida, Asteroids, Centipede, Space Invaders, Tetris, todos ellos no tuvieron un diseñador que ayudara en su creación de gráficos, ya que en su mayoría los sistemas de aquellos tiempos estaban limitados a la capacidad gráfica que tenían las computadoras, los colores de las mismas y la capacidad de procesamiento de los circuitos, había que relegar el diseño en pos de la funcionalidad del sistema mismo.

Sin embargo ahora no existen tales limitaciones, y es posible para el diseñador intervenir en la creación de un juego de video sin muchos problemas. El primer reto a enfrentar es crear la historia en sí, las temáticas, aunque ya muchas han sido usadas, pueden ser reestructuradas, ya que, al igual que con las armas novedosas, las historias con un tema particular son atractivas siempre, pero después ya dejan de sorprender, únicamente sorprende el ambiente en el que se les coloque.

Dentro del proyecto de Maestría en Artes Visuales llevé a cabo la creación de un juego de video, para esto desarrollé primero la historia, la cual se basa en muchas de las estrategias de fantasía de Robert Howard, el cual describe antihéroes y mujeres de gran belleza en sus crónicas, con enemigos terriblemente poderosos.

Pero también quise dar un trasfondo real y con bases serias al mismo, como otros títulos han tratado de hacer, este fondo realista está basado en la dinámica de confrontación que estableció H. G. Wells en la Guerra de los Mundos, en donde hay un porqué realista a una invasión extraterrestre, un porqué sumamente humano y comprensible, pero algo faltaba, siempre hay invasiones en películas y juegos, invasiones extraterrestres, de todos los rincones de la galaxia, dentro del juego de video planeado, ahora la invasión es Extra universal, de otro lugar del Multiverso, noción científica planeada en la Teoría del Hiperespacio.

Una vez completada la historia, se requiere hacer los personajes, hacer su entorno, y realizar el entorno gráfico del mismo, y es lo que este trabajo planea mostrar, el desarrollo parte por parte del juego de video hasta una etapa de formato beta, listo para ser jugado de manera elemental.

## **Antecedentes**

*“... Esta no es guerra, no lo fue nunca, como no puede haber guerra entre los hombres y las hormigas...”*

- *H.G. Wells, La Guerra de los Mundos.*

Una gran pasión que mucha gente tiene y que yo comparto con ella es el placer por los juegos de video, desde temprana edad me inicié en el campo de estas aplicaciones, las cuales no tenían ni remotamente el aspecto que hoy tienen, eran elementos grandes, que solo se hallaban en plazas comerciales grandes. Lejos estaba el tiempo en que locales pequeños pudieran costear aparatos tan costosos, recuerdo también la “sencilla complejidad” de estos programas, en aquellos tiempos el Space Invaders y el Pac Man eran la sensación, en el primero, una nave espacial que podía moverse en dos dimensiones, arriba abajo y delante detrás, había un radar rudimentario que mostraba pequeños pixeles en la locación de los enemigos, uno podía avanzar y disparar por toda la pantalla, lanzar bombas hacia las laderas e incluso con un tercer botón, lanzarse al hiperespacio, (todo un concepto también para aquella época), los marcianos disparaban poco, así como todos sus aliados; era más probable que por la poca maniobrabilidad de la nave uno se estrellara contra los enemigos.

Pac Man no era diferente en su estructura, un círculo que se la pasaba comiendo pastillas energéticas, y todo lo que podía hacer era huir de cuatro fantasmas que le hacían la vida imposible, había también un laberinto en el cual era posible esquivar a los fantasmas, junto con pastillas especiales en cada esquina que hacían al “come come” invulnerable a los fantasmas y uno podía darle una buena paliza a los mismos. Estos juegos, junto con sus contemporáneos de 1980, fueron los precursores de todas las arcades y los juegos de consola modernos, y realmente eran entretenidos para aquellas inocentes épocas en las cuales la tecnología estaba aún naciente en el ámbito de las comunicaciones y diversión, las televisiones eran enormes y solo tenían 12 canales, los colores pobres y la definición, pues, sin definir.

Los sistemas de entretenimiento tenían que avanzar obviamente y lo hicieron con la llegada del Famicom y del Atari 2600 y todas sus versiones. Ciertamente eran sistemas de menor poder que los arcades, debido a que era muy difícil colocar todos los elementos de un arcade y hacerlos pequeños en una consola, (recordemos que la época de miniaturización realmente empezó en el 95), sin embargo, estas versiones eran sistemas de programación pura, esto es, hechos por programadores e ingenieros, los cuales no aplicaban conceptos de diseño a sus inventos, sino más bien trataban de crear una interfaz adaptable a la tecnología que había en el momento, la cual no era mucha como puede sospecharse, esto explica el porqué de colores usados en ciertos juegos, y porqué la simplicidad de otros, juegos conocidos como Kanga-Roo, Centipede, Asteroids, Fantasy, etc. Los cuales eran realmente una demostración de matemáticas y de programación para entretener a los usuarios, sin preocuparse por la interfaz.



Por cierto, con la instrucción que obtuve como programador, fui capaz de recrear ciertos juegos de este tipo durante mi estancia en el instituto, creando un juego del estilo de Space Invaders, con elementos fácilmente reconocibles en el ámbito, pero con el mismo problema que sus primos de antaño, carecían del diseño debido a problemas tecnológicos.

El boom de las consolas comenzó realmente a finales de 1989, y con la aparición de las consolas más avanzadas, como la nintendo, la cual era una consola muy potente para su tiempo, el control que poseía, tenía el formato de joystick que aún se usa hoy en día, junto con dos botones que eran más que suficientes para gobernar cualquier tipo de juego que se pusiera a disposición del usuario.

Simplemente: Mario Bros. Tenía una interfaz muy interesante, mucho más avanzada que cualquier cosa que se pudiera ver dentro del Atari 2600, aunque el diseño de los personajes seguía más de la mano de los problemas tecnológicos que del diseño en sí de los mismos, (recordemos que el bigote de Mario obedecía más a un problema de pixeles que a un diseño real del personaje), aquí podemos ver que el desarrollo de consolas caseras empezaba realmente a ser un negocio para las compañías, las cuales estaban lideradas por Nintendo y Sega, cada una con su propia consola y en el negocio de juegos de cartuchos, los cuales también eran usados dentro de la industria del arcade, sin embargo, el arcade tenía un desarrollo más avanzado que el de la consola casera, como era de esperarse ya que el espacio de un arcade es más grande para acomodar chips que el de una mini consola de juegos.

Otro rasgo dentro de esta historia que me pareció interesante, es el hecho de que las consolas de cartuchos fueran avanzando por un momento, independientemente que la industria de la computadora, si bien ambas parecen ser hermanas, el desarrollo de consolas caseras era un negocio en el cual se veía el producto final del desarrollo de una computadora, no el producto que una computadora pudiera desarrollar dentro de ella cada vez que el usuario lo requiera. Esto es un punto muy importante, ya que la consola de cartucho continuó en el mercado probablemente más tiempo del que debió de haber estado.

El avance tecnológico que siguió al estado del cartucho fue obviamente el CD-ROM, éste marcó la diferencia definitiva en cuanto a tecnología, las consolas ya eran prácticamente miniatura y con mayor potencia que los mismos arcades. ¿Por qué la gente debía de gastar su dinero en una máquina y salir de su casa si podía comprar una consola y jugar el tiempo que quisiera el mismo juego?, el ROM daba más capacidad a los juegos y permitía cosas más avanzadas, recordemos el PS one, el cual fue una verdadera revolución y producto de investigación por parte de

Sony, y otra cosa importante es que aquí se empieza a ver la mano de alguien que piensa ya los personajes, puesto que la tecnología había dado los pasos suficientes para que los sueños de alguien pudieran ser plasmados sin necesidad de preocuparse por la falta de memoria.

Sin embargo, aún había un par de cabos sueltos, la industria se había ido por lugares de difícil acceso, ya que los conocimientos para lograr esto y los equipos necesarios estaban fuera del alcance de particulares y sólo al alcance de fuertes empresas e inversiones, y contrario a lo que se pensara, había una gran preocupación con respecto a lo que el videojuego significaba para las generaciones futuras.

Pero... ¿Realmente el niño o el joven ó el adulto necesitan sumergirse en un mundo fantasioso para aprender o para escapar de la realidad?. Muchas voces se han levantado insinuando la violencia sin par que se puede desarrollar dentro de este tipo de industrias, y esa polémica se ha mantenido aún hasta nuestros días sin que nadie pueda anotarse una victoria final, investigadores, psicólogos y sociólogos han analizado este punto desde diversas aproximaciones, pero nosotros lo estamos abordando desde el punto de vista de mercadotecnia y de “utilización” del mismo usuario.

La ética dentro del juego de video es el muro de una casa que siempre se ha estado tambaleando, no por falta de argamasa sino por exceso de piedras; por decirlo de alguna forma, los temas que se manejan dentro del mismo son eternos, y van de la mano con lo que la gente quiere ver, el gusto por la acción predomina, así como la violencia y el horror, (aunque otros géneros han ido ganando terreno, los anteriormente mencionados conservan la corona). Esto se debe tal vez a las reminiscencias del buen circo romano, y de todos los espectáculos a los cuales los humanos nos hemos estado acostumbrando a lo largo de 4 milenios.

Con esto en mente, y con el desarrollo de las nuevas tecnologías post PS-one, (los discos de doble capa y ahora el almacenamiento de disco duro), y la enorme facilidad con la cual los motores actuales permiten el acceso a la industria incluso a las computadoras personales más modestas, la meta de realizar una trama de juego de video no parece ahora tan descabellada, sin embargo, aunque los parámetros de trama están muy bien especificados y muchas reglas no escritas están en la mente de todos, había una pregunta en mi mente: ¿Qué tema abordar?, y más aún, ¿Qué personajes deberían estar y que deberían hacer?.

La respuesta en principio no parecía difícil, ya que la generación a la que pertenezco le agrada el tipo de juego de acción sin medida y de personajes

deslumbrantes, la agresión y la violencia sin sentido en contra de los zombies, tanto en Resident Evil como en Dead Rising, el terror inhumano de aquello que no existe pero está ahí de Fatal Frame y de Obscure, el terror psicológico de Hellnight, la acción de Devil May Cry y de Clock Tower, y por supuesto, el suspenso de Silent Hill.

Un juego de terror y acción con personajes femeninos, esa es una buena idea. Siguiendo los parámetros ya vistos en los juegos anteriores, sin embargo, la trama de siempre con muertos levantándose sin ton ni son y de fantasmas que brotan de la tierra no era parte de lo que pensaba hacer, ciertamente, el juego que planeaba era de terror y debía de tener chicas despampanantes, epítomes de la belleza femenina, sin embargo, el recuerdo de Jill, de Claire, de muchas heroínas disparando todo tipo de armas sobre mutantes era algo ya muy visto, no importa la aproximación que se le diera, incluso en películas, era ya visto y consabido por toda la gente, no, éste sistema tenía que ser diferente, de terror pero de acción, de acción pero de suspenso, todo entremezclado.

El problema ahora era la trama, ciertamente el juego debía de ser de terror, pero yo quería algo más. Mucho tiempo pensé acerca de que se debía de hacer, primero traté de acoplar todo a un juego de capa y espada, del tipo de Age of Conan, (aunque en esencia nada tenía que ver con el proyecto de juego de terror), pero tuve que desechar esta idea por la gran cantidad de títulos y la complejidad técnica de crear un universo al respecto de un juego (aunque tuviera como base la trama de Conan el Bárbaro).

Fue en este tiempo en el que abordé el proyecto desde otro punto de vista, y que empecé a trabajarlo para la Maestría, el proyecto dió un giro de 180 grados debido a una solución que hallé y que considero que es la más acertada.

Antes de mencionarla, debo confesar que tengo otras dos pasiones aparte de los juegos de video: La historia y la ciencia, ambas para mí son terriblemente interesantes y atrayentes, y es debido a ésto, que consideré que el juego que yo hiciera debería no solo contener productos obvios de mercadotecnia, sino también “algo”, “algo” que ayudara a los usuarios a comprender mejor el mundo y el universo en donde vivimos.

Muchos juegos que conozco intentan hacer esto, Star Ocean 3 es grandioso dentro de sí, porque añadido a su gran trama, menciona algo que la gente no conoce, y que es tratado solamente en el rubro de la física avanzada, menciona la Cuarta Dimensión, y la aborda desde un punto de vista fantasioso, no menciona

nada de la física que la maneja, pero si hace mención de un plano elevado, y de la posibilidad de universos paralelos.

Estos conceptos, como diría el escritor Arthur C. Clark, ayudan a crear científicos, ya que narran de manera comprensible eventos que son poco entendiibles en el ámbito de la ciencia, convertir las realidades más extrañas del universo en ciencia ficción, tal vez es lo mejor para que los jóvenes absorban los conceptos, que se apropien de ellos y que manejen conceptos científicos que no son comunes en sus vidas (1).

Así que decidí usar el juego para mostrar teorías científicas extremas así como física del siglo XXI, el nuevo problema era encajarlo con la trama del mismo, y tenía que ser algo novedoso, casi increíble, mientras más escandaliza y sorprende a las personas con más interés lo leen y se fijan en él, repasando varias cosas que podían servirme, descubrí los trabajos acerca de las supercuerdas y los últimos trabajos para unir las fuerzas en la Gran Teoría Unificada, y ahondando más en el tema, encontré los trabajos que se realizan en el campo de la geometría dimensional y del Hiperespacio.

Estos trabajos, una aproximación científica al origen de “Todo”, es la única teoría que realmente se acerca a la teoría unificada, y como tema central, nos habla de 10 dimensiones físicas, que existen paralelas junto a nuestro universo, fueron sus interacciones lo que crearon el cosmos tal y como lo conocemos, y aún crean miles más cada instante, en lo que ahora conocemos como el “Multiverso”.

Esta noción del Multiverso me dio la pauta para iniciar la trama de lo que sería el juego de terror, pero necesitaba personajes, quería hacer algo con vista diabólica, pero al mismo tiempo usar a estos “demonios”, como un punto de partida para que la razón hable, mostrar lo terrible que es simplemente el acto de creer por creer, y poner sentimentalismos y supersticiones en vez de la razón, así que estos mismos demonios, que tanto habían servido para sumergir al hombre en el caos primitivo, servirían ahora para atacar la superstición y la religión.

La empresa no resultó difícil, la primera en nacer fue Tsiphone, una de las 4 furias griegas, a la cual se le sumó Hermione, una diosa menor del Hades griego, ellas fueron las primeras en entrar en la lista de los personajes, tras esto se les empezaron a unir demonios ya conocidos de la tradición judeo-cristiana: Legión fue el primero, seguido por Belial, Lilith y Lucifer en ese orden. Como podemos ver, la variedad de personajes ya era grande, pero hacían falta más, estos eran demasiado conocidos, añadiendo luego a Itzpapalotl y a Huitzilopochtli fué como se resanó la cuestión de tener más variedad. Ahora hacía falta un personaje no

histórico sino literario, así que Mephistopheles fue la elección obvia, y hacía falta también incluir personajes demoniacos clave: Dagon y Kitsune fueron la solución a esta cuestión, y para la líder, la Diosa Negra Ereshkigal fue la elección.

Con este repertorio, ya estaba la selección básica de personajes, ahora venía la forma de añadirlos a la trama, la cual fué no necesariamente difícil de acoplar, la Teoría M y la teoría del Hiperespacio hablan de dimensiones (10 dimensiones) las cuales formaron el universo en el que vivimos actualmente. Antes del Big Bang, existía una Supersimetría, un universo con simetría perfecta en 10 dimensiones, sin embargo, cuánticamente hablando algo ocurrió que hizo que esto fuera inestable (con la misma inestabilidad que vemos en los átomos y en la Mecánica Cuántica), y el Universo se desdobló, se partió en un Universo de cuatro dimensiones y en uno de seis, en el de cuatro dimensiones vivimos actualmente. (2)

Sin embargo, las Supercuerdas nos hablan de membranas, o P-Branes, los cuales vibran en la 11 dimensión, fué tal vez el choque directo de esto lo que causó la ruptura de la supersimetría, lo que originó el Universo, pero en palabras del Dr. Michio Kaku, esto no fue un acontecimiento aislado, “nuestro Universo no es nada especial, no está sino ubicado en una de las millones de membranas, las cuales contienen millones de Universos, en lo que se llama ahora, Multiverso”.(3)

La adaptación para lo que deseaba hacer viene de la misma obra de H. G. Wells, “La Guerra de los Mundos”, en ella, Wells narra una invasión extraterrestre, y la justifica de una forma muy humana: “Los marcianos se estaban quedando sin su mundo, el cual moría lentamente, y el nuestro les ofrecía un nuevo comienzo, así que la única forma de evitar la extinción era, en palabras de Wells, “Llevar la Guerra en dirección al sol”. (4)

Muchos conceptos diferentes de extraterrestres, de sus armas y motivos de invasión ha habido a lo largo del cine y de la literatura, pero en todos ellos existe algo en común: El miedo del hombre a que le hagan lo mismo que él ha hecho durante tanto tiempo. Recordemos todos los contactos del hombre con el hombre mismo durante la historia, lo que paso con Cortéz y los aztecas, y no era grande la diferencia entre ambos, tal vez unos 150 años de tecnología, y sin embargo se libró una guerra de exterminio cuyo resultado todos conocemos.

Se han catalogado los tipos de civilizaciones según su grado de complejidad, una Civilización Tipo 0 es la nuestra, una raza que no es capaz ni de manejar su propio planeta. Una Civilización Tipo 1 ya es capaz de manejar planetas sin

ningún problema, la Civilización Tipo 2 puede manejar estrellas, sistemas solares completos, y aquella Civilización Tipo 3, ya puede manejar galaxias. (5)

Entonces, ¿Que puede significar para nosotros un enfrentamiento extraterrestre?, para el Dr. Carl Sagan, resulta imposible que una civilización entre en conflicto con otra de idéntico desarrollo al mismo tiempo, forzosamente una debe de dominar a la otra, ¿Y si nos encontráramos de frente con una Civilización Tipo 3?, para alcanzar una etapa de esa categoría, millones de años de civilización deben de haber pasado ya. Yo retomo la pregunta del Dr. Sagan: ¿Qué significa que una civilización tenga un millón de años de edad?, hace 100 años que la nuestra despertó al conocimiento y a la ciencia, a la civilización y al concepto de “Raza”, y con 100 años ahora podemos salir al espacio, viajar más rápido que el sonido, y tener acceso a tecnología que consideramos milagrosa, si hemos logrado esto en 100 años, ¿Qué lograría una civilización que hubiera avanzado a nuestro ritmo por un millón de años?, seríamos para ellos como un macaco lo es para nosotros, totalmente impotentes ante ellos, su ciencia y su tecnología superarían en mucho a la nuestra.

Esta trama de invasiones extraterrestres no es algo que yo quisiera tomar, para justificar como se une todo, si los demonios del juego vienen de otro Universo dentro del Multiverso, ¿No podría también venir Dios, el Dios considerado por las religiones monoteístas predominantes también venir de otro Universo?, y entonces, ¿Por qué tendría que ser benévolo con nosotros?, este monstruo de otro Universo es el que ataca a nuestro mundo, y el que devora nuestro Cosmos, y son estos demonios, los que dicen al hombre qué hacer y cómo defenderse, en un epítome inverso, la ciencia y la razón salvando al hombre de la superstición y las historias de la Edad de Piedra.

Ahora venia la parte de diseño de los personajes, los demonios todos tomaron formas femeninas, siguiendo el viejo canon de las escuelas de juegos de video que venden por sus personajes, pero se necesitaba algo más, algo que hiciera que cada una de ellas cobrara vida de acuerdo a sus características propias, Tsíphone fue rediseñada para tener la usanza de la ropa militar alemana de la Segunda Guerra Mundial, esos trajes y uniformes tan elegantes que no se han repetido en la historia ella los usa y es fácilmente identificable. Es un personaje que choca históricamente hablando con una referencia en la historia de la humanidad.

Mephistopheles se convirtió en la menor de todas, su inocencia seria su mejor arma para atrapar incautos y arrastrarlos al abismo profundo, “el mal tiene muchas máscaras, y ninguna más horrible que la máscara de la inocencia”,(6) su vestido,

es entonces a la usanza gótica que tantos seguidores atrae en estos días, Hermione se hizo atrevida, tal vez la más atrevida en vestimenta de todos los personajes, y es que siempre debe haber un personaje así.

Huitzilopochtli fue un caso aislado, los personajes están pensados para vender en todo el mundo, y no es reconocible una usanza local y menos de costumbres tan poco conocidas aún entre los americanos; no, era necesario hacer de nuevo algo que chocara, siempre lo que choca visualmente, lo que hace conflicto, será interesante al ojo del hombre, era necesario hacerla una diosa de la guerra, ó lo más parecido que esto fuera.

No había mucho de donde escoger ni tierra que cargar, ha habido pocos imperios en la tierra y aún menos que han causado mella dentro de la historia, lo que me acabó de convencer en cuanto a su vestuario y diseño fué ver la batalla de Roma contra los icenios, un triunfo de la disciplina y el orden en contra de todo, 10000 hombres contra 250000, una batalla épica y tal vez uno de los más grandes triunfos de Roma, una historia de heroísmo cierto, pero el único punto heróico dentro de la misma fueron las agallas de Boudica para atreverse a montar una rebelión contra el más grande poder militar que la Tierra haya visto jamás.

Dentro de esta historia estaba el rediseño de este personaje. Ciertamente iba a ser automáticamente reconocido en todas partes, no importara donde fuera, pero iba a causar un gran conflicto local, lo que también es bueno hasta cierto punto, todo su vestuario se cambio a la vestimenta de los soldados y centuriones romanos, incluso se hizo mención de la XX Legión que fue la que combatió a Boudica dentro de la ropa del personaje, el mismo demonio que ella representaba, está vestido como oficial romano. (7)

Una vez solventados estos puntos, había que centrar la trama una parte en terror, otra parte en el conocimiento de datos que el usuario primero escuchara, y posteriormente le interesará investigar en el futuro. El personaje líder, la Diosa Ereshkigal, forzosamente sabe el inicio de todo, y como todo va a acabar, su composición del personaje debe ser diferente a la de los demás, por el simple hecho de que ella es diferente, pero no desde un punto de vista filosófico, religioso ó cultural, sino científico, la composición de ella es de Materia Negra, y la energía que usa es la Energía Oscura, elementos poco conocidos en el Universo pero de existencia y realidad posible en el ámbito científico, el seguidor que ella tiene, un octaedro de luz que puede cambiar a cualquier forma geométrica pitagórica que él elija es el Demonio Laplace, inspirado en un intelecto superior descrito en 1814 por Pierre-Simón Laplace: “Todo presente en el universo es un efecto de su pasado y una causa de su futuro, un intelecto que conozca todas las fuerzas del

universo y su movimiento, y las posiciones y elementos que lo componen, y pudiera analizarlo todo, encontraría una fórmula, una sola fórmula que explicaría desde el movimiento de las galaxias hasta el del más pequeño átomo, para este intelecto, nada sería impredecible y vería el pasado el presente y el futuro frente a sus ojos”.

Esta criatura fue vista por Laplace como un intelecto, sus biógrafos le dieron el nombre de demonio, Laplace lo vio como un intelecto científico, muchas veces se alzaron queriendo demostrar su inexistencia, basados en la Mecánica Cuántica, sobre todo en el Principio de Incertidumbre de Heisenberg,(8) en la Segunda Ley de la Termodinámica(9) y en la Diagonal de Cantor,(10) sin embargo, personalmente me adhiero a la postura científica que dicta que realmente la Teoría Unificada puede demostrar todo y alguien que la conozca puede saberlo todo.

Esto es el Demonio Laplace, un monstruo de 10 dimensiones el cual solo es visible en tres dimensiones dentro de nuestro Universo, por eso cambia de forma, conforme se mueve solo se puede ver lo que los ojos tridimensionales de este Universo permiten ver de él, esta criatura puede moverse libremente por el entramado dimensional aunque se halle a la escala de Planck, y sigue los cánones de la Gran Teoría Unificada, la unión dimensional de todas las leyes del universo las cuales él conoce.

Obviamente para poder describir semejante ser es necesario recurrir a los teoremas físicos reales que lo describen pero explicados de una forma congruente, de tal manera que parezca ciencia ficción, para que cualquiera pueda entenderlo, por ejemplo, recuerdo la historia: Un Monstruo de Ningún Lado,(11) en donde un cazador experimentado en la jungla, buscando nuevas presas, encuentra algo que no debió haber molestado, una figura cambiante, un monstruo como nunca antes había visto, este monstruo ataca a su gente y ésta se desvanece en el aire, como si desapareciera de pronto, la criatura cambia de tamaño y de color, pareciera arbitrariamente, el cazador logra huir y se convence de que ha visto un monstruo de otra dimensión superior, un monstruo hiperdimensional, tras largo tiempo decide intentar capturarlo, pero ¿Cómo se captura una criatura de otra dimensión superior?. Si uno intentara lazarlo ó echarle una red obviamente se libraría de ella, todos los medios para atrapar cosas son tridimensionales, de las cuales una criatura cuatridimensional puede escaparse fácilmente, sin embargo, halla un modo audaz, ¿Cómo haría una criatura bidimensional para atrapar un dedo tridimensional?, fácil, simplemente atravesándolo de lado a lado con algo, de éste modo el dedo en tres dimensiones quedaría “empalado” en la dimensión y fácilmente podría ser controlado.



Esto es lo que hace nuestro aventurero. Y con esta criatura así empalada, y al más puro estilo de King Kong, la lleva a exhibición en una ciudad, y al igual que en King Kong, los destellos de la cámara la enloquecen, logran que se libere y ataca a todos los presentes, incluido el cazador, el cual es arrastrado a otra dimensión, tras lo cual la criatura huye y desaparece para siempre.

Otra historia que me viene a la mente es: Y él Construyó una Casa Extraña,(12) donde un arquitecto extravagante decide revolucionar la arquitectura y construir un Tesseracto, un cubo en cuatro dimensiones, esto obviamente es imposible, pero lo que no es imposible es construir la sombra tridimensional del Tesseracto, lo cual hace, y tras la inauguración, un terremoto destruye sus cubos dejando solo uno en pie, pero no en pie y los otros derruidos, sino realmente solo uno sin rastro de los demás. Intrigado, el arquitecto y su familia entran al cubo que queda y se dan cuenta que la casa sigue ahí, completa, aunque solo un cubo está en pie, las puertas comunican a otros cuartos al igual que las ventanas, que antes daban al exterior, tratando de huir aterrorizados, se dan cuenta que la puerta de entrada que habían cerrado ahora da a otro cuarto, desesperados, abren todas las puertas y con todas ocurre lo mismo, una sucesión infinita de cuartos inexplicable. Intentan ahora abrir las ventanas principales, en la primera están viendo el Empire State desde gran altura, en la segunda un enorme océano infinito pero de cabeza, en la tercera nada, ni negrura ni espacio, no, simplemente nada, y en la última están viendo un paisaje de Marte.

La única explicación para esto es que el terremoto accidentalmente reacomodó los cubos en sombra cuatridimensional en un verdadero Tesseracto, y ahora ellos están atrapados en una casa de cuatro dimensiones, el cubo que veían fue lo que había quedado visible en el mundo tridimensional del nuevo objeto en cuatro dimensiones, y cuando parecía que iban a quedar atrapados para siempre en esta pesadilla, un nuevo terremoto sacude la casa y los ocupantes se lanzan por la primera ventana que ven, llegando a miles de kilómetros de distancia, pero aún en EU y aún en ésta dimensión. Cuando logran regresar donde estaba el cubo, se dan cuenta que ahora no hay nada. ¿Adónde fue la casa?... probablemente está ahora en algún lugar de la cuarta dimensión.

Mediante este tipo de historias y conceptos tuve la idea de abordar la problemática del juego. Al igual que en estas historias, el monstruo dimensional y el mismo Demonio Laplace pueden moverse a voluntad, hay una casa que también posee elementos que parecen infinitos, y entradas a lugares ignotos que el usuario puede ver, é incluso se le puede dar oportunidad a “brincar” hacia algunos de estos lugares momentáneamente. Recuerdo el Pasaje de Estrellas de American Macgee Alice, donde no había piso ni fondo ni nada, un abismo cósmico infinito,

rememoro también el huracán de pesadilla del mismo juego, asimismo los pozos de horror infinito de las historias de Conan el Bárbaro, las descripciones fantásticas de dimensiones como se ven en los manuales de planos del juego Dungeons and Dragons (“Wizards of the Coast, Inc”) son posibles teóricamente por el cambio de dimensiones y pueden ser tratadas para ayudar a entender el concepto por el usuario, y no solo esto, también puedo recordar cuando se tratan de temas extraños para apoyar las habilidades de ciertos personajes, por ejemplo, en Battle Angel Alita (“Yukito Kishiro”), los personajes y robots aún utilizan armas que, al contrario de ser demasiado imaginativas como en Star Trek ó demasiado obvias como en Star Wars, tienen como base investigaciones reales que caen en la leyenda y en las conspiraciones.

Recuerdo el “Ala Sólida”, de los agentes Tuned de la historia, el cual no era sino una extensión de un concepto que Nicola Tesla alguna vez manejó: El concepto de la Energía de Punto Zero, Hutchinson clamaba que siguiendo los conceptos de Tesla, pudo lograr la levitación de objetos demasiado pesados, el calentamiento de objetos sin razón aparente, la fusión de otros y reflectar ciertos objetos a gran velocidad, el famoso campo de fuerza de la ciencia ficción.

Al igual que las historias citadas, el juego también maneja este tipo de elementos aislados, de conceptos raros y poco entendibles, la Diosa Ereshkigal maneja la Energía Oscura y todas las teorías que la circulan, como el Escudo Fantasmal, el Campo Tachyon, el Vacío Cuántico, el Entramado Dimensional y otros conceptos pertenecientes a la teoría del Hiperespacio.

Ahora, una vez con los personajes y el tema principal, había que soldar todo en una trama de terror, algo que infundiera miedo a las personas, ésto de infundir miedo es algo demasiado amplio, ya que no todos tenemos miedo a lo mismo, y aunque el miedo a lo desconocido está presente en todas las personas, la definición de “desconocido” es lo que difiere en cada uno. El niño teme a los monstruos, a los horrores que viven mas allá de donde su límite de visión termina, ésto se debe a la imaginación despierta que el niño posee, le teme a la criatura que vive en su armario y detrás de su puerta, a “eso” que lo acecha todas las noches, sin embargo, el joven y el adulto poseen imaginaciones ya no tan despiertas y no le temen a estas cosas, sin embargo, “aún los adultos temen a los horrores que viven en las dimensiones impías que hay mas allá de donde terminan las leyes de la física”.(13)

Hay modos de recrear este tipo de cuestiones, temer a un monstruo de otra dimensión explicada física y científicamente es algo ya mas creíble, y usando métodos de confusión mental basados en matemática y sicología, podemos aun

causar mayor desasosiego en los usuarios, darles confusión y la impresión de que no controlan lo que está pasando, esta sensación es la base del miedo, y el miedo es la base del terror, todo es poder recrear el sentimiento de confusión.

Al igual que tomé elementos científicos para la trama, la ciencia también puede darnos la pauta para crear sentimientos en las personas, usando la Teoría del Caos y la Matemática Fractal, podemos recrear un “laberinto”, virtual en la trama y en el escenario, cuando alguien es perseguido por algo y el laberinto es desconocido, no es un lugar en el que alguien se halle cómodo, es ahí donde comienza el desasosiego y los demás sentimientos se intensifican.

Viendo las diversas tramas de terror, las cuales toman mucho de la trama misma para causarlo, podemos ver si vamos por buen camino, tanto Silent Hill (Silent Hill 1, Konami) como Resident Evil (Resident Evil 1, Capcom) abordan el problema de diversos métodos, uno por medio del miedo a sus criaturas y al entorno, el otro convirtiendo poco a poco el problema del miedo en un problema de acción; éste es otro punto, cuando en el terror uno puede reaccionar, entonces se vuelve una película de acción en vez de un juego de terror. Las primeras entregas de Resident Evil realmente muestran un juego de terror, otros títulos que me vienen a la mente que han abordado el tema es Obscure (Obscure 1, Hydravision Entertainment), (usando la trama y las criaturas más que nada), y Hellnight (Hellnight, Dark Messiah, Konami), (usando solamente el entorno para causar miedo), en mi proyecto, los puntos que se van a tratar hablan acerca de cómo usar éstos elementos aunados a aquellos científicos que hemos mencionado para hacer un buen título de juego de video.

El interés del proyecto está encaminado a hacer un título de terror, pero ignorando los temas ya tradicionales y trillados que tratan del bien contra el mal, tema ya pasado de moda socialmente hablando desde hace 20 años, y tratando del mal contra el mal, retomando el punto de vista de imperfección que fue planteado por la ciencia, imperfección en el cielo y en el hombre, y también en sus filosofías, ignorando los temas poéticos del bien salvando al mundo y poniendo al mal salvando todo simplemente porque no tiene otra alternativa, y mientras tanto, dando a los usuarios un nuevo punto de vista de cómo su Universo funciona, de cómo la imperfección puede, en cierto punto, ser perfecta, de cómo la mente puede explicar todo sin necesidad de ninguna ayuda “externa” no importa cuál sea su origen filosófico, y mostrarlo para que la gente se adecue a ellos; en palabras de Arthur C. Clark, “es triste que la ciencia ficción haya enseñado mas ciencia a nuestros jóvenes que todos los científicos de la tierra juntos”, y si éste es el punto, podemos comunicar estas ideas para que las conozcan, las identifiquen, y poco a poco entiendan cuál fue el posible origen del todo, imaginen si hubiera habido una

revista de ciencia ficción y que hubiese explicado a los jóvenes por las aventuras por ejemplo, al sol de Copérnico en el centro en vez de la Tierra, a los planetas girando imperfectamente en elipses de Johannes Kepler; ahora lo podemos ver, y la gente puede ver el desarrollo del Universo, el descubrimiento de la gravedad como un elemento que atrapa la materia, luego la gravedad como un producto de la curvatura del Espacio-Tiempo, una curvatura hacia algo nuevo, la comprobación de que el universo no es eterno, el descubrimiento del alejamiento de las galaxias y de la antigüedad del universo, la creación de la materia en los hornos de las estrellas, lo cual justifica la Gran Explosión, é ir más adelante, la teoría de que las fuerzas del universo viven en otras dimensiones, la posibilidad de 10 dimensiones reales, y que todo es efecto de esta gran curvatura, de la Supersimetría original, la cual explica todas las fuerzas del Universo, la de que el universo nació de la unión accidental de membranas en la 11va Dimensión, y que se fracturó en cuatro y en seis dimensiones, vivimos en la de cuatro, y en la escala de Planck vive la sexta dimensión, una idea, si, pero una idea atrevida que intenta explicarlo "TODO", sin ambigüedad y sin ningún problema, que por la ciencia ficción la gente conozca ésto y que le de interés a todos los usuarios para averiguar un poco más del Universo en donde todos vivimos.

1 - *"God, the Universe and Everything Else"*, programa televisivo de Creative Arts, con el Dr. Stephen Hawking, el Dr. Carl Sagan y el escritor Arthur C. Clark.

2 – Kaku, Michio. *Hyperspace*, Anchor Books, 1995

3 - *"Kaku, Michio. Hyperspace, Anchor Books, 1995*

4 - Wells, H.G. *La Guerra de los Mundos. Best Sellers Planeta, 1984*

5 - *"Kaku, Michio. Hyperspace, Anchor Books, 1995*

6 – Gautier, Théophile. *La Muerta Enamorada, Distribuciones Fontamara, 1995*

7 – Dando – Collins, Stephen. *Nero's Killing Machine: The true story of Rome's remarkable 14<sup>th</sup> Legion. John Wiley as sons, 2005*

8 – *El Principio de Incertidumbre de Heisenberg dicta: "No es posible conocer precisamente la posición y la velocidad de una partícula al mismo tiempo, mientras más precisamente se conozca una, más difícil será medir la otra".*

9 – *La Segunda Ley de la Termodinámica es una expresión del principio de "decaimiento" en la naturaleza, es medida y expresada por la "entropía", y dicta que la entropía de un sistema aislado que no se encuentra en equilibrio, tiende a incrementar con el tiempo, esta es una de las leyes más importantes de la física, y sus explicaciones tienden a llevar a la explicación del caos y la irreversibilidad.*

10 – *También conocido como el método diagonal, es una prueba matemática visualizada por Georg Cantor para demostrar que los números reales no son contables, la prueba original demuestra que  $[0,1]$  no es numerable. Se extiende a todos los reales, ya que es posible equipotenciar estos al intervalo.*

11 – Bond, Nelson. *The Monster from Nowhere. Short Stories, 1939*

12 – Heinlein, Rober A. *And He Built a Crooked house. Austounding Science Fiction*, 1941

13 – Lovecraft, H.P. *El Horror Sobrenatural en la Literatura. El Aleph*, 1999

PARTE I

**Creando un Juego de Video**

## 1 – Juegos de Terror y Suspense

*“... Y desparramados aquí y allí, los unos en las caídas Máquinas de Guerra, los otros en las ya rígidas Máquinas de Mano, una docena, tiesos, callados, puestos en fila, yacían los marcianos - ¡muertos! – muertos por los bacilos de los contagios y las podredumbres, contra los cuales no se hallaba preparado su organismo; muertos como la Hierba Roja; muertos después de fracasar todos los medios defensivos humanos, por las ínfimas criaturas que Dios, con su sabiduría, ha puesto en esta tierra...”*

- H.G. Wells “La Guerra de los Mundos”.

*“... Los genuinos cuentos fantásticos incluyen algo más que un misterioso asesinato, unos huesos ensangrentados o unos espectros agitando sus cadenas según las viejas normas. Debe respirarse en ellos una definida atmósfera de ansiedad e inexplicable temor ante lo ignoto y el más allá; ha de insinuarse la presencia de fuerzas desconocidas, y sugerir, con pinceladas concretas, ese concepto abrumador para la mente humana: la maligna violación o derrota de las leyes inmutables de la naturaleza, las cuales representan nuestra única salvaguarda contra la invasión del caos y los demonios de los abismos exteriores...”*

- H.P. Lovecraft

*“... Tramas supernaturales son hechas por los mismos antihéroes – figuras malignas y oscuras cuyas pasiones ya no son humanas, de hecho, ellos y ellas ya no son humanos. Pero algo aún retiene esta esencia, y es ahí donde yace el horror. Vampiros, fantasmas, y monstruos del más allá de la tumba son algunos casos de monstruosidades góticas, en cada caso, la criatura una vez vivió como un mortal normal, pero sus días fueron llenos de tristeza, odio y pecado. Porque ellos aún parecen humanos, y representan la parte más torcida del alma humana, son terroríficos, en un sentido en que Godzilla jamás será...”*

- Ravenloft, Realm of Terror.



Una de las principales características de los juegos de video de terror, es que al igual que en la literatura, deben sumergir a la audiencia en una historia de horror, deben mostrarle por que tenerle miedo. Ciertamente, como Lovecraft menciona(1), el miedo ha acompañado a la humanidad desde tiempos inmemoriales, es uno de sus sentimientos primordiales y probablemente uno de los más viejos, y es sumamente difícil de erradicarlo porque vive enterrado en lo más hondo de la mente humana, sin embargo, aunque se encuentre ahí, es necesario sacarlo a la luz. Evocarlo dentro de un juego de video puede parecer sencillo por que se le deja ver al espectador el objeto al que debe de tener miedo, no está encerrado a tener que lograr que el usuario lo imagine como en las novelas y en la literatura, sin embargo no es fácil, ya que el miedo en los niños no es el mismo que en los adolescentes y que en los adultos, se debe de lograr atrapar el horror en muchos aspectos asimismo para capturar a la mayoría de las personas que lo estén viendo.

Uno de los miedos más comunes y mas explotados es el temor al más allá, propiamente a los muertos vivientes. Dentro de la fantasía y la literatura de horror, hay muchos, demasiados horrores dentro de las filas de los muertos vivientes, pero el que más se ha usado es la figura del zombie por diversos motivos.

El zombie es realmente una tradición de Haití, una mezcla de creencias africanas y tradiciones cristianas. La primera palabra al respecto aparece en el diccionario Merriam-Webster en 1871, "Zonbi", palabra de origen Bantu, un zonbi es una persona que ha muerto y regresa a la vida sin habla y sin voluntad propia, es extrañamente parecida a la palabra "Nzúmbe" de origen en Kimbundu, fantasma muerto viviente, y aún puede tener otras etimologías de origen. Para los indios era "Jumbie", término que hace referencia a fantasma, y en el Congo el término usado es "Nzambi", (Espíritu de persona muerta).

La historia atrás de esta criatura está enraizada en las tradiciones de Haití, en las creencias del vudú, donde una persona muerta puede ser regresada a la vida por un "Bokor", y permanecen bajo su control ya que regresan sin voluntad propia. Siguiendo esta línea histórica, su referencia "pseudocientífica" fue dada por Wade Davis, antropólogo y botánico, que se hiciera famoso por su libro "La serpiente y el arcoíris", (Que luego tendría un filme acerca de esto), en el cual describe las técnicas de los bokor para crear zombies, apuntando a drogas reales que causaban éste fenómeno. Investigaciones sobre el "polvo zombie" que aportó han descubierto cantidades de TTX, "tetrodotoxina", que usan algunas medusas, capaz de causar parálisis, confusión, bloqueo mental y la muerte, pero no el fenómeno descrito por las leyendas y se cree ahora que es solo una combinación de drogas sobre gente que ya estaba esquizofrénica.

Ahora, en cuanto al tema que tratamos, el zombie como ahora es conocido en las figuras de cine y juegos de video realmente se hizo famoso con George Romero en “La noche de los muertos vivientes”, en donde también regresaban los muertos a la vida pero para devorar a los vivos, pero ¿Por qué regresan a comer a los vivos? (2).

Registros religiosos son hallados en diversas culturas, para los babilonios, la Tierra había sido un lugar de los muertos, los cuales habían sido desplazados violentamente por los vivos, pero algún día los muertos regresarán a devorar a los vivos y a ocupar su lugar que les fue arrebatado (3).

Esta tradición oral era motivo de terror para los babilonios, a tal grado que sus ritos fúnebres se realizaban muy lejos de las ciudades y empalizadas, para tener al menos un atisbo de cuando ese día funesto llegara. Ahora no se tienen tales temores, sin embargo, quedó un atavismo, un tabú para el hombre, que se encuentra dentro del canibalismo. El canibalismo ha estado presente con el hombre desde tiempos ancestrales y aún se practica entre algunas tribus en el planeta, sin embargo, es mal visto e incluso tratado con abierta repulsión por el mundo actual civilizado, no sólo por que trae enfermedades terribles de origen nervioso que atacan al cerebro (4), sino también porque es considerado maligno por muchas tradiciones y religiones.

Dentro de las historias de terror y las creaciones de personajes muertos vivientes, muchos son aquellos que pueden devorar a los vivos: los zombies, los ghouls, y otros más, dentro de las historias de muertos vivientes, son a veces mas aterradoras las que tratan acerca de devorar personas, ya que el peligro es inmediato, no es como los fantasmas cuyo ataque es inmaterial y puede o no ser visto, o como otras criaturas cuyo peligro es mas indirecto. Éste es un peligro mortal, y uno horrible ya que se trata de ser devorado vivo.

Es el miedo común del hombre, antiquísimo desde que éste huía entre las ramas de los árboles miles de años atrás, el miedo a los depredadores, a convertirse en presa, a caer en las garras y colmillos de una criatura carnívora, miedo aún presente hacia los mayores depredadores, en la gente que se pierde en exploraciones, en África y Sudamérica, miedo más presente aún en el mar, donde no hay lugar adonde uno pueda huir de los tiburones, de criaturas que devoran y se van sin dejar rastro, en base a esto, es lógico ver por qué el miedo concentrado hacia una criatura que no está viva pero tampoco está muerta, y que puede devorar a cualquiera por el simple hecho de que está hambrienta, no tiene mente, solo sabe devorar, como cualquier depredador marino carnívoro. Podemos decir que de ahí nace el miedo hacia éste tipo de muertos vivientes.

Ahora, esta clase de miedo puede ser ralentizado, si vemos títulos cuyos temas sean los muertos vivientes, encontramos muchos y diversos, están los de tipo medieval, los de tema actual y otros más, sin embargo, vemos en todos ellos recursos que se repiten y que interactúan para formar el ambiente del mismo, uno de estos recursos es que la interacción del personaje – escena siempre debe de ser en la penumbra o en la oscuridad. – Imagen 1



Resident Evil 2 screenshot, Capcom, Imagen 1

Dentro de Resident Evil (Capcom) (5), la gran mayoría de sus entregas y escenarios transcurren en la oscuridad, dentro de un laboratorio en el cual hay zonas ciegas, dentro de una estación de policía tétricamente iluminada y en una ciudad en la noche, nunca ocurren a plena luz del día, reafirmando el temor del hombre a lo desconocido (6).

Ciertamente, en esta presentación de juego de video encontramos paliativos al miedo que pueda proporcionar, el personaje no está indefenso, ya que puede defenderse de los peligros que le rodean por medio de una variedad de armas que el juego le proporciona, sin embargo, no solo es un medio de matar zombies y muertos a diestra y siniestra, también encontramos una trama la cual refuerza el juego de video

Revisemos el ambiente: Un virus que destruye la mente de las personas y las regresa a la vida como muertos caníbales, ocurre en la penumbra o la oscuridad, todo ya está destruido o a punto de serlo, es una manera en la que una cosa refuerza a la otra y conjunta diversos tipos de miedo dentro del juego mismo. – Imagen 2



Land of the Dead, Road to Fiddler's Green, Groove Games, Imagen 2

Podemos seguir los pasos en otro juego de video, Land of the Dead tiene la misma temática y hubo una película de cine con aproximadamente el mismo tema(7), la dinámica del juego de video es el mismo: Sobrevivir, aquí no hay una explicación realista o racional del porqué los muertos regresan, ellos simplemente regresan para devorar a los vivos, también en este juego uno posee armas que le pueden ayudar a salir adelante, es el miedo por el miedo mismo, no hay enemigos fuertes, no hay Mr. X o Némesis, solo muertos vivientes que pueden ser destruidos de la misma manera: De un golpe contundente en la cabeza. La diferencia dentro de este tema con respecto al anterior es que este juego es en primera persona, esto es, uno ve la pantalla como si uno mismo fuera el afectado,

esto como veremos más adelante da una dimensión nueva al juego de video y hace que muchas personas vean lo que pasa como si les pasara a ellos mismos, el mismo fenómeno que ocurre dentro de los simuladores de vuelo o de automóviles, no hay nada más cercano a la realidad que no sea ya realidad virtual

Land of the Dead (Groove Games), muestra una movilidad más amplia que la vista dentro de otros juegos que usan primera persona, ya que aparenta que no hay límite dentro del escenario, cosa que muchos tienen, al crear un ambiente tridimensional, debemos tomar en cuenta que no podemos desarrollar un ambiente totalmente abierto, por que llevaría demasiada memoria y demasiados recursos para un ambiente que probablemente no sea del todo explorado y que no requiere tampoco ser totalmente explorado, esto es posible burlarlo en espacios abiertos que simulen que hay profundidad y que todo puede ser explorado, una ciudad es más difícil de tratar en este aspecto.

Del tema de Land of the Dead, podemos decir otras cosas, el sistema visual que maneja es correcto hasta cierto punto, ya que estar en primera persona disparando a todo lo que uno ve no siempre es atrayente al usuario y hay que pensar en cosas que mantengan su atención en el entorno del juego de video. Recordemos que visualmente hablando, un entorno abierto es siempre más grato al usuario ya que puede ver alrededor lo que ocurre, sin embargo, un entorno cerrado no es así, no podemos cerrar realmente algo pero si podemos llenarlo de obstáculos, una ciudad como podemos ver es ideal para esto, aunque también podemos arreglárnoslas en el campo. Una forma de hacerlo es llenarlo de cosas que deban estar ahí pero que estorben casi al 100% el campo de visión, como campos de maizales (8).

¿Es necesario seguir todo ésto para realizar un escenario tridimensional para juego de video?, ¿Existe algún tipo de parámetro en el cual se pueda basar uno para recrear una historia?, sí, hay ejemplos y los podemos hallar dentro de la literatura de terror.

Clive Barker es uno de los autores que maneja demonios y seres sobrenaturales dentro de sus obras, las cuales han tenido éxito, especialmente Hellraiser (9), la cual lleva ya 8 presentaciones en película cinematográfica. Dentro de estas presentaciones, los demonios de Barker ciertamente son entes sobrenaturales pero que vienen de otra dimensión, y el propósito de ellos es consumir almas humanas por medio de un portal que comunica con ambos mundos, en estas presentaciones podemos ver claramente muchos parámetros que gobiernan el estilo de juegos de video, sobre todo el gráfico y el entorno: Elementos oscuros, poca iluminación en los eventos principales, el manejo de colores oscuros para

resaltar a los entes sobrenaturales, y el hecho de mostrar un lugar que escapa a la comprensión del espectador.

Una comparación entre ambos escenarios puede ser los pasillos que maneja la película de Hellraiser, muy parecidos a aquellos que podemos ver en las escenas de hospital dentro de Resident Evil y el mismo Land of the Dead, además es interesante ver como la perspectiva del desarrollo de la trama cambia a primera persona, para que el usuario o en este sentido el espectador pueda vivir en carne propia el miedo o como ya hemos hablado identificarse con lo que ocurre a su alrededor. – Imagen 3



Dead Rising. Capcom, Imagen 3

¿Y qué hay cuando las criaturas avasallan?, Dead Rising tiene el mismo tema que los anteriores juegos de video, solo que en esta ocasión no hay manera de librarse de todos los zombies, los muertos vivientes regresan sin importar a cuantos se mate, y hay zonas en las que son tantos que pasar es imposible, no por que maten al usuario sino simplemente porque no hay espacio para pasar, siendo como podría esperarse de un juego de terror que contenga poco espacio para maniobrar y sustente una gran dosis de miedo ya que los muertos se encuentran en todos lados, esto no resulta ser un título de “terror”, la gran cantidad de objetos que hay alrededor impiden en varias ocasiones que esto resulte ser un verdadero “Horror Survival”, en cuanto a imagen y sentido que los anteriores poseen.

Así como Land of the Dead fue realmente una continuación de “Land of the Dead” (George C.Romero) como juego de video – película, Dead Rising tiene la misma

base que Day of the Dead(10): La ambientación dentro de un centro comercial gigante, la imposibilidad de salir, y muchos otros factores que dan la impresión de encontrarse cercado, la diferencia es que este “terror” es que está tratado como un sistema diferente, un sistema de aventura gráfica que no se distingue en mucho de los sistemas antiguos de búsqueda y destrucción que tanto caracterizaron la vida de los sistemas previos al PS2.

La ambientación tétrica y visualmente oscura no tiene porqué solo ser encuadrada dentro de un ambiente actual y mucho menos dentro del marco de los muertos vivientes, otras criaturas que son igualmente atrayentes pueden dar la circunstancia de misterio y horror.

Para Stephen King, muchos podían ser los orígenes del terror, en “Salem’s Lot”(11), dónde retrató a los vampiros, como seres abominables y que tenían similitud con los humanos, (Ya que al igual que ellos poseían ambiciones y temores) y una inteligencia completamente oscura, la cual servía a sus propósitos, King tiene la habilidad de llevar al lector a un ambiente que no difiere mucho de los vistos dentro de Hellnight, la casa que describe donde habita el nuevo mal en la forma del vampiro Barlow (12), tiene muchos elementos que vemos dentro de Hellnight, los cuartos cerrados y polvosos, descuido, poca luz, ambientes tétricos muy bien descritos, movilidad secuencial y poco movimiento en el ambiente.

El tener criaturas que no pueden ser detenidas por medios naturales es algo que también repite en Hellnight. Stephen King muestra que sus monstruos son inmunes a cualquier influjo de armas creadas por el hombre, a diferencia de los zombies e incluso de los monstruos terribles que se muestran en series como Resident Evil, Mr. X, Némesis, Wesker (13), donde todos ellos pueden ser destruidos por armas comunes al hombre. Pero no así Barlow, el cual es inmortal, éste ser sólo puede ser repelido por la fé de aquellos a los que se enfrenta, esta fé es el escudo que sirve para que sobrevivan los personajes principales que King maneja en su novela, sin embargo Hellnight retoma esto dejando la fé aparte, aquí es un elemento también sobrenatural pero no terreno, un sistema extraterrestre de alimentación de energía que puede debilitar al ente que persigue a los personajes principales y su único punto débil en toda la historia.

Hay otras formas de recrear visualmente el tipo de horror a lo desconocido: En la película “The Blair Witch Project” (Haxan Films), podemos observar otro tipo de temor, el que no se puede ver, ciertamente en todo el proyecto del filme no se observó nada, ni un zombie ni un vampiro ni el menor rastro de un monstruo, y sin embargo a muchas personas les pareció terriblemente espantoso, el elemento principal, aparte de ver todo como si fuéramos también parte de ellos y su aventura, es el temor a aquello que no se puede ver. – Imagen 4



Fatal Frame 2 Crimson Butterfly, Capcom, Imagen 4

Fatal Frame (Capcom) retoma esta teoría, el temor a lo que no se ve, y crea una historia de fantasmas, en un estilo que recuerda los escritos de la Caída de la Casa de Usher (14) de Edgar Allan Poe, aquí no hay nada material ni que pueda devorar a nadie, los enemigos son inmateriales, fantasmas, los cuales sólo pueden ser vistos por un medio mecánico, (Una cámara fotográfica), la cual sirve a la protagonista para “rechazar” a estas criaturas y poder seguir adelante, y al igual que es visto en otras películas y juegos de video, los fantasmas no pueden ser retenidos ni destruidos por medios naturales o físicos, pero si pueden atacar sin ningún problema.



El ambiente de Fatal Frame, visualmente hablando, nos traslada a tiempos en donde no había luz eléctrica, a pesar de que está incluido en un set que supuestamente es actual, esta regresión sirve de mucho puesto que hace olvidar al usuario que está en un lugar que necesariamente tiene que estar protegido por las leyes naturales, según H.P. Lovecraft.

## 2- Juegos de Aventura – Terror

*“... Joven, ya ves cual es el poder de Satán, reza y llora...”*

- *Historia del Demoniaco Pacheco.*

*“... Tal vez haya algo de verdad en la idea de que las casas absorben las emociones que son vividas en ellas, que guardan algo como... una carga eléctrica, y tal vez la personalidad correcta, la de un chico imaginativo por ejemplo, puede actuar como activador de esa carga y producir una manifestación activa y real... de algo...”*

- *Ben Mears, Salem’s Lot.*

A diferencia de lo anteriormente expuesto, los juegos de video de aventura – terror están orientados a “divertir” al usuario ofreciéndole no sólo monstruosidades que le causen temor sino retos dentro de las mismas monstruosidades, Diablo 2 es un juego que aunque se basa en temas terroríficos y cosas monstruosas como diablos y apariciones en la tierra, invita al usuario a desarrollar su personaje y hacer crecer su interés en el mismo ofreciéndole una aventura al estilo de las aventuras de Robert Howard (15), llevando un personaje entre una variedad para seleccionar de profesiones y armas. Y dentro de calabozos y ruinas medievales se desarrolla una trama dentro de la cual se debe derrotar a 3 demonios para salvar al mundo propuesto en cuestión. – Imagen 1



Diablo 2, Blizzard Entertainment, Imagen 1

La aventura en Diablo 2 (Blizzard Entertainment) estriba en el simple hecho de que el usuario es capaz de aniquilar a cualquiera de estas criaturas por medios naturales, al darles una ambientación y una “mortalidad” automáticamente pierden esa aura extraterrena que podrían haber tenido, además, el hecho de tener un personaje que asimismo adquiera habilidades especiales conforme avanza la historia, automáticamente rompe el sentido de misterio y terror que podría haber envuelto la misma.

¿En que difiere esta historia de otras que también podrían ser de acción?, Aunque los nombres de los monstruos de Diablo son pintorescos y algunos bastante

repulsivos en su apariencia física, y no difieren mucho de los que podemos ver en los juegos de Doom y otras plataformas de shooters. En cambio las ambientaciones y estructuras de Deathtrap Dungeon son muy parecidas, pero más repulsivas en cuanto a su configuración a pesar de que fueron hechas hace más de diez años, la cuestión es que Deathtrap Dungeon genera el sentimiento de un humano contra monstruos, no de un superhumano contra muchos monstruitos, ciertamente el espacio cerrado de Deathtrap Dungeon (16) genera más ansiedad que los mapas detallados de Diablo y sus ilustraciones son más explícitas sin llegar a un Horror Survivor. – Imagen 2



Deathtrap Dungeon, Ian Livingstone. Imagen 2

Ahora, podemos también decir que el sistema de Deathtrap Dungeon es de acción aventura debido a la interfaz que maneja, el sistema gráfico de enfrentamiento y la gran variedad de retos que hacen que uno olvide donde se encuentra parado, sin embargo, existe otro tema que puede salir como una historia recreada de un cuento “infantil” y convertida en algo monstruoso: Alice.

American Macgee Alice es una reinterpretación del cuento de Alicia en el País de las Maravillas, el cual ha tenido numerosas versiones pero ninguna de forma tan oscura como ésta, viéndolo objetivamente, la narración presenta muchos problemas para ser asociada con algo infantil, y da pie a muchas cosas oscuras y perversas. Imagen 3



American Macgee´s Alice, Imagen 3

Viendo esto, la interpretación visual de los sitios de pesadilla en donde se desarrolla la historia y la fidelidad con la historia original misma son los más grandes méritos de este juego de video, ciertamente, sus paisajes y escenarios están hechos para dar el sentido de una dimensión distorsionada, y de una situación onírica que recuerdan las pinturas de Salvador Dalí. Los personajes también fueron distorsionados para dar una nueva sensación de la historia y la misma heroína fue torcida en sus orígenes para empatar con ésta nueva sensación monstruosa.

Lo mismo puede ser aplicado para cualquier otra historia de fantasía, todo puede ser torcido a rasgos de terror y aventura. Ciertamente el mundo de Alicia es una pesadilla partiendo de sus enemigos y de los seres que ahí habitan, pero ella misma no desentona con su entorno, ella misma es otro monstruo entre los monstruos, ésto genera una nueva sensación dentro de la idea de juegos de video y dentro de la temática misma de la historia.

H.P. Lovecraft nos habla de un problema ligado al terror y al género de miedo y suspenso, nos dice que se requiere de un elevado nivel de imaginación por el usuario ó el lector para “adentrarse” en el relato o la trama que se está narrando ó describiendo, ciertamente, no todas las personas son capaces de desenlazarse de la cotidianidad, de dejar atrás sus problemas de entrar dentro de ésta narración y de creer en la misma historia, todo aquello que trate del más allá y del inframundo no tendrá la misma aceptación para la gente contrastándola con aquellas que tratan de sentimentalismos y de cosas cotidianas ya que es lo que la gente siempre ve y está acostumbrada a tratar.

Sin embargo, Lovecraft también nos dice que aún las mentes más firmes y menos encaminadas a la fantasía pueden dudar, dudar de su entorno y de lo que pasa frente a ellas. “La gente se mezcla en sus asuntos, en sus negocios, firmemente dominadas en la creencia de que dominan la materia” (17), en palabras de H.G. Wells. Así podemos ver que basta mostrarles un ruido inexplicable, un lugar oscuro y extraño, algo fuera de lo común para que la mente empiece a dudar acerca de lo que ve.

Narrativamente hablando, recordar o traer sentimientos de terror y de miedo ha sido arduo, pero no imposible, ya que no siempre las mismas tramas y los mismos monstruos asustan por igual. Visualmente hablando tenemos un poco de ventaja, ya que podemos recrear mundos y darle al usuario vivencias que estaría forzado a imaginar dentro de una narración, le ahorramos el tener que desprenderse para imaginar y simplemente se le pide que se hunda dentro de este mundo y dentro de la situación, lo cual es infinitamente más sencillo de lograr.

Alice presenta un mundo maléfico pero creíble, y es este el punto clave en la mayoría de las historias de terror, mientras que los niños tienen miedo a la oscuridad y es fácil impresionarlos, el adulto no reacciona así, sus miedos son de otra índole, influenciados por su medio ambiente, no tienen ese temor ante el cual el niño cae de inmediato, el adulto posee otras herramientas que lo vuelven no inmune pero si poco susceptible a caer dentro de las tramas de terror. Sin embargo, podemos convencerlo de que existe a que temer, siempre y cuando lo que le ofrezcamos sea “científicamente correcto”, para que la mente del adulto lo pueda asimilar.

“El adulto, a merced de los impulsos hereditarios, siempre se estremece al pensar en los mundos insondables preñados de vida extraña, que habitan en los espacios interplanetarios, o en las dimensiones impías que rodean nuestra tierra vislumbradas solo en momentos de locura”(18), Alice, aún dentro de los parámetros de ser una historia de locura, se ubica en un medio “realista”, el

personaje principal imagina toda la historia, y cuando crece, ciertas circunstancias hacen que ella se vuelva torcida y oscura, siendo su imaginación afectada por estas mismas circunstancias, al ser ella torcida, toda su imaginación y su mundo fueron obligados a torcerse hacia el mal, ofreciéndole una versión maligna de su imaginación, con todos los personajes también orientados hacia una maldad masoquista y degenerada(19).

Otras historias y narraciones, si buscamos, tienen estos mismos parámetros, el Pozo y el Péndulo de Edgar Allan Poe es una historia tenebrosa que habla de torturas y de imaginación desbordada, de mentes fanáticas y de oscuridad en el alma para poder mantener a la gente en el temor absoluto de lo que les puede pasar en el mas allá haciéndoles sufrir en vida lo que les espera en muerte, pero esta historia está ubicada en una prisión en la Francia imperial, momentos antes de que la revolución la liberara, (la referencia indica la Bastilla(20)), es la realidad de una prisión histórica lo que hace que el hombre sienta lo que el prisionero pudo haber sentido.

Las historias que Allan Poe muestra son así, tienen un sentido realista que hace que el lector se vuelva identificado y las pueda creer, en “Un descenso al Maelstrom”, la idea central también es creíble aunque un evento como el Maelstrom sea imposible de que ocurra, lo esencial aquí es que esto le ocurre a una persona común y corriente, a un pescador de Noruega, el cual queda atrapado por eventos desafortunados en medio de un huracán en su sitio de pesca, es ahí donde se topa con el remolino gigante(21).

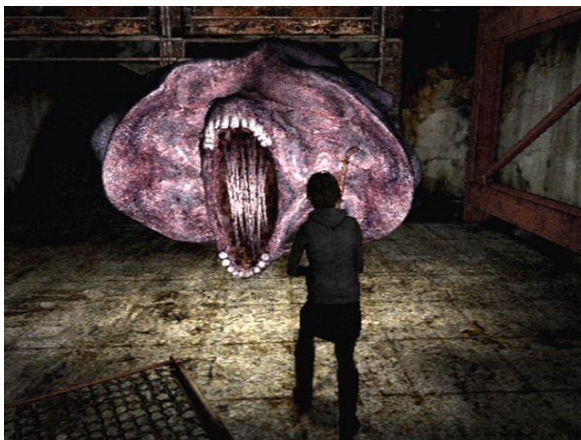
Vemos entonces, como en las historias de miedo no siempre es el monstruo de ultratumba el que provoca pesadillas, a veces es lo cotidiano lo que puede parecer monstruoso, eventos que a la gente le pueden dar pavor, como un torbellino de agua de 1 km de diámetro, un asesino sin clemencia bien detallado, un huracán, o un simple animal de rapiña, causa el efecto de convencimiento en la gente y en lo que está pasando y es lo que hace que el usuario se sumerja dentro de los eventos y sienta ese temor que estamos tratando de recrear.

Al igual que en la literatura, dentro de la atmósfera de un juego de video hay diferencia respecto a lo que ocurre dentro de un Horror Survival y dentro de un juego de video de terror, no es lo mismo una historia dentro de la cual solo hallamos cadenas, gritos, asesinos en serie y fantasmas revoloteando de aquí hacia allá, estos no son genuinos cuentos de terror, así como tampoco son genuinos eventos de horror el simplemente tirar con un rifle a todo lo que se levantó de la tumba sin conocimiento de porqué está ahí, o agitando varas y cetros

mágicos creando más retumbidos y sonidos que los que crean los demonios a los que el usuario se enfrenta.

El juego de video de terror también debe de sugerir ese miedo, esa atmósfera, ese elemento extra que acecha, que sugiere la presencia de fuerzas más allá de éste mundo, de lo maligno que acecha ahí donde no lo podemos ver, lo terrible para la mente, “la maligna violación o derrota de las leyes inmutables de la naturaleza, las cuales representan nuestra única salvaguarda contra la invasión del caos y los demonios de los abismos exteriores” (22).

Tanto Silent Hill como Hellnight alcanzan éste ámbito, mostrando los elementos narrativos que Lovecraft defiende en un ámbito visual, Silent Hill muestra una ciudad envuelta en bruma, como si hubiera pasado a otra dimensión, las criaturas que ahí habitan parecen también ser de otra dimensión, la cual se mezcla con la que el protagonista conoce, (algo parecido a la película de La Niebla de Stephen King), es esta atmósfera de cotidianidad lo que genera el sentimiento de aprensión, de ver como lo que se cree seguro es traicionado y criaturas brutales y demoníacas surgen en todas direcciones, y, siguiendo la trama de la película, aún es más brutal ver como estas criaturas provienen de la mente de un ser inocente, torturado hasta la locura y cuya alma ha sido torcida hasta lo más oscuro(23), el protagonista tiene que librar primero una batalla contra las monstruosidades que aparecen junto a él, sin motivo alguno, viendo como los lugares más seguros que podía pensar se convierten en trampas mortales, siendo testigo de la violación de estas leyes de la naturaleza, de la comprensión cotidiana del ser humano, del dominio que tiene sobre la materia, añadiendo ese nivel de terror que se halla en la literatura especializada.



Silent Hill 3, Konami. Imagen 3



Hellnight, Konami. Imagen 4



Hellnight hace lo mismo, a pesar de ser un título que tiene ya casi 10 años en el mercado, y cuyas posibilidades técnicas eran limitadas comparadas a lo que se ve en la época actual, logra también dar una narración de cómo una criatura de origen desconocido acaba mezclada con los protagonistas, al hacerla salir de un laboratorio le da un origen creíble, logra el dinamismo de hacer que el usuario diga: “Esto pudo ser cierto”, dándole sentido de misterio al porqué está ahí y porque muta continuamente; asimismo, conforme la historia avanza logramos ver la descripción de pasajes y lugares tan apreciados por la literatura de terror, dando el sentimiento de peligro, de ansiedad de locura, de ver como todo lo que se pensaba no es cierto, al darle al usuario el nivel de locura y de terror que menciona Lovecraft: “Suscitar en el lector un profundo sentimiento de inquietud al contacto con lo desconocido, una actitud de aprehensión frente al avance insidioso del espanto, como si estuviese escuchando el batir de unas alas tenebrosas o el movimiento de criaturas informes en el límite más remoto del universo conocido”(24).

Así los protagonistas deben de luchar en un ambiente tétrico y maligno, semirealista, sin armas y sin ayuda, en el más típico ambiente de lucha de las obras de Stephen King, monstruos sobrenaturales ante los cuales las armas comunes son inútiles, monstruos que atacan en las sombras ó desde la niebla, de variadas formas, no todos pertenecientes a las filas de los terribles muertos vivientes, (25).

El juego de video de terror, al igual que la literatura, ha buscado a lo largo de su producción un nivel de aceptación, un nivel de cómo ser terrorífico, un nivel de credibilidad ante el usuario, tras tantos títulos que trataron siempre de lo mismo, de mostrar héroes al más puro sentido tradicional, con tramas terriblemente simples y poco atractivas debido a lo simple de la tecnología en aquellos momentos, para que posteriormente viniera el momento de poder mostrar lo que los biógrafos de Poe han llamado “Valentía de desdeñar los viejos y trillados temas del amor y de la amistad y del romance, para hablar del miedo, de la desesperación y del horror, de saber que eso forma parte también del alma humana, que el miedo y la oscuridad también forman parte del arte”(26), llevar adelante la búsqueda de cómo mostrar esta oscuridad y dársela al usuario para que pueda vivirla y formar parte de ella, pero no desde un punto de vista de tinieblas sino de experiencia.

El pensamiento de Lovecraft es válido para los juegos de video también, puesto que muestran e interpretan acontecimientos y sensaciones, y al igual que Poe, para mostrarlos el artista debe de actuar como un atento e impersonal cronista y así como la vida y el pensamiento forman historias que pueden ser narradas y

visualizadas dentro de un juego de video, también lo horrible y lo oscuro pueden serlo. Los títulos de horror, como Land of the Dead, Dead Rising, Hellnight, Silent Hill, nos muestran éstas sensaciones, sin tratar de disfrazarlas con moralejas o con cursilerías, hacen lo que deben sin “Importar lo que muestran, bueno o malo, de luz o de oscuridad, atractivo o repulsivo, hermoso o deprimente”(27), y muestran esos sentimientos, “Que acarrearán más dolor que placer, más ruina que prosperidad, más terror que sosiego, y que son fundamentalmente adversos o indiferentes al sentir común de la humanidad, lo mismo que la salud, cordura o bienestar general de la especie”(28).

Los juegos de terror actuales estudian la mente, tratan de ver cuál es el punto origen de dónde proviene el miedo, analíticamente hablando, el porqué las personas pueden generar sentimientos de horror, como moverlas hacia estos sentimientos de ruina y de desesperanza, y han avanzado a lo largo del conocimiento para poder mostrar, (Al igual que Poe lo hizo en su tiempo), la raíz del miedo, el modo científico de fundamentar el mismo miedo; ya que mientras más el hombre aprende, más su miedo desaparece al racionalizar todo con lo que se topa, al ver que en las laderas oscuras no acecha ningún monstruo, que el gas pestilente de los pantanos es el que genera esos brillos, que lucen en la noche con iluminación fantasmal, al cual nuestros antepasados temían y no osaban acercarse, porque ahí habitaba el fuego fatuo, el terrible esqueleto, el monstruo muerto viviente que devora almas y consume carne, no son más que un producto de la química y de los procesos naturales de putrefacción que ocurren en todas partes del mundo. Al conocer científicamente los procesos por los cuales ocurre la muerte, al observar que el esqueleto mismo no es sino una combinación de átomos, que el viento gime por que produce efectos de sonido; todo esto genera sensación de seguridad, de que la luz artificial ha dominado la noche, de que no hay nada más allá de donde el límite de visión termina. El juego de video al igual que la literatura debe de adaptarse, y de mostrar al hombre el terror ultraterreno que le espera más allá de ésta dimensión (29).

Las primeras entregas de Resident Evil consiguen esto, enfrentar al hombre a las pesadillas que viven en su mente, al horror del muerto viviente que devora carne humana, al horror del monstruo que está por todos lados, que acecha en lo oscuro, la pestilencia de la muerte en todos los cuartos, la inevitable experiencia de hallar algo que escapa a nuestra comprensión, de una posible realidad, de un virus mutante, que convierte nuestras pesadillas en realidad.

¿Cómo no comparar esta evolución con la literatura?, ¿Quién ha olvidado el horrible barco espectral de Arturo Gordon Pym?(30), ¿La horrida descripción del Malestrom?(31), cuando el pescador abre sus ojos y se encuentra ante el terrible

destino que le espera, la descripción horrible de un embudo de agua inmenso del cual no hay escapatoria, del rugido infernal del agua y de la negrura del abismo comparable a la hallada en todas las narraciones del infierno?, cómo no compararlo con los abismos de Deathtrap Dungeon, con los pozos sin fondo de Alice y sus cascadas de lava, con los vórtices dimensionales sin fin y con el campo estrellado del Castillo de Ajedrez, todos estos lugares tienen eso en común que hemos estado detallando, el poder llevar al usuario a lugares que violan todo sentido común y que puede contemplar unos momentos para ver que tienen más allá o que se encuentra donde no se alcanza a ver dentro de la pantalla (32).

Land of the Dead, consigue también el efecto de intriga y de sobresalto, al hacer que el usuario responda ante leves ruidos y vea a su alrededor la destrucción y el horror que le espera más adelante, la misma ansiedad que uno experimenta al leer la narración “El Corazón Delator” de Edgar Allan Poe, el sentir del palpitar de “eso” que sigue viviendo, se puede sentir la desesperación de la víctima, así como también se puede sentir y escuchar aquello que se arrastra, y que uno tiene que buscar para poder seguir adelante, la inesperada sensación de no querer abrir una puerta, de no querer entrar a un pasillo, de tratar primero de atisbar que hay en un cuarto para evitar la sorpresa.

Pero en el juego de video tenemos ventaja, se puede decidir qué hacer y qué no hacer, si rodear o no hacerlo, al igual que el cine, la narración nos hunde en una trama de terror que no tiene vueltas, no es posible hacer cambios a la misma porque ya todo está escrito, simplemente somos espectadores dentro de una gran obra que se está desarrollando, podemos imaginar las circunstancias pero no podemos modificarlas, el juego de video abre otra alternativa, al permitir hacer eso, vivir las historias y en consecuencia actuar.

Los títulos que hemos enlistado han ido avanzando como hemos dicho hasta diferenciarse bien y lograr sus cometidos dentro del terror, del survival horror o de simplemente ser un buen juego de aventura de oscuridad, como lo ha sido Diablo, el cual es un gran juego que muestra cavernas oscuras, escenarios malditos y terribles, pinta el infierno como un lugar de perdición donde las almas tratan de escapar continuamente, describe la lucha primigenia del bien contra el mal y coloca monstruos grotescos y terribles, consiguiendo escenas inolvidables como los nidos de las arañas, Szark la ardiente, el concilio de almas perdidas, y los guardianes, que custodian el templo terrible donde habita uno de los males primigenios(33).

Land of the Dead y Resident Evil son survival horror, ya que muestran lo mismo que Diablo pero sin la ambigüedad de andar lanzando objetos ni magia como si

fueran cohetes navideños, en una situación de horror uno no tiene espadas lumínicas ni hidras de colores, se debe de valer de lo que se halle para sobrevivir, y hacerlo luego entonces, por medios cotidianos, a veces contra muertos levantados de su tumba por razones desconocidas como lo describe Land of the Dead, o a veces contra seres mutantes inmunes a la mayoría de las armas de las que disponemos, como todos los enemigos de Resident Evil, cualesquiera que sea el caso, ya no es una situación fantástica de demonios corriendo por todos lados, sino de situaciones más reales que podrían encuadrarse en cualquier ciudad que tuviera la mala fortuna de ser el epicentro de la causa desconocida que levanta a los muertos o tener un laboratorio de producción de armas biológicas con poco sentido de la seguridad interna.

Ahora bien, los juegos de terror absoluto no son muchos, y es que el uso excesivo de armas les quita éste género inmediatamente, no es posible que haya rifles y municiones de todo tipo desperdigados por una ciudad y en botes de basura. Hellnight y Silent Hill muestran otro tipo de horror, el que le puede pasar a una persona común y corriente, como reaccionar cuando solo se tiene un bate de beisbol a la mano, ó incluso cuando sólo se tienen las piernas para correr en una maraña de laberintos de un sistema de desagüe que podría ser el de cualquier ciudad, ya que el horror golpea más de cerca cuando se trata de cosas cotidianas que involucran a gente cotidiana, cuando cosas horribles le pasan a la gente buena que no está preparada para recibirlas, a gente que no tiene experiencia destruyendo con armas y que jamás en su vida ha manejado una, enfrentar a lo cotidiano con lo extraordinario, y más aún, darle un sentido de porqué ha ocurrido “eso”, de que “eso” puede pasar en cualquier momento, de que no es necesario que ocurran eventos extraños para que los seres de otros mundos ataquen el nuestro, de que de la niebla pueden surgir seres de otra dimensión, de las sombras los fantasmas mas lúgubres, de la oscuridad las formas más terribles que nuestra imaginación pueda detallar. En la película “El Fuerte” (Paramount Pictures), el coronel alemán le explica al cuidador de la fortaleza: “Anciano, la verdadera pesadilla es la que el hombre da a sus semejantes, las de tu fortaleza, son solo cuentos de niños en comparación”(34), sin embargo, el hombre enfrenta el mal en la cotidianidad, y se agazapa ante lo que él cree que es oscuridad, al enfrentarse a lo que viola las normas que ve como reales, la encarnación de las tinieblas que el hombre, en lo más profundo de su mente, sabe que existe, y que solo necesita un empujón para salir a flote(35).

1 – “El miedo es un de las emociones más antiguas y poderosas de la humanidad, y el miedo más antiguo y poderoso es el miedo a lo desconocido. Muy pocos psicólogos lo niegan y el hecho de admitir esa realidad confirma para siempre a los cuentos sobrenaturales como una de las formas genuinas y dignas de la literatura”. - Lovecraft, H.P. *El horror sobrenatural en la literatura*. El Aleph, 1999

2 – Dentro de las diversas historias de horror y de muertos vivientes que se han llevado tanto al juego como a la pantalla grande, muchas han sido las temáticas tratando de explicar por qué ocurre lo que el espectador está viendo, recordemos que es mucho más fácil sentir miedo por algo que podemos razonar que por algo que no podemos comprender, esto parece contradictorio pero va de la mano con el pensamiento del hombre moderno, la oscuridad es siempre más tenebrosa si se le explica racionalmente.

3 – Del libro de las llamadas y del Testimonio del Árabe Loco, el cual determina puertas selladas que conducen al inframundo, la apertura de estas puertas hará que los muertos se levanten y devoren a los vivos, porque su número es infinito, el Testimonio declara estas puertas pero no dice que hay más allá, el mismo Árabe jamás delata su personalidad ni su nombre, solo describe con dejo de terror lo que ha descubierto (presumiblemente guiado por la misma Diosa Ereshkigal), no termina el libro, y lo que le aconteció es desconocido ya que desaparece del mundo y no es vuelto a ver, en palabras de Lovecraft, “tal vez sabía cosas que el mundo ignoraba, mundos ocultos e impíos que el alcanzó a ver, o tal vez abrió una puerta que no debió abrir jamás, su portal personal al Abismo y fue arrastrado a él, nunca lo sabremos”. – Lovecraft, H.P. *El Necronomicon*. El Aleph, 1938.

4 – Una de las más conocidas es el “Kuru”, (de la palabra Kuria/Guria, estremecerse), enfermedad de origen nervioso que atacó a los Papúa de Nueva Guinea por sus rituales canibalísticos de comer el cerebro del fallecido, el Kuru provoca espasmos parecidos al Parkinson pero más violentos, genera terribles dolores de cabeza y espasmos de risa incontrolables, esta enfermedad no tiene cura y es mortal. – “National Institute of Neurological Disorders and Stroke”, <http://www.ninds.nih.gov>.

5 – Resident Evil series, creador: Shinji Mikami, Capcom, Resident Evil 2, 1998, Resident Evil 3, Némesis, 1999.

6 – Dentro de los diversos títulos de juegos de video, todos ellos ocurren en zonas tenebrosas de baja intensidad de luz o sin luz, Resident Evil 2 y 3 ocurren en la noche de la ciudad, Land of the Dead es también un escenario nocturno, Obscure se desarrolla en la noche y Hellnight en un subterráneo.

7 – *“Land of the Dead”*, dirigida por George A. Romero, escrita por George A. Romero, Junio 24, 2005

8 – Dentro de *“Land of the Dead”*, la fórmula para ocultar el campo de visión es crear campos de maizales, si no se colocan elementos que impidan al usuario “explorar” visualmente el entorno, pasa de ser algo terrorífico o un horror survivor a simplemente un evento de aventura o un shooter, recordemos que los pasillos de los juegos de pelea de disparos y primera persona tienen pocos elementos que impidan el tiro directo precisamente porque el tema del juego es ese, sin embargo el Survivor Horror tiene otros parámetros y debe ser manejado diferente.

9 - *Hellraiser* es una novela de horror de Clive Barker, basada en su novela anterior *“The Hellbound Heart”*, explora el tema del dolor como placer y la moral puesta a prueba por el temor, habla de otra dimensión donde habitan criaturas conocidas como Cenobitas, demonios del infierno, los cuales entran a esta dimensión buscando almas por medio de un mecanismo cúbico que abre estos portales, la novela de Barker habla de un preso que huye de este infierno y es recapturado por los Cenobitas, las descripciones que hace del infierno y del Ingeniero, un monstruo informe que crea los aparatos de tortura de esta raza de demonios son muy vívidos, la película *Hellraiser* ha tenido 8 entregas y la primera se considera dentro de las 100 películas más terroríficas.

10 – *“Dawn of the Dead”*, George A. Romero, habla de una invasión de muertos vivientes, los pocos supervivientes se refugian en un centro comercial, donde los rodean los muertos vivientes, poco después tratan de hacer su escape a una isla deshabitada con algunas consecuencias funestas, el final hace mención a que nadie sobrevive, *Dead Rising* también tiene un centro comercial, donde el protagonista se refugia intentando encontrar pistas acerca de que es lo que está pasando, a diferencia de la película el centro comercial de *Dead Rising* es una ciudad en pequeño, excesivamente grande hasta el punto de llegar a veces a lo ridículo.

11 – King, Stephen. *Salem’s Lot*, Paperback, 1990.

12 – King crea a Kurt Barlow, el maestro vampiro, como una criatura humana, siguiendo la línea de pensamiento de Lovecraft, que el horror con propiedades humanas es aun más terrible que el monstruo mismo, es un vampiro que en nada se diferencia de un ser humano, extremadamente inteligente pero sigue siendo una inteligencia malvada y torcida, el pensamiento de la criatura que no solo ataca inconscientemente sino que lo hace con cálculo y precisión, como una bestia de presa al acecho.

13 – *Todos los enemigos de las series de Resident Evil han sido mutantes ó aumentados genéticamente, pero a fin de cuentas el modo de terminar con ellos sigue siendo el mismo, a pesar de las habilidades o la fuerza que puedan poseer, en las primeras presentaciones eran monstruos con un soporte de daño increíble y una fuerza descomunal, las últimas presentaciones van más hacia el soporte viral, aumentar al ser humano por medios genéticos, dándole una velocidad y fuerza sobrehumana.*

14 – *En “La Caída de la Casa de Usher”, Poe logra alcanzar la oscuridad narrativa, consigue hundir al lector en los negros pensamientos de sus actores, asimismo, la atmósfera que logra dentro de su narración es también remarcable, en la narración podemos ver también la inclusión de memorias de los actores que hacen más creíble la narración, como el recuerdo de “Las Rimas del Anciano Marinero”, y el pasaje del “Palacio Encantado”, - “Y ahora los viajeros, en ese valle, al través de las ventanas rojizas, miran vastas formas moviéndose fantásticamente a los sonos de una música discordante, en tanto que, como un arroyuelo pálido y lúgubre, al través de la pálida puerta. Una horrenda multitud se abalanza eternamente, riendo... pero sin jamás sonreír”, también, la forma en la que compara las narraciones del héroe Ethelredo con el pensamiento de su interlocutor es por demás espeluznante, la comparación de la narración con la narración misma, el crujido de la madera del eremita con el crujido de la tumba de la esposa de Usher, el rugido del dragón comparado con el chirrido de la tumba al abrirse, y la narración final de Usher: “¿No oye usted?, yo , yo oigo... he oído durante largo tiempo... durante mucho tiempo... durante muchos minutos... durante muchas horas... durante muchos días he oído. Pero no me atrevía... ¡ah! ¡Tened piedad de mí!... ¡qué miserable e infortunado soy!... pero no me atrevía... ¡no me atrevía a hablar! ¡La encerramos viva en su tumba!”. Este es el estilo de interpretación que Lovecraft precia y que puede ser y para mí, esto debe ser repetido en los títulos de Survivor Horror en todo juego de video.*

15 – *“Conan” de Robert Howard, las aventuras de Conan, mostradas dentro de lo que se conoce como “capa y espada”, son las del antihéroe, Conan puede ser nombrado un antihéroe verdadero, ya que se interesa por él mismo y nunca por los demás, sus aventuras son heroicas porque sobrepasan lo que un hombre común puede hacer, ciertamente, el encuadre de Diablo 2 se parece mucho al entorno de Conan, quien también peleaba contra demonios y criaturas venidas de otras dimensiones, ciertamente, el enfoque de Howard de esta historia empata muchísimo más actualmente que las que pudo escribir Tolkien, y en mi opinión, son mejores dentro de las temáticas de Terror – Aventura tipo Castlevania.*

16 – *Livingstone, Ian. Deathtrap Dungeon, Puffin Books, 1984. Ian Livingstone, “Deathtrap Dungeon”, juego de video para PC, 1998*

17 – *Wells, H.G. La Guerra de los Mundos, Editorial Planeta, 1898*

18 – *Una idea acerca de cómo fundamentar el miedo a lo desconocido, - Lovecraft, H.P. El horror sobrenatural en la literatura. El Aleph, 1999*

19 – *De acuerdo con la trama de American Macgee Alice, por un descuido la casa de ella se incendia y tiene que ver a su familia morir, el sentimiento de culpa tuerce su alma hasta que es internada en un manicomio, obviamente, su imaginación es torcida en consecuencia, y siendo el País de las Maravillas un producto de su imaginación, también resulta afectado torciéndose junto con su dueña hasta la locura, es una justificación creíble de la historia, que para mí, no tiene nada de infantil y si marcadas cosas malignas dentro de ella.*

20 – *Durante la Revolución Francesa, fué la toma de la Bastilla lo que inició toda la cadena de acontecimientos históricos, sin embargo, para 1789 la Bastilla era solamente una prisión de lujo para VIPs, ladrones de poca monta y uno que otro prisionero que había sido mantenido ahí, vivían cómodamente y no era ni por vista la terrible prisión llena de torturas y pesadillas que los parisenses pensaban y que el mismo Edgar Allan Poe describe en su cuento “El Pozo y el Péndulo”.*

21 – *“Un Descenso dentro del Maelstrom” de Edgar Allan Poe, habla de un queche de pesca dirigido por tres hermanos, el cual tiene la mala fortuna de quedar envuelto en un huracán, que lo lleva al monstruoso embudo del Moskoe-strom, este torbellino es completamente ficticio ya no hay fenómeno natural que pueda producirlo al menos en la Tierra, sin embargo, vemos de nuevo que la explicación científica y semireal dé este fenómeno es el que le da su validez y es lo que lo vuelve atemorizante, ciertamente, no tienen que ser los miedos eternos a la oscuridad lo que cause aprehensión en el hombre. – Poe, Edgar Allan. Narraciones Extraordinarias, Editorial Porrúa, 1988.*

22 – *Lovecraft, H.P. El horror sobrenatural en la literatura. El Aleph, 1999*

23 – *En Silent Hill, la película, el protagonista también sufre un cambio de personalidad, siguiendo la línea antigua de las historias de Dungeons and Dragons de los escritores de Ravenloft, una criatura maligna es algo horrible de ver, pero más terrible es ver a un inocente que es reclamado por la oscuridad, la protagonista, es una niña que nace en el seno de una comunidad fanática, los cuales la condenan por no tener padre, el consecuente daño físico que le causan hace que el odio crezca a niveles insospechados dentro de ella hasta llamar la atención de una criatura que le promete venganza, éste elemento es común y a todos aterriza por que puede pasar en cualquier momento y sobre todo le pasó a un ser que no le tenía que pasar, ésto tal vez, en mi opinión, siendo lo más trágico.*

24 – *Lovecraft, H.P. El horror sobrenatural en la literatura. El Aleph, 1999*



25 – En las novelas de Stephen King, los personajes han tenido que enfrentar criaturas inmateriales o inmortales, inmunes a medios normales de destrucción y cuya treta es atacar el alma ó la inteligencia humana, Kurt Barlow es un ejemplo, el vampiro inmortal que busca saciar su sed y que solo puede ser destruido por la fé en un mundo que no tiene fé, ó el payaso Pennywise, el monstruo que devora niños, que se esconde en la mente y adquiere la forma de lo que el hombre más teme.

26 – Prólogo de María Elvira Bermúdez acerca de “Narraciones Extraordinarias”, - Poe, Edgar Allan. *Narraciones Extraordinarias*, Editorial Porrúa, 1988.

27 - Lovecraft, H.P. *El horror sobrenatural en la literatura*. El Aleph, 1999

28 - Lovecraft, H.P. *El horror sobrenatural en la literatura*. El Aleph, 1999

29 – Bajo el parámetro de justificación racional del miedo, el sistema de juego de video aquí tratado se justifica bajo los términos de la Teoría M, la cual explica el inicio del universo desde antes del tiempo, ésto es, el inicio antes de que hubiera inicio, está basado en las teorías de Einstein y en los estudios de científicos actuales, este tema será tratado más adelante.

30 – Poe, Edgar Allan. *Narraciones Extraordinarias*, Editorial Porrúa, 1988.

31 - Poe, Edgar Allan. *Narraciones Extraordinarias*, Editorial Porrúa, 1988.

32 – American Macgee Alice juega mucho con los temas de cámara y posición de la misma, y con los planos infinitos, en los escenarios de *Enrocar*, el tablero de juego es todo el escenario, el castillo mismo de las piezas rojas se halla en un plano que es infinito hacia abajo y hacia todas direcciones, esto es, como si estuviera flotando en abismos sin fondo, este parámetro hace mas intrigante el desarrollo de la trama y la investigación de todos los cuartos, muchos usuarios se aproximan a la orilla del escenario para ver si ven algo “mas allá”, siendo esto un gran logro dentro de juegos de video de misterio.

33 – Los escenarios detallados acerca de enemigos malignos en *Diablo 2* están perfectamente recreados, una de las menciones especiales es al concilio de Zakarum, donde los miembros del concilio tienen habilidades diferentes y son identificables por las zonas donde aparecen y por los

*gráficos que los rodean, tanto Wyland Voidbringer, Bremm Sparkfist y Maffer Dragonhand son algunos de los jefes de zona de Diablo 2 que para mí, realmente valen la pena ver.*

34 – *Paramount Pictures “The Keep”. 1983 por Michael Mann, con Scott Glenn e Ian McKellen.*

35 – *Ésto que se puede lograr dentro de la literatura también es posible lograrlo visualmente en juegos de video, el temor de lo que está al fin del camino, cuando el lector tiene un escalofrío al leer las palabras en la tumba de Hubert Marsten “Dios quiera que descansa en paz”, el monstruo que no descansa en paz, la idea de lo que espera en el más allá, darle al hombre algo para temer que sea creíble y tenga fundamentos, que su temor posea pilares, el temor sin pilares es una casa sin cimientos, y se teme más lo que se conoce que lo que no se conoce, dar al adulto ese miedo que desde que era niño no conocía, merced a su atrofiada imaginación, en palabras de Stephen King: “El adulto toma laxantes, píldoras para dormir, paliativos, para poder atraer el sueño y alejar sus terrores, y sus temores son tan débiles y domésticos, el trabajo, el dinero, lo que pensara la maestra si Jennie no tiene mejor ropa, si mi esposa aún me ama, quiénes son mis amigos, pálidos miedos comparados con los de un niño en su cama, sin nadie a quien confesarlos que pueda entender sino otro niño, no hay terapia de grupo ni psiquiatra que pueda ayudarlo a pelear contra eso, eso que vive bajo su cama ó dentro de su armario, eso que lo amenaza más allá de donde el límite de visión termina, y la misma solitaria batalla debe ser librada todas las noches, siendo la única cura la osificación de sus facultades imaginativas, y a eso se le llama ser adulto” – King, Stephen. Salem’s Lot, Paperback, 1990.*

PARTE II

**Creando los Personajes**

### 3 - HÉROE Y ANTIHÉROE

*“... Colócame delante de mi enemigo, y le hundiré el cráneo con mi maza de combate...”*

- *Conan el Bárbaro*

*“... En éste mundo no hay cordura ó insanidad, solo existen las mil caras de la locura, todas las formas de seres pensantes no son sino diferentes niveles de locura...”*

- *Profesor Nova, Battle Angel Alita.*

*“... En una caverna de las pirámides duerme arrollado el gran Set. Entre las sombras de las tumbas reptan su oscuro pueblo. Yo digo la palabra que viene de los ocultos abismos donde nunca llega el sol. ¡Envíame un esclavo que satisfaga mi odio, oh ser escamoso y reluciente!...”*

- *El Camino de los Reyes. Conan el Bárbaro*

Todos los juegos de video que tienen o manejan personajes principales hacen uso del héroe o heroína, dependiendo el caso y el tipo de juego que se quiera manejar. Los juegos de terror actuales hacen mucho uso de personajes femeninos como heroínas, y dentro de las temáticas de estos juegos no es en sí el salvar a otra persona ni salvar al mundo, sino simplemente salvarse a sí mismo.

Pero, para Campbell, ¿Cuál es la dinámica del héroe?. Podríamos describirla como el efecto de descubrir que puede cambiar su entorno de alguna forma ó ayudar a las personas. Este descubrimiento lo lleva a cabo por medio de la ayuda de un “avatar”, “asistente”, ó guía que le dice que es lo que tiene que hacer ó simplemente lo lleva al conocimiento a obtener para salvar aquello que debe, y después llega el acto mismo de ayudar a las personas ó al medio en el cual se desenvuelven. (1)

Las mitologías hacen uso de ésta misma fórmula, con variantes al respecto de qué es lo que se debe de salvar y qué es el héroe en sí. Recordemos a los héroes míticos que ayudan a su pueblo después de descubrir que realmente lo pueden hacer: Jasón debe recuperar el vellocino de oro tras recibir ayuda celestial, de parte de la diosa Hera é indirectamente del mismo Zeus, y al mismo tiempo debe enfrentarse a divinidades de otros sitios para conseguir su propósito.(2) Odiseo debe afrontar las dificultades puestas por Poseidón tras ofender su nombre, y recibe ayuda y asistencia de la diosa Athena.(3) Moisés debe enfrentar al faraón de Egipto con la asistencia del mismo Jehová. Todos estos ejemplos muestran la asistencia del avatar en la búsqueda de la salvación y de la aventura que el héroe mismo ha de transitar, el medio en sí en el que navega es indiferente al resultado que se debe alcanzar, y también es una hazaña por la cual se logran otras más grandes dentro de la aventura..

Pongamos por ejemplo la leyenda de Hércules, el cual para expiar la muerte de sus hijos y esposa, es puesto al servicio del rey Euristeo quien con la ayuda de la diosa Hera intenta por todos los medios aniquilar al héroe mítico.

Sin embargo, aquí tenemos la leyenda del héroe también vista desde otro punto al que volveremos más adelante. Para expiar su crimen, Hércules visita al oráculo de Delphos el cual es influenciado por la diosa Hera, la que le pone como condena servir al rey Euristeo, con el afán de aniquilarlo, no para que realice actos de ayuda a los demás ó a su pueblo ó a él mismo; por supuesto, Hera aquí funge como el “avatar”, como el asistente que ayuda al héroe a encontrar su camino y a realizar todos los actos que debe seguir en su aventura, el avatar dentro de ésta historia es “malvado”, ya que quiere la destrucción inmediata del héroe.

El fin de la aventura es ciertamente, la expiación de las culpas del héroe a los ojos de los dioses, las diez misiones que conlleva esto son meramente capítulos transitorios en los cuales se ayuda a sí mismo a realizar estas proezas para salvarse, sin embargo, en el transcurso de las mismas ayuda a otros indirectamente.(4)

Dentro de esta mítica y puntos de vista del héroe, podemos analizar varios aspectos, uno de ellos es el aspecto histórico, ¿Cómo influye la situación histórica dentro del desarrollo de una mitología?, ¿Cómo influye la situación social y psicológica de la comunidad que da vida al héroe?

La leyenda de Moisés es un mito ya consabido, una historia acerca de un poco probable evento épico, bajo un nombre aparente, igual que con Hércules y Sigfrido, sin embargo, la leyenda de Moisés se pulió para dar paso a un mito religioso, en el cual es Dios mismo el que da pie a la aventura. Moisés pasa de ser el favorito del Faraón a ser un esclavo más, y es ahí cuando encuentra al Avatar, que en este caso resulta ser Jehová.(5)

Dentro de la mítica judía y cristiana, el héroe no puede tener poder propio, ya que esto es una blasfemia, comparado con los héroes griegos y romanos los cuales eran los que tenían la fuerza, aunque dotada por parte de Zeus, aquí es Dios el que canaliza su fuerza al héroe mismo, y es Él quien hace todos los milagros y conlleva a fin toda la aventura, cuando Moisés levanta su cetro dice al faraón “Yo soy nada, es Dios quien obra a través de mí”(6) Es Él quien propicia las catástrofes sobre Egipto y es Él quien llama al Destructor contra la ciudad.

Este tipo de héroes han llevado en su mayoría una vida normal, en la que puede haber aún todo tipo de atrocidades, ya que no es mencionado nada de lo que Moisés hizo durante el tiempo en que no estaba al servicio de Dios, y así como muchos de los héroes bíblicos que también fueron antes de recibir el “llamado” piratas o guerreros y cambian su percepción de la vida una vez que el avatar los llama y así continúan hasta que culminan con su aventura.

Sin embargo es diferente con respecto a los héroes de culturas guerreras, podemos ver que tanto Odiseo, Hércules o Jasón no dudan en matar o realizar cualquier tipo de truco o engaño con tal de conseguir sus fines y realizar sus metas. Para destruir Troya, Odiseo recurre a la artimaña y al engaño para conseguirlo, y Jasón no dudará en dejar atrás a Medea cuando ésta ya no le ayude en sus fines. Podemos ver como éstos héroes son diferentes en todo aspecto a los bíblicos, y cuando Roma esté en su apogeo, serán aún más extremos. Romulus será el héroe fundador de Roma, tras haber asesinado a su

propio hermano, el entorno militar romano será la pauta para crear a sus héroes y darles forma; asimismo, el hecho de haber asimilado la cultura griega así como todo su panteón de divinidades les dará más terreno a los romanos a sembrar para sus generaciones de personajes famosos.

Muchos de los héroes de Roma serán personas de carne y hueso, las cuales habrán batallado para volver al imperio algo grande y sublime. Julio César será venerado como un gran héroe de Roma, por haber derrotado a Verscingetorix; Suetonio lo será por haber destruido a Boudicca, Crasso por haber desecho a los rebeldes esclavos de Espartaco y Escipión el africano por haber desintegrado a las hordas bárbaras de Aníbal, enemigo de Roma. (7)

Tras la caída del imperio romano, la imagen del héroe no sufrirá muchos cambios en su estructura, más sí en su temática. Los héroes de caballería suplantarán a aquellos que provenían de las culturas clásicas, y los enfrentamientos con criaturas extrañas y malignas tomarán ahora el lugar, la modificación de Sigfrido tomará forma extraña con San Jorge, el cual no requerirá convertirse en invulnerable sino en tener la protección de Dios.

Para los caballeros medievales, los actos heroicos eran algo que se hablaba comúnmente, aunque muchos de ellos probablemente no hubieran visto uno en toda su vida, había incluso un “código de caballería”, con el cual se debía de vivir y comportarse según el lugar donde estuviera y el rey que tuviera en turno. Una de las muestras de comportamiento de los caballeros eran las justas, en las cuales demostraban sus cualidades y competían unos contra otros.

Después de la Revolución Industrial, los héroes de jóvenes y niños se centraron en los ejércitos del mundo, ahí era donde se realizaban los actos heroicos. El sueño de la mayoría de los jóvenes era vestir el uniforme y realizar todo tipo de heroicidades, a caballo o mediante cargas de bayonetas, los niños tenían los soldaditos de plomo que aún se vendían en los años 20, leyendas de cargas y ataques a campo traviesa inflamaban la mente de los jóvenes.(8)

Esto dio un cambio radical después de la primera y segunda guerra mundial, cuando los ejércitos del mundo se enfrentaron en masacres y en batallas de aniquilación, dando paso a las nuevas potencias mundiales y a la creación de nuevos héroes para el mundo, el ejemplo militar ya no era válido tras las masacres y destrucciones creadas por los mismos militares, se requería algo más para los jóvenes del mundo, héroes míticos que recrearan los modelos morales de las naciones que los habían creado.(9)

El nacimiento de Superman se debió a esto, independientemente al reflejo de la sociedad norteamericana que él mismo daba vida, también se debió a la necesidad de una sociedad inocente que requería de un héroe que representara el punto de vista que ellos mismos tenían acerca de su sociedad y de su aparato militar. Estados Unidos dio vida a Superman, a Batman y al Capitán América en estos períodos; famosos son los números del Capitán América peleando contra los nazis en las tiras cómicas, como puede verse en la edición de Capitán América Comics Marzo núm. 1, 1940

Es de notar que estos héroes con excepción de Batman posean en sus uniformes los colores emblemáticos de Estados Unidos, y pretenden ser un reflejo de la heroicidad de ellos mismos, al enfrentarse a potencias y genios malignos.

Los héroes creados en ésta época batallaban contra todo tipo de enemigos que ponían en riesgo a la comunidad en la que ellos vivían sin importar el antecedente ó de qué tipo de enemigo se tratara. Otro ejemplo claro de éste comportamiento extremo de superhéroes fué uno de los capítulos de Superman animado.

En este capítulo de Supermán animado, Nikola Tesla teorizaba acerca de la posibilidad de dar energía gratuita a todos los ciudadanos del mundo, pero logró convencer a los militares de la posibilidad de crear una defensa efectiva contra aviones, usando un arma de partículas con la ayuda de energía atmosférica, esto aterrorizó al público, pero dió la posibilidad a Hollywood de dar más fama al héroe Superman, el cual hizo una aparición especial, combatiendo a una ridiculización de Tesla, parodiado como un científico loco que aterrorizaba a Nueva York, con un rayo de partículas y un ejército de robots a control remoto.(10)

Siguiendo con la ejemplificación del héroe americano, algo es notable en todos ellos, sus líneas de pensamiento eran acordes con la sociedad norteamericana de las décadas de 1940-1950, sin embargo, comenzaron a perder valor después de la guerra de Vietnam. Los valores que defendía Superman ya no eran correctos, la sociedad norteamericana había producido monstruos que estos héroes ya no representaban, y sus enemigos, ya no eran válidos en ese momento. Tomemos en cuenta a Red Skull, el cual es enemigo clásico del Capitán América y nació de una variante de los soldados alemanes de la segunda guerra mundial, éste tipo de personajes ya no eran válidos cuando los propios soldados norteamericanos causaban terror y destrucción en nombre de libertades y de defensa de derechos que ellos mismos violaban.

Siguiendo esta línea, los héroes de aquel entonces fueron añadidos a nuevos héroes que iban tratando de actualizarse con el paso del tiempo y valores, muchos



nacieron y muchos otros fueron actualizados, como es el caso de los Vengadores, de la compañía Marvel, ó de la Liga de la Justicia, de DC Comics, sin embargo, a pesar de tantos esfuerzos por mantenerlos vigentes, fué realmente imposible seguir con la línea heróica que ellos mismos mantenían, ya no eran creíbles para el público y estaban completamente desfasados, correspondían a una era que ya no existía.

Por lo que fué necesario hacer algo con ellos, y ciertamente, y casi al mismo tiempo, las compañías decidieron deshacerse de ellos para tratar de actualizarlos, de forma creíble para todos los lectores y seguidores de estos personajes, así que en todos estos casos los héroes cayeron peleando contra enemigos que curiosamente estaban acordes al momento actual.

En La Muerte de Supermán, comic publicado para tratar de darle un final honroso al héroe de antaño, Supermán combate contra un ente de supuesto origen extraterrestre, pero en la historia no se especifica bien su origen, solo causa destrucción, es una criatura con la que no es posible razonar y no es posible negociar, muy representativa de la sociedad moderna, irónica, no razonable, llena de prejuicios y que destruye todo lo que toca, en sí, representa una humanidad moderna, la cual no tiene piedad por aquello que no le sirve a sus propósitos, Supermán lucha contra esto y muere, es notable una de las líneas del comic, cuando Luisa Lane habla con Superman mientras éste pelea con Doomsday, “Para derrotarlo debo ser igual que él”, dice Supermán y Luisa responde “Pero él mata, y tú no puedes hacerlo”(11)

En cuanto a los otros héroes, podemos hacer mención a Batman, al contrario de Supermán, Batman no posee poderes especiales, solo su ingenio y su conocimiento científico para construir aditamentos especiales, sus enemigos son también criaturas humanas, gángsters que tratan de burlarlo mediante el uso de secuaces ó elementos científicos, (como el Guasón ó Dos Caras), ó son también expertos en ingenio torcido, (como el Acertijo), pero ninguno de ellos era actual, menos si los recordamos recreados en las series que protagonizaba Adam West hace algunos años.

En la serie “La Caída del Caballero”,(12) Batman también tiene que pelear con todos sus enemigos; al contrario de Supermán, él no puede dar una batalla de poder a poder ya que no posee ninguno, debe derrotar a todos sus archienemigos para poder enfrentar a su némesis, Bane, el cual es también un personaje interesante, ya que se vuelve más fuerte al inyectarse droga directamente al cerebro. Batman enfrenta a un enemigo que no corresponde a su era, un héroe viejo en contra de un enemigo nuevo, actualizado, mortal, correspondiente al siglo

XX, lleno de odio, capaz de matar, despiadado, es Hércules enfrentando a un Dios real, es lo contrario de los héroes cristianos, es San Jorge enfrentando a Tiamat, al dragón inmenso que no podrá vencer aún con la ayuda de Dios, y por obvias razones es derrotado.

Sin embargo, en ésta misma serie, otro personaje toma el rol de Batman, y también el diálogo es interesante de leer, ya que cuando pelea con Bane, el mismo Bane menciona “Éste Batman es diferente, éste Batman mata” (13)

Ahora, dentro de lo que se hace actualmente, ¿Qué tipo de héroes se esperan para un juego de video?, ¿Qué tipo de héroes hay actualmente? Ciertamente de moda se encuentra el antihéroe, un héroe que mantiene características similares con el héroe pero que en esencia es diferente. Dentro del mundo del comic podemos mencionar a Punisher, el cual no ha sufrido ningún cambio desde su aparición hace algunos años,(14) Punisher es también un perseguidor de criminales, pero no de criminales extraterrestres o superpoderosos al estilo de Superman, y no de archicriminales como Batman, sino de criminales que el hombre común ve en la vida cotidiana, asaltantes, violadores, secuestradores y narcotraficantes, el los caza siguiendo los mismos parámetros que los criminales usan, y usando sus mismas reglas, es un personaje que no dudará en matar al criminal y en usar todo tipo de armas en contra de él, un héroe actualizado.

La dinámica es la misma, el héroe no cambia su fondo aunque éste sea malvado, recibe el llamado, pero éste llamado es por lo general desastrozo y violento, no hay fondo romántico en él. Punisher ve asesinada a toda su familia por criminales, y la temática es la misma sin importar el país del que provenga el héroe o heroína en cuestión. Gally trata de descubrir quién es, al ser rearmada por Ido en el basurero de robots.(15)

Sin importar qué tipo de héroe sea, aún los de videojuego y en las temáticas Survivor Horror, tanto Jill como Claire se encuentran solas en una ciudad llena de muertos vivientes, sin más recurso que un arma de mano de pocas cargas. Frank West, la estrella de Dead Rising no se encuentra en mejores condiciones que ellas, ni tampoco Koudelka ni Naomi. El llamado es individual y por lo general dice: “Ayúdate a ti mismo”.

Después de recibir el llamado, los héroes están en la opción de acudir o no acudir al mismo, pero al contrario de los héroes tradicionales ó antiguos, ellos no pueden decidir, y esto es otro punto vital dentro del antihéroe, él no es un héroe por querer serlo, sino porque el medio lo obliga a ser eso que tal vez él no quiera. Los de

Survivor Horror no tienen opciones, deben ir para sobrevivir, y los demás lo hacen por interés personal ó venganza. (16)

Pero, ¿Qué hay en cuanto a la ayuda que deben prestar a los demás ó a la comunidad? Esta es una pregunta interesante, el antihéroe no ayuda por su interés ó por su necesidad de ayudar ó porque piense que es su deber cívico, ayuda en el caso extremo de que al ayudarse a sí mismo, por casualidad ayude a alguien más. Siguiendo los ejemplos anteriores, Gally no dudará en ayudar a sus enemigos para poder perseguir sus metas, Jill y Claire ayudan a quien encuentran, pero no porque los estén buscando, al igual que todos los demás, ése es el espíritu del antihéroe: El héroe que puede venir de un escenario malvado y termina haciendo un bien para los demás mientras lo hace para sí mismo.

Dividamos entonces ésto en varias partes según la aventura lo requiere:

El héroe debe de tener un inicio de aventura, la cual estará representada por la famosa “llamada a la acción”. Hércules debe limpiar sus crímenes por matar a sus hijos y esposa, él decide ir al oráculo de Delfos, (imagen del ser superior, del tutor, del guía ó avatar), el cual le dice que la manera de lograrlo es sirviendo de esclavo para el rey Euristeo, en 10 trabajos que el rey deberá exigirle, Euristeo, en contubernio con la Diosa Hera, (representando el lado malévolo de la mujer, el lado que tienta al héroe, el lado oscuro y terrible, equiparable con la Lilith cristiana), guía a Euristeo y le susurra que clase de trabajos debe de hacer, los 10, que luego se convertirán en 12, ya que Euristeo juzga después que Hércules en 2 no cumplió con las normas impuestas. (17)

Los trabajos de Hércules son “heroicos”, esto es, desafíos contra criaturas que poseen habilidades superiores a las humanas, ninguna de las criaturas que Hércules enfrenta son ni remotamente humanos, algunos son animales con habilidades terribles, (el león de Nemea, el toro de Creta, la cierva de Artemis, los caballos de crines de bronce), otros son criaturas terribles, (la hidra de Lerma, las aves de plumas de acero Stinfalidas, el dragón de las Hespérides), otras son divinidades ó criaturas relacionadas a ellas, (el perro Cancerbero).

Para el Survivor Horror, en cuanto a los llamados actos heroicos, revisamos que generalmente, ninguno de nuestros héroes tiene habilidades extraordinarias, son solo humanos, (y el que las tiene, se ve obligado a elevarlas conforme la aventura pasa), sin embargo, les es posible defenderse.

Jill Valentine debe librarse de una plaga de zombies, para poder salir con vida de la ciudad donde se halla, la Ciudad de los Muertos, El llamado como dijimos es simple: Sobrevivir, al salir de la ciudad condenada, el obsequio es su vida; no hay

vuelta de hoja, al contrario de héroes míticos, que persiguen metas sobrehumanas con poderes sobrehumanos, ella es solo una mortal, y no necesita ser divina, sus enemigos son también humanos, deformes, monstruos muertos vivientes, que sin embargo pueden devorarla viva.(18)

Su equipo no es ostentoso, un arma ó dos son más que suficientes para mantenerla viva, sin embargo, estas armas tienen sus límites, así como también hay añadidos para darle más sabor a la aventura, Némesis, el monstruo que es más fuerte que el héroe.

Exacto, el hecho de sobrevivir y de aniquilar con inteligencia miles de cadáveres ambulantes que no poseen inteligencia no es un acto heroico, no cubre los requisitos para serlo, el acto heroico proviene de romper las ataduras, de hacer algo más, de trascender los límites humanos, Rama no hubiera sido heroico si no hubiera enfrentado las huestes de Ravana, debe de haber algo más, ese algo es Némesis, prácticamente invulnerable a las armas de fuego y a todo tipo de daño físico, ¿Cómo puede alguien vencer algo así?.

Todos ellos deben enfrentar un algo, Claire Redfield debe enfrentar a su propio enemigo, el Tirano, el cual es como Némesis pero menos insidioso, hay una gran diferencia entre sobrevivir y sobrevivir heroicamente, diferencia notoria entre Frank West y Jill Valentine, el ambiente es el mismo, Survival Horror, la situación la misma, miles de zombies, pero Frank no debe enfrentar a Némesis, cosa que Jill sí debe hacer.

Sin embargo, éstos son enemigos “carнаles, palpables, destruibles”.¿Y qué hay de los demás que no lo son?. Mio Amakura debe enfrentar también muchos monstruos, pero éstos son fantasmas, criaturas que no pueden ser destruidas por medios ordinarias, criaturas que no pueden ser tocadas, pero, hay algo, el objeto que posee el poder para destruirlas, el crucifijo que ahuyenta a los monstruos, su cámara fotográfica, la cual sí puede dañar a estas criaturas y capturarlas, es un crucifijo actualizado, que la protege contra éste mal.

Tras analizar lo que es una llamada, hagamos una para el tema que se cubre, una llamada a la aventura para Survival Horror con nuestros personajes:

- “Han pasado millones de años desde la creación del mundo, el hombre, ahora domina materialmente todo el planeta con la ley de la ciencia, el orden y la tecnología, pero nadie sabe que este dominio no es total sino

aparente, de lejos, muy lejos, más allá de éste Universo, existen otros Universos, cada uno con sus normas, sus leyes y sus dioses propios.

Los hombres han olvidado sus temores y sus dioses, perdidos en el fondo del abismo, llevados a los confines de ésta dimensión por las leyes de la ciencia, pero el olvido no significa la no existencia, ellos viven, perduran en el tiempo

La ciencia ahora ha otorgado poder al hombre, éste poder le ha dado el terrible don de entrar al espacio y al tiempo, a lugares ignotos a los cuales no se debe entrar, le dio el poder de penetrar otras dimensiones, otros Universos. (19)

Damos por sentado que somos superiores, que tenemos el control, que nuestros dioses son dioses, ¿Pero qué pasaría si por esa trama que la ciencia ha penetrado arribara un ente más fuerte que el hombre?, ¿Sería una invasión en vez de extraterrestre, extradimensional?.

¿Y si lo que entrara fuera un ser superior?, ¿Una deidad superior?, ¿Y si fuera más fuerte que nuestros dioses?. Existen cosas ignotas, ¿Por qué presuponer que somos los más fuertes?, ¿Por qué creer que todo está hecho para este Universo? –

Tenemos aquí el eje, el llamado principal a la aventura, el desarrollo del porqué de la historia, mediante este texto podemos deducir el porqué los personajes que vamos a desarrollar se encuentran en el problema en el que se encuentran. Tenemos ya la introducción que se ve en todos los juegos de terror y de Survival Horror, tenemos el inicio.

Ahora está la decisión, ir a la aventura ó no. Pero como hemos visto, nuestros héroes en Survival Horror, no tienen elección, sobrevivir es el tema, la negación a la aventura resulta en la muerte inmediata del personaje, es imposible que esto ocurra, sería un suicidio, el personaje al iniciar el juego se halla ya inmerso en la aventura, sin posibilidad de regreso, es por eso que hay un “intro” para no confundir a nuestro aventurero.

Para resumir: ¿Es posible ser héroe en un Survival Horror?, ¿Es posible ser héroe si uno es un ser malvado?, la respuesta es sí, los actos heroicos de los personajes

no derivan de lo que van a hacer ó lo que quieren alcanzar, sino de lo que hacen para lograrlo, sus enemigos son al parecer invencibles, pero como Sigfrid y como Aquiles tienen puntos débiles, sus metas son sobrevivir solamente, lo cual es un acto humano instintivo que lleva a la especie a salir adelante, todos haríamos lo mismo que una Jill, que una Claire, que una Naomi, nuestros héroes ó heroínas están indefensas a lo que viene, jamás lo pudieron haber anticipado, aún para aquellos que poseen poderes superiores el acto heroico existe, para Koudelka, para todos ellos, el acto heroico también incluye el cambio de pensamiento, el abandono del ego, unirse a aquellos que nunca pensaron que se unirían, reconocer que de ser el cazador ahora son los cazados. Ante un Dios superior de otra dimensión la misma Diosa creadora está indefensa, debe reconocer su impotencia, debe aceptar la huida para sobrevivir, debe sobreponerse a su orgullo, aceptar la unión y la cooperación con aquellos que ha creado, con los que siempre vió menos, aceptar que al final en el orden del universo, Ella y ellos son uno solo, que forma parte de la misma corriente de la vida que ha despreciado tanto.

1 – Campbell, Joseph. *The Hero of the Thousand Faces, The Call to Adventure*. Princeton University Press, 1949, pp. 45

2 - Mucho de la aventura de Jasón ha sido recreado en pantalla televisiva y en películas, y aunque demasiado estilizado, la teoría del enfrentamiento sigue siendo la misma, y los enemigos en su mayoría divinos o provenientes de divinidades, como puede verse en la película dirigida por Ray Harryhausen en 1963, Jasón enfrenta a Talos, el gigante de hierro y a la Hidra, y a los famosos “hijos de las tinieblas”, esqueletos mencionados como parte de un ejército de la diosa Hécate.

3 - Esta historia ha tenido versiones diferentes, en la versión de Hallmark miniseries, de 1997, la ofensa fue directa a Poseidón, por haber dicho que no requería la ayuda de los dioses, mencionando que el hombre podía salir adelante solo, sin embargo, en la versión original de Homero, la ofensa fue indirecta, al herir a su hijo Polifemo, cegándolo de su único ojo, tras lo cual Polifemo invoca a su padre para que Odiseo nunca pueda llegar a su hogar.

4 - Muchos de los trabajos de Hércules ayudaron indirectamente a las poblaciones a las que fué a realizarlos, El León de Nemea era una bestia invulnerable a los proyectiles, que aterrorizaba a los pobladores y villas, La Hidra de Lerma también era una criatura terrible, cuya muerte libró al lago Lerma de su presencia, lo mismo ocurrió con las Aves Stinfálidas, de plumas de acero, sin embargo, estas bestias no murieron para que él ayudara a los pobladores, sino como parte de una penitencia que nada tenía que ver con ayudar a las personas ni a los pueblos donde éstas bestias merodeaban, sino solamente conseguir el perdón de Hércules ante los ojos de Zeus.

5 - La aventura de Moisés ha sido pensada como una de las muestras de apoyo de Dios al hombre, pero como se ha demostrado, los faraones no tuvieron conocimiento de una revuelta de tan gran amplitud en su reino, es interesante que la Biblia tampoco menciona qué faraón estaba en ese momento gobernando Egipto, ni Jehová lo menciona, Éxodo 3:10 “Ve y yo te envío a entrevistarte con el faraón para que saques de Egipto al pueblo mío, los hijos de Israel”, se piensa que se hace referencia a Ramsés II, pero los egipcios no dejaron nada escrito al respecto, es probable que se trate de ocultar el hecho ya que Egipto solía no mencionar sus derrotas, pero ningún faraón murió ahogado ni hay prueba alguna de las milagrosas plagas, todo parece apuntar a que Moisés era un rebelde seguidor de un dios único que era realmente Atón, y que en su revuelta hizo perecer a un príncipe y a algunos soldados de su guardia imperial.- De: Ramses II, *Wrath of God or Man?*, Discovery Channel, Documentary.

6 - Éxodo 6:6 “Por tanto di a los hijos de Israel: yo soy el Señor, que sacaré de debajo del yugo de los egipcios que os liberaré de la esclavitud: y os rescataré levantando mi brazo y descargando golpes terribles” Dios hace mención de su poder, no del poder de Moisés.

7 - César derrota a Verscingetorix en la batalla de Alesia, contra fuerzas bárbaras superiores, y regresó en calidad de héroe mítico, Suetonio enfrentó en Inglaterra una fuerza bárbara de 250 mil hombres contra solo 15000 legionarios, las descripciones de Tácito, gran historiador romano, lo convertirán en héroe también, Crasso, enfrentó asimismo una fuerza superior y Escipión el arma secreta de Aníbal el bárbaro, sus elefantes, todos estos guerreros fueron inmortalizados en Roma y nombrados héroes, a tal grado que 2000 años después la tumba de César aun recibirá flores de personas que lo consideran un verdadero héroe

8 - Éste fue uno de los motivos principales que lanzó a millones de jóvenes a la Primera Guerra Mundial, los recuerdos que inflamaban la mente de todos ellos, de las heroicas cargas de caballería de Napoleón y la defensa de los ingleses tanto en Waterloo como en Balaclava eran algo que enardecía el corazón mas duro, todos soñaban con vestir el uniforme y avanzar en esas formaciones de abanico tan conocidas en la época napoleónica, sin embargo, también tenían el recuerdo de las bajas sufridas en aquella época, sin embargo, eran para sus mentes sustancialmente decentes, ya que 50000 bajas en Waterloo eran algo no espectacular en ejércitos tan grandes, recordemos que Napoleón tenía 135 000 hombres, Wellington y Blücher tenían no más de 230 000 hombres en conjunto, sin embargo, no tenían en cuenta el avance de la técnica y de la especialización de la guerra en 1914, y les resultó terrible la experiencia al ver las masacres que se ocasionaban, y más la necedad de sus generales al obstinarse en avanzar en esquemas ya viejos y atrasados, ya que no era posible avanzar en formación cerrada con bayoneta calada teniendo enfrente un nido de ametralladora.

9 - Tras la emoción de una victoria rápida, el único frente que realmente estuvo en movimiento y con resultados positivos para los Imperios Centrales fué el ruso, que después del mazazo de Gorlitz, las tropas austroalemanas fueron imparables, muy contrario, fué lo acontecido en el frente occidental, donde Verdún, el Somme, Passchendaele, cambiaron la mentalidad del mundo para siempre, sin embargo, la entrada de potencias seguía su curso, Italia fue la última potencia que entró en guerra en 1915 con la esperanza de una rápida victoria, la sangre italiana derramada en el Isonzo y la batalla de Caporetto les harían cambiar su mentalidad muy rápidamente.

10 - Desgraciadamente, las historias de los héroes afectan a veces intereses científicos y personas que nada tienen que ver con las tramas que representan, tal es el caso de Nikola Tesla, cuyos experimentos fueron detenidos en parte por el miedo popular basado en estas historias sin fundamento, y por los militares que decidieron que estos descubrimientos tenían más valor militar que civil, su proyecto de energía gratis para el mundo fué detenido y nunca reiniciado, ésto dejó muchos cabos sueltos, como el famoso "efecto Hutchison", que en teoría permite la levitación de objetos y la creación de campos de fuerza.

11 - *The Death of Superman*, vol 2, #75 January 1993, art by Dan Jurgens & Brett Breeding



12 - "Knightfall", Batman #497, July 1993. Art by Jim Amparo

13 - "Knightquest", Detective Comics #667. Art by Kelly Jones.

14 - First Appearance of Punisher, "The Amazing Spider Man", #129

15 - Kishiro, Yukito. Battle Angel Alita, Shueisha. 1990

16 - De acuerdo con Campbell, el héroe debe de tener varios aspectos en su aventura, una es el "llamado", otra la "aceptación", y la "reintegración", esto es, comunicar ó ayudar a los demás con lo que ha aprendido en su aventura, como lo hizo Buda al recibir la iluminación y el conocimiento al Nirvana, y Prometeo al regresar con el fuego divino robado a Hefestos y dárselo a la humanidad, ésto puede ser la cúspide de la aventura para héroes tradicionales, pero no para nuestros antihéroes que lo último en lo que piensan es en ayudar a los demás. De Campbell, Joseph. The Hero of the Thousand Faces, The Call to Adventure. Princeton University Press, 1949.

17 - Euristeo afirma que al matar a la Hidra de Lerma Hércules recibió ayuda de su sobrino, y ayuda de Atlas al robar las manzanas de las Hespérides, por eso sube de diez a doce los trabajos encomendados.

18 - La trama dentro de toda serie, película o juego de video que abarque muertos vivientes es la misma, seres que vienen de mas allá de la tumba para devorar a los vivos, la debilidad de estos seres varía al unísono de que es lo que los causa, y esto viene directamente emparentado con la época a la que hace referencia la historia, las cintas viejas de zombies hacían alusión a demonios y fuerzas malignas, para las cuales agua bendita y crucifijos era suficiente, y repelía a estos seres. En 1960, cuando empezaba la fobia OVNI, la causa de los zombies era radiación proveniente de otro planeta, (se hizo referencia a Venus en la película "La Noche de los Muertos Vivientes" de George Romero en 1968), pero ahora la temática es la de un virus el cual reanima a los cadáveres y los hace devorar a los vivos, (reflejando un miedo latente al tabú del canibalismo dentro de la sociedad actual), estos muertos vivientes pueden seguir funcionando sin brazos y piernas y prácticamente solo con la cabeza, lo que los destruye es un impacto en el cerebro, de cualquier tipo, de bala o trauma masivo, y, con algunas diferencias entre como se mueven y actúan estos muertos vivientes, (Resident Evil habla de criaturas torpes y lentas en tanto que Romero las ha hecho ágiles y peligrosas), la forma de tratar con ellos es la misma.

19 - Recordando las temáticas primero abordadas por H.G. Wells dentro de "La Guerra de los Mundos", en donde propone el siguiente pensamiento: "Sin saber que de muy lejos, nos

*observaban, inteligencias mas allá de nuestro entendimiento”, y diciendo “¿Por qué todo debe estar hecho para el hombre?” el tema también ha sido explotado por Stephen King dentro de “La Niebla”, pero con otra aproximación, ahí son criaturas de otra dimensión, monstruos y seres vivos no de este mundo, sino de uno paralelo. – Wells, H.G. La Guerra de los Mundos, Editorial Planeta, 1898*

## 4 – ORIGEN DEL MAL

*“... ¿Y que aprendieron?, ellos aprendieron que Adonai, Dios nuestro señor, el Dios de nuestros padres, no es bueno, no es bueno, jamás ha sido bueno, simplemente se cambia de bando cada que quiere - ... “*

- *God on Trial*

*“... El punto es que, ése es un camino lógico que lleva de la religión a las atrocidades, es perfectamente lógico. Si crees que tu religión es la correcta, si crees que tu Dios es el único dios y crees que tu Dios te ha ordenado por medio de un sacerdote, por un libro sagrado matar a alguien, hacer explotar a alguien, destruir un edificio, entonces estás haciendo un acto de bondad, eres una buena persona, estás siguiendo tu moral religiosa, no existe ese camino en el ateísmo o en agnosticismo, simplemente porque no tiene lógica... “*

- *Profesor Richard Dawkins*

*“... Así que ahora, cada que alguien me muestra algo brillante, hermoso, con puntos dorados, siempre miro atrás de la pintura, y si veo una mentira, la muestro tal cual es, tú dices que Dios le da esperanza a la gente, yo digo que Dios le quita la esperanza a la gente, y mientras que el requisito para entrar a cualquier paraíso sea la ignorancia y todos sus hijos, como el fanatismo, el racismo, el odio... yo digo al infierno con ello... “*

- *Inherit the Wind, Henry Drummond”*

*“... La ciencia reposa en evidencia y avance, la religión en creencias sobre creencias que se apoyan entre sí, la religión es mala para los niños, y es mala para todos... “*

- *Profesor Richard Dawkins.*

Uno de los aspectos que podría parecer más intrigante dentro de la propuesta de investigación que llevo a cabo es el hecho por el cual se manejan demonios y elementos religiosos mezclados al parecer de forma arbitraria en mí juego de video.

Para poder explicar esto, abordaré el concepto de Joseph Campbell en el cual se refiere al dibujante y artista como el transmisor de mitos del humano; ciertamente, desde los albores de la historia el artista ha plasmado de forma gráfica el conocimiento y las tradiciones humanas. En las pinturas rupestres estaba plasmado el conocimiento y la mitología del hombre, su forma de ver la vida reflejada en paredes de cavernas, asimismo, los babilonios y los egipcios plasmaron en forma de monumentos gigantescos sus divinidades, para que el pueblo y la gente común no perdiera de vista quien era el que había creado todo, además los sacerdotes eran los que daban grandes sumas de dinero para que estas tradiciones permanecieran arraigadas en la gente, y ¿Cómo podría ser de otra forma?, la gente veía reforzada su superstición en cada estatua que observaban.

Los griegos y los romanos continuaron ésta tradición, añadiendo ahora imágenes de héroes y dioses en muros, la divinidad era casi todo lo que el arte explicaba y definía, incluso en la obscuridad de la Edad Media y el cristianismo el arte otorgaba sencillamente los graves conocimientos eclesiásticos, ya que la lectura del libro sagrado era prohibida, (recordemos que era herético el leer la biblia en otro idioma que no fuera el latín) al no tener ciertamente las enseñanzas religiosas, eran las imágenes las que hacían que la gente venerara fuertemente estas ideas poco concretas.

Este trabajo tiene la intención de retomar la idea de la transmisión de las mismas de la forma mas sencilla a la gente común, actualmente hay más formas de elaborar un discurso que la gente pueda entender que una imagen, y mucho más informativo que un interactivo, el juego de video forma parte del entretenimiento de los niños y jóvenes, y por medio de él, pueden tener acceso a ideas científicas e históricas.

Me adhiero a la preocupación de muchos filósofos y evolucionistas, ya que considero grave el hecho de que el fanatismo trate de avanzar de nuevo y ganar el terreno que afortunadamente ha perdido desde que terminó la Edad Media. Estas ansias de muchos grupos y sectas por tratar de entrar de cualquier forma posible en los ámbitos de la ciencia, dando sentidos extraños a los mismos conceptos que la ciencia maneja. Podemos nombrar como un ejemplo la corriente creacionista.

El problema desde mí punto de vista, no radica dentro de la libertad de las personas de pensar de forma independiente, sino en creer en vez de pensar. Me recuerda un poco a las experiencias de la famosa Wikipedia, la idea es formidable, tratar de tener una biblioteca en línea abierta para todo el público, el problema radica en que nadie se toma la molestia de averiguar si lo que esa biblioteca dice es cierto, todos tienen la posibilidad de elaborar ahí un párrafo de información, sin importar si es una persona erudita en el tema ó un completo ignorante del mismo; probablemente la gran mayoría de ellos sean movidos por una buena intención, y tratarán de copiar los textos informativos tal y como vienen en otros libros, pero muchos otros distorsionan estos datos a su total interés.

El proyecto que manejo de juego de video, usa personajes femeninos con forma de demonios mitológicos, para mostrar a las personas los orígenes de estas mismas criaturas, y como una sátira y un ejemplo, usando esta mitología torcida en contra de aquellos que la torcieron, y dando ejemplos de qué erróneo es simplemente creer en vez de pensar.

La finalidad de este proyecto de juego de video y de este inciso, no es negar la religión completamente, puesto que no habría nada que explicar al negar todo, solo la versión simplificada ateísta de “Dios no existe”, sentencia que puede ser atacada de mil formas, ya que ciertamente no hay forma posible de demostrar al 100% que esto es verdad, solo podemos decir que en lo largo de la historia del hombre, no hay evidencia alguna que lo soporte, por lo tanto es altamente improbable, desde un punto de vista científico, cultural y realista que una criatura así exista, esta conclusión racional es atacada mil veces debido a que el fanatismo se resiste a la razón, y no hay por qué sorprenderse de esto, ya que como dice Mark Twain, “resulta que mientras mas arraigada y poco fundamentada esta una costumbre, mas difícil resulta deshacerse de ella”.(1)

Pero, ¿Por qué considero importante atacar por medio de un juego de video ideas fanáticas?, debido a que ellas atacan a la ciencia. Posiblemente, no haya nada de malo en las religiones y en las creencias, pero los extremistas de ellas, intentan justificar sus creencias medievales, torciendo la ciencia de acuerdo a sus intereses. La ciencia médica se halla comprometida por personas que no desean investigaciones alegando que eso es terreno de Dios, falta avanzar en cuanto a la enseñanza de la ciencia dentro de las escuelas, el 44% de los norteamericanos aún cree que la Tierra tiene 6000 años de edad porque eso dicen los intérpretes de las escrituras, periódicos que contienen aseveraciones religiosas y astrológicas para los que no hay ningún fundamento y ninguna prueba. Maestros de ciencia intimidados por los extremistas para que no enseñen lo que vaya en contra de

Dios, probablemente los que no son fundamentalistas no hagan esto, probablemente los guíen buenas intenciones, pero inconscientemente allanan el camino para los fanáticos, ya que entrenan gente dispuesta a creer simplemente por creer, sin pedir jamás una evidencia.

En esta propuesta de juego de video se acepta la posibilidad de dioses, no de Dios sino de dioses, y pueden tener cabida dentro de la ciencia ficción, al igual que en la mitología. Acomodándolos dentro de una ciencia ficción, si la Teoría M dice que existe el Multiverso, entonces tal vez hay un universo que es compatible con la idea de dioses, de una raza que vive en otro Universo, al igual que podría ser un alienígena en éste, ciertamente, la idea de invasiones extraterrestres ha sido manejada en la literatura desde hace mucho tiempo, pensando en los marcianos de Orson Wells y de H.G. Wells, con sus cañones de rayos y sus mortíferos gases que sembraban el terror en el hombre de recién empezado el siglo XX.(2)

Pero, ¿Qué nos dice la trama propuesta del proyecto de juego de video?, simplemente que Jehová, Dios, es una entidad que forma parte de una raza, de una raza de otro Universo, no tiene por qué haber solo un Jehová, este ser de otro Universo es realmente el Jehová que se visto en la historia, ha viajado entre universos y se ha presentado como fantasma ante ciertas personas, porque ama ser adorado, porque le gusta ver gente atada y sirviéndole, es por eso que deja mandamientos y estructuras que obedecer.

Sin embargo, hay otros seres que también viven en ése Universo, ellos son los personajes del juego de video, los dioses y demonios catalogados por malvados en las religiones actuales, y que simplemente son ídolos o genios de culturas que no los tomaban de esa forma, estos personajes, son perseguidos y destruidos en ese otro Universo por Jehová, el logró destruir a la Diosa Ereshkigal, y a los demás demonios, solo por tenerlos sometidos y bajo su control.

En cierto momento, Jehová decide destruir este Universo, así que los personajes aquí mencionados huyen hacia éste Universo, el Universo del hombre, llegan antes que Jehová y preparan al hombre para recibirlo, las demonios no pueden sobrevivir solas contra Jehová, pero el hombre, con su razón y tecnología es suficiente para destruir a Jehová, porque las reglas físicas de éste Universo permiten pelear con igualdad de términos contra las leyes físicas de ese otro Universo, ¡que hermosa retórica!, Jehová destruido por la razón y la ciencia del hombre.

Pero, ¿Cuál es el papel de estos personajes?. En la historia del juego de video, las demonios también han llegado por medio de un vórtice extrauniversal a éste Universo, pero ellas no ataron a nadie ni pidieron adoración, porque no crearon nada, simplemente convivieron con el hombre desde tiempos ancestrales y admiraron su avance, su manera de enfrentar su mundo, al más puro estilo de cómo describe la Tableta Asiria de Ereshkigal a la misma Diosa Ereshkigal, como una Diosa curiosa, y con ansias de conocer, sin embargo, en su afán de destruir, Jehová ha dicho a los hombres que lo han escuchado, que estas otras criaturas, la Diosa y las demonios son precisamente criaturas malas, justifica su destrucción y su mensaje es: “ámenme o mueran”.

Regresando a mi justificación, ¿Por qué atacar los mitos y religiones actuales?, la respuesta no está dada en el “porqué hacerlo”, sino en el “porqué no hacerlo”, debido a que parece ser un tabú preestablecido el simplemente tratar de dar un punto de vista o explicar orígenes de mitos y religiones. La ciencia se autocritica, permite atacarse a sí misma, y si sus ideas sobreviven el ataque, entonces se convierten en teorías, y tras muchas demostraciones y revisiones, entonces se vuelven leyes, pero siempre están abiertas a debate, siempre abiertas a ser comprobadas.

Douglas Adams, antes de morir, dijo en Cambridge, “el método científico es el marco más poderoso para desafiar nuestro mundo, cualquier idea debe ser atacada, y si sobrevive, entonces puede seguir adelante, la religión parece no funcionar de esa manera, da ideas y creencias basadas en dogmas como algo real y certero, lo que quieren decir es: aquí hay un conocimiento sagrado, y no puedes decir nada malo al respecto, ¿Por qué no?, ¡Pues porque no!”.

No hay ningún motivo real por el cual no criticar a la religión por los actos que los hombres han llevado a cabo en nombre de su Dios, Jehová, Adonai, Alá o como quieran llamarlo, no hay un motivo real por el cual no mostrar históricamente de donde provienen sus fanatismos y sus demonios.

Siguiendo esto, pasemos a ver porqué cada uno de los personajes de mi historia se encuentran dentro del juego de video, iniciemos con la Diosa asirio – babilónica del Inframundo, la Reina Ereshkigal.

De acuerdo con el Enuma Elish, la historia de la creación babilónica, Apsu y Tiamat son los creadores de los primeros Dioses, y aunque no existe ninguna mención acerca de que tanto Tiamat o Apsu hayan sido Dioses creadores malignos, sí se trata de Dioses absolutamente caóticos, los cuales no crearon el

mundo ni la raza humana, simplemente fueron los forjadores de otros dioses, los cuales resultaron ser más fuertes que ellos al momento de nacer.

Resulta ampliamente interesante leer el pasaje en el cual Apsu se queja ante Tiamat de los nuevos dioses: “Sus caminos son ofensivos para mí, en el día no puedo descansar, en la noche no puedo dormir, debo destruir su conducta y dispersarlos, ¡Que la paz prevalezca para que podamos dormir!”

Sin embargo, parece que Tiamat no estaba de acuerdo con las ideas de Apsu, ya que recriminó bastante molesta el por qué sus creaciones debían ser destruidas. Al final de la discusión, Apsu salió dispuesto a terminar con sus creaciones, sin embargo, los nuevos dioses, descubrieron lo que planeaban hacer con ellos y se llenaron de temor, Ea logro dormir a Apsu, y de su interior Ea creó a Marduk, el Dios que habría de terminar con Tiamat.(3)

Es de mencionarse la enorme similitud de esta historia con la tradición judeocristiana de la expulsión de Lucifer del tan mencionado paraíso, aunque con menos nombres y menos pintoresca, revisemos el paralelismo:

Primero, podemos ver una inconformidad con una de sus creaciones directas, Apsu estaba furioso por el “movimiento” que habían causado los demás dioses en donde ellos moraban, y de igual forma, el Dios judeocristiano se enfurece por la aparente “egolatría y arrogancia” de uno de sus ángeles.

Segundo, en ambas historias, ambos son amenazados, y aquí cambia la estructura del mito, mientras que Dios derriba a Lucifer y éste ya no puede hacer otra cosa que estrellarse en el Infierno, en el Enuma Elish, Ea es capaz de dormir a Apsu y de él crea a Marduk, el que derrotara a Tiamat en una gran batalla.

Sin embargo, ¿Porqué Ereshkigal es la protagonista de la historia y es la Diosa principal y no lo es Tiamat?; debido a que en ésta propuesta, el juego de video y la trama tratan de no reforzar creencias arcaicas, el cristianismo hace mucho tiempo, junto con el judaísmo, que asimiló a Tiamat como un dragón, y lo asemeja a una de las bestias del Apocalipsis, y no quería que fuera simplemente otro punto en el cual el fanatismo se reforzara ó se pensara que había algún tipo de influencia religiosa o satánica dentro de la trama. H.P. Lovecraft hace una interesante analogía literaria, comparando a la Diosa Ereshkigal con Tiamat,(4) y ciertamente, en la tablilla dedicada a ella, Ereshkigal es colocada como una divinidad femenina, curiosa, con afán de saber y conocer todo mediante su propia habilidad y comprensión de las cosas, sin recurrir a terceros elementos extraños, “Hay cosas en este plano, que quiero entender y comprender, y las he de comprender todas, de cualquier forma”.(5) Y ella es una Diosa muy interesante en el panteón asirio-babilónico, interpretada de muchas formas en diversas tablillas, pero siempre sale a relucir su afán por ser tomada en cuenta, y en algunos puntos reluce también



algo de feminismo y de razonamiento en esta divinidad. Ciertamente, hay muchos pasajes dentro de las tablillas asirias que se contradicen, por ejemplo, la historia de Nergal y Ereshkigal tiene dos versiones, la primera la hallamos en Tell el-Amarna en Egipto, es en esta historia donde Nergal entra al inframundo acompañado por demonios, subyuga a Ereshkigal por la fuerza y se queda ahí a regir como rey; pero también tenemos una versión mas larga, la Sultantepe, de Uruk, en esta historia, Nergal viaja al inframundo no con demonios sino solamente con una silla. ¿Por qué una silla?, tiene que ver con un ritual llamado “la silla fantasma”, en la cual si un hombre es elegido por la muerte, tiene que purificar todo, y colocar una silla a la izquierda para evitar que el fantasma de la muerte lo tome a él y ocupe mejor la silla.

¿Por qué viaja Nergal al inframundo en esta historia? El mito nos dice que los dioses han dispuesto un gran banquete para que todos asistan, sin embargo, la Dama Ereshkigal no va y envía a su visir en su lugar, el motivo por el cual no va es simple, y comprensible, ella es ftofóbica, tiene fobia a la luz, es por eso que ella no asiste al banquete, sin embargo, Nergal ofende a su visir y ella ofendida a su vez, reclama castigo hacia Nergal, el cual va al inframundo pero termina como su esposo.(6)

Ereshkigal es pues, un punto de partida para iniciar esta historia con una divinidad creadora, tomando según el aspecto literario de Lovecraft a la misma Tiamat, pero aquí también ocurre algo, la historia de Ereshkigal, así como la de Tiamat, necesita una dualidad creadora, ya que hay una contraparte masculina, siguiendo los parámetros literarios, Pazuzu, el que mueve las montañas, es un demonio temido por la iglesia católica, é incluso elevado más alto que el mismo Lucifer, ya que Lucifer sólo es un ángel caído, no es el mal primigenio, Pazuzu también es una criatura mítica babilonia, (la biblia tiene una tendencia a hacer de todos los genios babilonios demonios), y algo de éste mito es aún encontrado en África en algunas tribus, en el Necronomicón novelizado, Lovecraft lo compara con Nergal, ya que Melqart el dios patrón de los Fenicios, tenía las mismas habilidades que Nergal, podía entrar a placer en el cielo y en el inframundo, y muy probablemente Melqart haya dado algunos atributos a Pazuzu en las tribus africanas.

Es por estas comparaciones y la Literatura de Lovecraft, el porqué retomo a Pazuzu en vez de Nergal, y a Ereshkigal en vez de Tiamat, como los portadores de la tradición asiria, (se pueden hacer algunos ajustes de personajes sin perder de vista la realidad que se quiere mostrar).

¿Cuál es la función de la Diosa Ereshkigal dentro de la trama del proyecto de juego de video que manejo? ¿Qué es lo que tiene que decir acerca de su mito y la apropiación judeo – cristiana - musulmana del mismo en un juego de video que no

defiende una creación divina?, la respuesta es sencilla: Ella defiende su tradición, ella vivió como una persona más entre los humanos cuando los asirios y acadios estaban en la Tierra, y narra cómo ocurrieron las cosas realmente, y como fueron apropiadas por ese otro Dios, esa criatura del otro universo llamado Jehová, en su afán de ser adorado y ser el único.

Por ejemplo, en el juego de video, la Dama Ereshkigal narra el diluvio, pero como un accidente regional, y dice como ocurrió según su tradición, la narra de la misma forma como ocurrió en los mitos reales babilonios, para mostrar como en el juego de video, Jehová se apropio de su tradición y de lo que pasó en el mundo para ser adorado.

Revisemos los paralelismos entre la tradición asiria y la bíblica.

En la epopeya de Gilgamesh, y de acuerdo a la historia acadia, Utnapishtim fue el único superviviente del diluvio, Ea advirtió a éste de la furia de los dioses y le mandó construir un arca, para salvarse del mismo, y al igual que en la biblia, el mar cubrió la tierra y Utnapishtim liberó aves para ver si las aguas habían dado paso a la tierra. Mandó primero una paloma y al final un cuervo, el cual encontró al fin tierra, los sumerios no dieron una locación para el lugar donde el arca arribó al fin, pero los acadios nombran al Monte Nimush como la cima donde reposa el arca, sin embargo, el griego Berosso marca Armenia. Ishtar coloca el arcoíris en el cielo como un recuerdo a los dioses y al hombre de que no habrá mas diluvios.(7)

Siendo que el escrito acadio es mucho más antiguo que cualquier tradición cristiana o judía o musulmana, podemos darnos cuenta que se trata de una asimilación religiosa, ésto, forma parte del alma de la narrativa del juego de video que presento. Desde mi punto de vista, un enfrentamiento con una realidad histórica, ya que lo que está escrito en la tradición religiosa y tan fanáticamente defendido a veces no es original ni mucho menos la palabra definitiva de cualquier Dios.

Sigamos adelante con el análisis de los personajes. ¿Por qué los posteriores demonios?, ¿Por qué con forma femenina?, en otro capítulo analizaré el porqué una forma femenina para ellos, ahora me gustaría mencionar a cada demonio dentro de esta historia.

Iniciemos con Belial, indicado por la biblia como Lucifer mismo a veces y sacado a colación continuamente en ése libro. Hemos leído en Internet basura interminable acerca de los orígenes fanáticos de esta divinidad, aduciendo significados incomprensibles copiados por el judaísmo y el cristianismo a los asirios y acadios,

Belial, Señor de la Oscuridad, (Deut. 13.13), Jueces. (19.22), Sam. 2.13 25.17, y mencionado en los Rollos del Mar Muerto, como el segundo al mando después de Lucifer, a veces nombrado como Lucifer mismo, (Corintio 6.15). Veamos un poco más acerca de esta criatura...

Belial dentro de los Libros del Mar Muerto:

1QM, líder de los hijos de la oscuridad, “Ángel de la hostilidad/ Ángel de la destrucción”, Belial es el que inspira a los magos egipcios a oponerse a Moisés y Aaron.

Belial en el Testamento de los Doce Patriarcas:

Belial es el oponente de Dios, pero no se nombra como fué que esto ocurrió, “La fornicación separa al hombre de Dios y lo acerca a Belial / los hijos deben elegir entre la ley de Dios y la ley de Belial / Joseph profetiza que Israel dejara Egipto con la luz de Dios y los egipcios se quedaran con Belial en la oscuridad.

Pseudomonarchia Daemon:

El rey Belial fué creado después de Lucifer, el sabio Salomón decidió no venerarlo y los babilonios lo hicieron, causando su destrucción, (ésto es interesante), y continúa con narraciones míticas acerca de legiones y legiones y general tras general demoniaco, incluyendo a Bileth y Asmodeo en este asunto.

¿De dónde viene Belial?.

Sabemos que la palabra Baal, hace referencia a “Señor”, ó “Sobre de”, como en Baal Zebú, “Señor de las moscas”. Pero Bel también puede tener la misma aserción, como en el dios Bel, “Señor”.

Pero Belial puede también venir de Belili la Diosa Blanca Sumeria, madre de Danae, predecesora de Istar, diosa de la luna, y suplantada por el dios Babilonio Bel, ahora Belial puede tener los significados Ya'al, en sumerio “riqueza”, pero en babilonio “inframundo”, “aquello que no surge”, sin embargo, puede ser una metáfora para referirse a las riquezas que se hallan siempre enterradas en el inframundo, como el oro, los metales, y todo aquello que surge de la tierra.

Belial: “Señor de todo lo bueno ó riqueza”, es posible que la apropiación de Baal, dentro de la tradición judeo – cristiana, lo haya derivado como un monstruo ó un demonio, de la misma categoría que su ángel Lucifer ó incluso como Lucifer mismo, ya que parece ser que el Dios judeo – cristiano tenía cierto desprecio por ésta divinidad, ya que es mencionada continuamente dentro de la biblia, y más

aún, dentro de las masacres ocasionadas por Dios mismo: (Reyes 10.18), Jehu reúne a los seguidores de Baal y los asesina a todos por orden de Dios, (Reyes 2, 11.17) Mattan, sacerdote de Baal, junto con la Reina Athaliah son muertos por Dios, aunque la diferencia entre Baal y Bel puede ser evidente ahora, es de mencionarse que éste nombre tiene la misma aserción, “Señor”, y pudo derivar al Belial cristiano, pero para darnos una idea mas clara, veamos la lista de la demonología al respecto:

La Pseudomonarchia Daemon de 1577 tiene a Belial dentro de su lista, al igual que el Ars Goetia, (en el cual se refiere a Belial como rey), el Dictionnaire Infernal no tiene listado a Belial, pero estos sólo son libros derivados del fanatismo cristiano, no son base para nombrar a esta criatura como un demonio existente, sin embargo, sí hay dentro de la lista de demonios judeo – cristianos una división tanto para Baal como para Belial, Baal, Duque del Infierno, al mando de 66 legiones, pero Baal era una divinidad principal para los babilonios, caldeos, asirios y fenicios, sin embargo la tradición cristiana muestra que Dios lo destrona y lo manda al infierno; (la misma historia que con Amón).

Belial, o también llamado Beliar, rey del Infierno, para el apocalipsis él es la Bestia, sin embargo, también es mencionado como Lucifer mismo.

Entonces, esta divinidad transformada en demonio, será tomada en cuenta para su recreación estética é ilustración, basada en textos babilonios, para ser incluida como personaje de este juego de video y tal vez posteriormente como un libro novelizado, como una voz para la defensa de la apropiación errónea de historias o mitologías con fines torcidos, usada dentro del juego de video para revalorizar esta cultura, y su imagen estará basada dentro de dos justificaciones, el vacío moral del edificio judeo – cristiano, y también como una crítica aguda al fanatismo del Malleus Malleficarum.

El Malleus Malleficarum es el famoso “Martillo de las Brujas” medieval, en el cual se analizaba por varios medios, la influencia de la mujer como elemento de perdición y ente demoniaco. De acuerdo con este texto, ninguna mujer puede tener conocimiento de la filosofía y del significado del bien y del mal: “Porqué Fémina proviene de los vocablos Fe – Minus, “sin fe” por lo tanto son más susceptibles a causar la perdición en el alma del hombre”, - Institutiones III “Ninguna mujer entiende de filosofía”. En este libro se detallaban los medios por los cuales los inquisidores podían reconocer una bruja ó una mujer influenciada por el demonio.

Pero, siguiendo este hilo histórico, ¿La tradición cristiana permite la quema de brujas? De acuerdo con la bula papal Ad Extirpanda la Iglesia Católica está autorizada a perseguir y anular la herejía dónde quiera que ésta se encuentre, y es sólo el Papa el que puede autorizar o anular cualquiera de estas bulas, (De acuerdo con la bula papal Pastor Aeternus).

Desde esta justificación baso el hecho de que la revalorización estética de los demonios tengan forma femenina. Y en cuanto a lo que el edificio moral de la institución se refiere, podemos dar como ejemplo referido la cantidad de personas que la Biblia declara como destruidas a manos de Dios.

Un dato para esta historia, de acuerdo con el conteo bíblico, la cantidad de personas directamente muertas por la mano de Dios da un total de 2 476 636 personas, esto sin contar los muertos por la inundación, por mas de 10 guerras que no da conteo, la destrucción de 61 ciudades y las pestes declaradas contra otros pueblos, continuando, el conteo estimado de esto viene dando 24 634 205 muertos, como una estimación, la cantidad de muertos directamente relacionados con las actividades de Hitler da un total de 10 500 000, los muertos por Stalin 6 000 000, y como una comparación final, la cantidad de muertos relacionados directamente por la mano de Lucifer (o Belial) contados en la Biblia son 10. (8)

Ésta es la razón por la cual Belial es representado dentro del juego de video, para revalidar la concepción de esta criatura. En este proyecto, Belial es una de las criaturas que defienden al hombre en contra de la invasión extrauniversal, y en un giro interesante, al ser reflejado como una figura maligna sin ninguna razón y sin ningún fundamento, en el juego se voltean los papeles, el bien ahora es el mal, Belial se enfrenta contra el Arcángel Gabriel: “El Asesino”: Es interesante ver los papeles invertidos, en donde Gabriel es un monstruo terrible de otro Universo, y Belial tiene una forma femenina humana.

Pasemos ahora a otro demonio: Legión, mencionado también en la biblia cristiana, Marcos (5.9), otra criatura puesta a menor nivel que Dios y Cristo, sin embargo y como todos sabemos, Cristo no escribió ningún testamento, no hay ninguna palabra escrita por él, todo lo que sabemos lo debemos a Marcos, Lucas y Mateo, y ninguno lo escribió de inmediato, es interesante desde mi punto de vista, el porqué este demonio adquiere un nombre en latín, comparable al de las legiones romanas, y precisamente en la época en que los judíos eran perseguidos por los romanos, al igual que los cristianos. ¿Qué hay de paralelo en esto?.

Revisemos un poco ahora a las legiones romanas, dedicándonos solamente a la formación militar que se hallaba en los tiempos de Cristo y en el medio histórico en el que probablemente los discípulos hayan empezado a construir su historia. Cristo murió en el 33 d.C, condenado por no defenderse. El emperador romano que se hallaba en el trono está descrito por Tácito, el cual no quería a los cristianos, los consideraba un peligro, y probablemente tenía razón:

“Cristo, el fundador del nombre, sufrió pena de muerte en el reinado de Tiberio, sentenciado por el procurador Poncio Pilato, y la perniciosa superstición se detuvo momentáneamente, pero surgió de nuevo, no solamente en Judea, donde comenzó aquella enfermedad, sino también en Roma”. – obras completas de Tácito, 1942, anales, libro 15 párrafo 44.

Tiberius César Augustus reinó en Roma del 14 al 37 d.C, esto confirma los datos de Tácito, sin embargo, no fué sino hasta después de la muerte de Cristo cuando sus profetas empezaron a escribir sus relatos. Por ejemplo, el relato de Marcos está marcado por los historiadores alrededor de 60-70 d.C. ¿Qué ocurría en Jerusalén en aquellos tiempos?

Tito Flavio Sabino Vespasiano, emperador de Roma, se encontraba dando sitio a la ciudad de Jerusalén, debido a la primera guerra judeo-romana. Las máquinas de guerra que Roma usó destruyeron los muros de la ciudad, y la aniquilaron en 5 meses, saqueando la ciudad y llevando los tesoros a Roma, para usarlos en la construcción del Coliseo Romano, muchos monasterios fueron destruidos, uno de ellos fue Qumran.(9)

¡Qué dato tan interesante!, que Marcos haya representado un demonio basado en el nombre de la institución militar que estaba destruyendo a su pueblo, pero sigamos adelante, veamos que más podemos encontrar.

¿Qué legiones se encontraban presentes en el sitio de Jerusalén?, las que se hallaban en ese sitio eran:

X Fretensis, nacida en la guerra naval entre Octavio y Sexto Pompeyo.

V Macedónica, en este lugar fué donde ganó su fama.

XII Fulminata, probablemente creada por Julio César.

XV Apollinaris, en nombre del dios Apolo.

Analizando un poco su organización, descubrimos que, el ejército romano de aquellos tiempos, nacido de la estructura y el estudio que le dio Julio César, constaba de:

1 Contubernium = 8 hombres

10 Contubernia, 1 Centuria, 80 hombres

2 Centurias, 1 Manipulo, 160 hombres  
6 Centurias, 1 Cohorte, 480 hombres  
10 Cohortes, + 120 Jinetes = 1 Legion, 5240 hombres.

Ésto, más los hombres añadidos al ejército, dan un total de alrededor de 6000 hombres, sin embargo, una legión está dividida en 9 cohortes normales, (9\*480) lo cual nos da 4320 hombres, y un frente compuesto de 5 centurias, (pero con la fuerza de un manipulo), (5\*160) esto son 800 hombres, mas 120 jinetes.

Ahora, estos números no son parecidos a los números que narra la leyenda que poseía el demonio, sin embargo, tal vez hagan referencia a la institución romana del pasado, puesto que los números no fueron los mismos a través de la historia romana.

En la primera estructura de la Legión Romana, como la podemos encontrar en el siglo IV antes de Cristo, había tres líneas de soldados, los hastati en el frente, los príncipes en la segunda línea y los triarii, rorarii y accensi en la retaguardia.

Al frente los hastati, eran los lanceros de segunda clase dentro de la antigua Falange Griega, los hastati contenían los guerreros más jóvenes y llevaban armadura y un escudo rectangular, los scutum, que han sido el distintivo de la legión romana a lo largo de su historia, sus armas eran la espada y la jabalina.

Los soldados de la vieja primera clase aparecen en dos tipos de unidades, los príncipes en la segunda línea y los triarii en la tercera línea, ellos formaban la infantería pesada.

Los príncipes eran hombres de experiencia y madurez, mejor equipados que los hastati, ellos eran los mejor equipados de toda la legión temprana.

Los triarii eran veteranos y funcionaban como los hoplitas de la falange griega.

Las unidades traseras, los rorarii accensi y leves, representaban lo que había sido la tercera, cuarta y quinta unidad de la falange.

Ahora... ¿Qué podemos decir de los números?.

15 grupos de Leves, (hastati) 300  
15 Hastati manípulos: 900  
15 Principes manípulos: 900  
45 manípulos, (15 ordi) triarii, rorarii, accensi: 2700  
Fuerza Total: 4800 hombres.

Sin embargo, esta organización cambió radicalmente gracias a Publius Cornelius Scipio, debido a la guerra contra Cartago, los desastres de Trebia y Cannae le mostraron que la legión requería un cambio drástico en sus tácticas, sin duda los

legionarios eran las mejores tropas en sus días, pero sus movimientos tácticos debían ser posibles para cuando los soldados los necesitaran.

El cambio en tácticas resultó en la gran victoria sobre Hannibal en Zama, sin embargo, estos cambios no fueron en gran medida sobre los números de la legión sino sobre las tácticas de la misma y la ubicación de sus líneas, la última organización que los judíos debieron conocer fué el arreglo que ya hemos mencionado dado por Julio César a la legión romana.

Pero hay algo más, aunque los números no cuadran con los 2000 demonios que supuestamente entraron en los cerdos, podemos revisar otro tipo de similitud en esta historia con la ya mencionada legión romana.

Lo que más inquieta de ésta historia, es que hay dos versiones, la de Marcos y Lucas, pero también la de Mateo, (8: 28-34), pero en ésta versión no aparece el nombre Legión, y dice que eran dos hombres los poseídos, no uno, por una multitud de demonios, en la historia, Jesús viajó al país de los Gadarenes, Lucas (8:37), el país de los Gergesenes, Mateo (8.28), o la región de los Gerasenes, Marco (5.1), pero, ¿qué hay algo de histórico en esto?.

John Dominic Crossan indica que los tres lugares son disfraces para Cesarea, la locación que el pone como en la que ocurrió el suceso, sin embargo, otros autores señalan Umm Qais como la locación de Gadara, de acuerdo con la historia, ésto tuvo que ocurrir cerca de un puerto, un barranco, cerca de tumbas y de una ciudad donde los hombres pudieran huir y también en un sitio de pastoreo donde pudiera haber cerdos.

El sitio mas probable es Tell es S'alib, en lo que antes fue es-Samrah. Este sitio posee un barranco, y un lugar donde es posible acomodar 2000 cerdos, además de esto, también posee una vieja tumba romana, junto con otras coincidencias geográficas.

Aún con esto, hay otra cosa más importante, como es sabido, detrás de cada mito hay algo de verdad, como la locación geográfica, y así como Cesarea puede ser el lugar donde ocurrió o es señalado, también es de mencionar que aquí surgió la insurgencia de los zelotas contra la legión romana. Recordemos que Florus, procurador romano, en el 66 tomó vastas cantidades de plata del templo judío, lo cual dió inicio a la revuelta de los zelotas, destruyendo el puesto romano en Jerusalén. Cestius Gallus, procurador de Siria, mandó tropas para calmar la revuelta, pero fueron destruídas a su vez.



Esto dió la errónea impresión a los judíos de que podían derrotar a Roma. En el 70 los romanos regresaron con 60 000 legionarios, destruyendo templos y tomando Jerusalén de nuevo.

Otro punto importante, es que los cerdos de los cuales habla el mito judeo-cristiano, pueden ser una referencia a la Legión X Fretensis, la cual tenía un jabalí como uno de sus símbolos.

Podemos ver así como el mito de un demonio, aunque tiene bases históricas, es solo una forma de “criticar o atacar” a una institución que causaba daño hacia el pueblo judío en la antigüedad. No hay la menor evidencia de que este demonio haya existido y mucho menos que haya interactuado en ninguna forma con los personajes bíblicos.

Vayamos a otro demonio, Lilith, éste es un demonio femenino utilizado por el vulgo y mencionado en la Biblia y también en el Corán, sin embargo sus orígenes son claramente babilonios. “Lalu”, la vagabunda, una súcubo llamada la Dama de Innana, también en algunas historias comparadas con una prostituta, hermosa y sin casar, enviada en misiones especiales.

¿Qué más podemos decir acerca de ella?...

En el prólogo de la Epopeya de Gilgamesh, “Gilgamesh, Enkidu y el Inframundo”, podemos hallar un pasaje muy interesante acerca de esta criatura.

“una serpiente que no podía ser encantada hizo su jerarquía en las raíces del árbol.

El pájaro Anzu fijó sus jóvenes en las ramas del árbol.

Y la criada oscura Lilith construyó su hogar en el tronco”.

Dentro de las esculturas babilonias, está representada por una mujer con las garras de pájaro y rodeada de búhos, es la representante ó dama de Innana ó posiblemente Ereshkigal, esta escultura mencionada se halla en el museo de Louvre.

Otra referencia que podemos encontrar es la súcubo “lilitu”, como se mencionó antes, la mano de Innana, su Dama de compañía, la “dama hermosa”, también se asocia con Anzu, los cuales son búhos, y las serpientes también, (y de ésto se hablará a continuación).

En cuanto a su aparición bíblica, podemos iniciar en el Libro de Isaías: (34.14), “Las bestias salvajes del desierto también resolverán con las bestias salvajes de la isla, y el sátiro gritará a su compañero, el Búho del grito, que se reclinará y encontrará un lugar para el resto”.

Éste pasaje parece hacer referencia al incidente sumerio de Gilgamesh, cuando Lilith huye al desierto y encuentra el descanso ahí.

Ahora, el pasaje del “Búho”, es probablemente una referencia a Anzu, aunque puede ser una búsqueda de palabras correctas hebreas para la asimilación de palabras babilonias, algo que también tiene importancia es el hecho de que éste “Búho”, es su relación con la criatura romana “Stryx”, el cual es un vampiro devorador de carne, (no es un muerto viviente, simplemente es una criatura transformada en monstruo.)

La Biblia solo tiene un punto de referencia acerca de Lilith, y aún este párrafo es muy vago, y muchos dudan de que realmente sea nombrada en ella. Pero en los pergaminos del Mar Muerto se halla otra mención, “Canción de los Sabios”:

“Y yo, el instructor, proclamo Su gloriosa grandeza para aterrorizar a los ángeles destruidos, espíritus de los bastardos, demonios, Lilith, y caminantes del desierto”.

La Seductora, también halla su lugar, y es mencionada pero no con el nombre Lilith; veamos los pasajes de los pergaminos del Mar Muerto y la Biblia.

“Asimismo, te libraré de una mujer ajena y extraña, que usa de palabras melosas. Y que abandona al compañero de su juventud. Y se olvida del contrato de su dios, por lo que su casa camina a la ruina, y se dirigen sus pasos hacia el Hades. Todos los que tratan con ella no volverán atrás. Y no tocarán la senda de la vida.”  
Proverbios 2.16-20

“La extraña.  
Sus puertas son puertas de muerte y su casa camina a la ruina hacia Sheol.  
Nadie que entre con ella regresa jamás.  
Y a quien ella posea descenderá hacia el Abismo.”  
4Q184 Mar Muerto

El Alfabeto de Ben Sira, “Alphabetum Siracidis, Othijoth ben Sira”, es un texto medieval anónimo, atribuido a Ben Sira, se le considera un texto satírico hacia el

judaísmo, y por tanto rechazado por el mismo, en él, la primera historia acerca de Lilith como esposa de Adán aparece dentro de esa historia, sin embargo, esto es rechazado por muchos escolares judíos y religiosos, llamándola una “sátira religiosa medieval”. Pero hay algo que llama la atención dentro de este pasaje, y es el hecho de que cuando Lilith se niega a regresar con Adán, ella pacta con los ángeles que Dios ha enviado para que ella sea incapaz de dañar a los hijos de los hombres, (ya que Dios la condena a tener siempre prole muerta), esta tradición dice que se deben inscribir los nombres de los tres ángeles, (Senoy, Sansenoy y Semangelof), para que cuando Lilith los vea inscritos en el cuello de los recién nacidos, no tenga poder sobre ellos.

El paralelismo de esto con la tradición babilonia es sorprendente, puesto que el Lilitu asirio fue un demonio que cazaba mujeres y niños, el cual vivía en el desierto, y la forma de ahuyentarlo era con la imagen del genio Pazuzu, quien podía ahuyentar a Lilitu de los recién nacidos.

El hecho de que Lilith pueda ser hallada en diversos escritos acadios, es por lo que también fue considerada dentro de este proyecto de juego de video.

Continuemos analizando otros demonios del proyecto, ésta vez a Lucifer:

Lucifer es una crítica dentro de esta propuesta hacia el fanatismo, ya que dentro del cristianismo esta más que claro que es una invención que ni siquiera tiene un origen claro, mientras que Mateo, Marcos y Lucas lo llaman Satán, (Mateo 4.10), (Marcos 1.13), (Lucas 10.18), otro pasaje lo llama “Gran Dragón”, con clara referencia hacia Tiamat, (Revelaciones 12.9), como Beelzebú, “Señor de las moscas” asirio-babilónico, (Mateo 10.25), como Belial, “Señor de lo bueno y riqueza”, en Lucas (10.18). El infierno en el que vive es una copia del Hades, y por si fuera poco, así es mencionado en la Biblia, (Ap, 20.14).

Continuemos con algo importante: ¿Por qué se le llama Lucifer a Satán?

Esto proviene de una interpretación del libro de Isaías. Lucifer es una derivación latina, de lux – ferre “luz – llevar”, es el nombre para la “estrella de la mañana”, (Venus), y tiene la misma connotación que Helel, (en hebreo, estrella de la mañana).

“Los exoriens ante Luciferi del matutinum de Veneris del appellatum del sidus... nomen el accipit... contra el nuncupatur Vesper de los refulgens del occasu del ab”

“La estrella llamó a Venus, se llama Lucifer cuando amanece, y cuando brilla en la puesta del sol, Vesper”.

Historia Natural, de Plinio el Anciano

El libro de Isaías menciona que los reyes de Babilonia conocerán el ocaso, así como la Estrella de la Mañana ilumina con toda su luz pero cae cuando sale el sol. Esta metáfora parece ser el punto de partida para empezar a llamar a Satanás, Lucifer, debido a que él fue derribado por Dios de su pedestal de orgullo del cielo. Ahora, ¿Es realmente el Génesis bíblico un punto de partida para narrar la historia de la creación y de Lucifer?

En Atrahasis, la diosa madre Mami, con la ayuda de Ea crea al hombre a partir de barro mezclado con la sangre del dios Ilawela, el propósito único del hombre era liberar a los dioses del trabajo pesado, en Gilgamesh, ocurre prácticamente lo mismo, Marduk, tras derrotar a Tiamat, usa la sangre de Quingu, el líder de los ejércitos de Tiamat para crear a la humanidad con la ayuda de Ea, no es mencionado el barro y no hay diosa creadora, pero el propósito del hombre es de nuevo el trabajar a favor de los dioses. Interesante, ninguna de estas historias menciona animal alguno.

Ahora el Génesis describe a Dios usando tierra o barro, para crear al primer hombre: Adán, animándolo con el soplo de la vida. La misma estructura puede hallarse dentro de la mitología griega, ya que Hefastos dio vida a Pandora a partir de arcilla y agua.

Veamos otra historia:

En Génesis, Dios prohíbe al hombre comer del fruto del árbol prohibido, (árbol de la ciencia del bien y del mal) ya que si comiere, ése día moriría, (Gen 2-17) sin embargo, la serpiente, el más astuto de los animales creados, habla con Eva y la tienta a tomar el fruto prohibido, (Gen 3-5) y una vez hecho ésto, Dios lo expulsa con el temor de que el hombre tomase también el fruto del árbol de la vida, y ese temor lo hace colocar, “un querubín con espada de fuego fulgurante para que guardase ese camino”, (Gen 3-24)

Sin embargo, en Gilgamesh, encontramos una historia semejante, tras hablar con Uta – napshtim, se dirige a tomar la planta que da la inmortalidad al hombre, Gilgamesh logra tomar la planta, y al llegar con el botero Ur – shanabi le dice: “esta planta es para curar una crisis, con ella el hombre ganará el aliento de la

vida, se la llevaré a Uruk el pastor, y al anciano, y la tomaré también yo”, (Tableta 9)

Pero cuando vio un lago de agua pura y se lavó, una serpiente fue atraída por el aroma de la planta y se la llevo consigo, adquiriendo con esto la “capacidad de rejuvenecer”, dejando atrás su piel escamosa y cambiándola, y Gilgamesh lloró por la pérdida.

Otro punto interesante en cuanto a Lucifer, es el mismo lugar donde vive, en inglés, Hell, pero... ¿De dónde proviene la terminología Hell?

Esta terminología es curiosa, Hell proviene de Hel, y ella es una diosa nórdica, hija de Loki, para los nórdicos, “go to Hel” significa simplemente morir, Hel es nombrada por Odín como regidora de un lugar que lleva el mismo nombre: Hel, y está ubicado en Niflheim, con autoridad en nueve mundos, y sobre todo aquel que muera de enfermedad y de edad avanzada, lo cual significaba que la gente que moría de muerte natural iba a Hel, esta diosa es hermana de Fenrir, y la serpiente Jormungandr.

Lucifer se halla como personaje dentro del juego de video precisamente por esa asimilación de la mitología asiria, y no solamente ésta, sino también de la nórdica y de la creencia antigua acerca de Odín.

Sigamos adelante con otros demonios. En esta ocasión se trata de Valefar y Mephistopheles.

Ambos demonios se hallan dentro del juego de video como una sátira y un recuerdo de la ignorancia y el fanatismo. Valefar es un duque del infierno, según la demonología, una rama de la teología derivada del Malleus Malleficarum, lo cual lo hace aún más terrible para el hombre, ya que el Malleus es un libro que podría tacharse de misógino, y lleno de demostraciones fanáticas y sin ningún sentido, la demonología proclama que hasta para los budistas existen los demonios, cosa que es errónea, para Buda solo existía el Nirvana y el Sansara, no había infierno, el infierno es la eterna rueda de reencarnaciones. Una muestra de esta creencia es precisamente el Kata Upanishad, en la historia llamada “Lección de la Muerte”, hacia el joven Nachiketas, la muerte declara:

“El insensato nace y muere como el trigo, y vuelve a nacer en la tierra, porque no es considerado digno, y cae una y mil veces en mis manos”. (9)

Para la demonología, hay demonios por todas partes y en todas las religiones, tomando en cuenta que todos son asimilaciones hechas de otras tradiciones, y que estas creencias son de origen reciente al igual que sus demonios, Por esto Valefar entró en el juego de video, es una defensa contra el fanatismo.

Mephistopheles es una creación dentro del juego de video que defiende y sostiene la libertad del hombre para elegir sus propios caminos sin necesidad de un vigía celeste. Ella actúa de forma irónica, tal como el demonio tentador de la serie de Dimensión Desconocida "I de Newton", clama por el sentido común de que un demonio no tiene porque obedecer a ningún hombre barbado celeste, así como el hombre tampoco tiene porque hacerlo.

Al igual que en la serie televisiva, Mephistopheles arrebató no almas, sino vidas, termina con las vidas de aquellos que considera indignos, y las termina mediante tratos que a ella benefician, da una forma de escapar de ella, no mediante algún método de soborno o burla, sino mediante la razón. Ella inicia un desafío, el cual solo puede ser resuelto por la lógica más hermosa y el razonamiento más profundo, solo mediante ésta solución el que ella ha elegido para destruir puede ser salvado.

Mephistopheles es un demonio inventado. Willard Farnham nos dice que es un personaje inofensivo, el cual solo viene a buscar almas que ya están condenadas, no viene a destruirlas, no viene a corromperlas.

En cuanto a Tsíphone ella no es un demonio, sino una de las furias griegas, "La Asesina Vengadora", pero, ¿Por qué en el juego de video, está vestida con ropas que la identifican automáticamente con las tropas alemanas de la SS?.

También es una crítica hacia la religión ciega, muchas voces alegan como atrocidad lo que Hitler hizo en Europa durante la Segunda Guerra Mundial, y eso es natural, no podemos permitir que algo así vuelva a ocurrir, pero lo que no es correcto, es que esto sea abordado como una lección y un arma para atacar otras creencias y conceptos.

Por ejemplo, Martin Amis, novelista, indicó algo que Richard Dawkins apuntó en una de sus conferencias, "cuando los islamistas estrellan aviones o matan gente, gritan ¡Dios es grande!, cuando los laicos hacen eso, ¿Qué gritan?"

Un crítico dijo: "esto es retórico, pero existe una respuesta, los laicos gritan: ¡Heil Hitler!"

¡Que comentario tan atroz!, es como si olvidaran que Hitler dejó una relación muy clara de sus pensamientos, no solo en anécdotas sino también en libros escritos:

"El hecho de que el Vaticano esté concluyendo un tratado con la nueva Alemania significa un reconocimiento del estado nacionalsocialista por parte de la Iglesia

Católica. Este tratado muestra a todo el mundo, clara e inequívocamente, que la afirmación de que el nacionalsocialismo es hostil a la religión es una mentira."

- Adolfo Hitler, Berlín 1933

"Las escuelas seculares no pueden ser toleradas nunca, porque tales escuelas no tienen instrucción religiosa, y una instrucción moral general sin base religiosa está construida sobre el aire; consecuentemente, todo el entrenamiento del carácter y la religión deben derivarse de la fe... Necesitamos gente creyente."

- Adolfo Hitler, Al partido Nazi, 1933

"Y el fundador del cristianismo no mantuvo secreta en absoluto su apreciación del pueblo judío. Cuando lo consideró necesario, Él expulsó a esos enemigos de la raza humana fuera del templo de Dios."

- Adolfo Hitler, Mein Kampf

"Estoy convencido de que actúo como agente de nuestro Creador. Al combatir a los judíos estoy haciendo la voluntad del Señor."

- Adolfo Hitler

"La grandeza del cristianismo no estuvo en intentar negociaciones de compromiso con otras opiniones filosóficas similares del mundo antiguo, sino en su inexorable fanatismo al predicar y pelear por su propia doctrina."

- Adolfo Hitler, Mein Kampf

"Soy ahora, como antes, católico, y siempre lo seré."

- Adolfo Hitler, al general Engel, 1941

"Ustedes los Einsatzgruppen fuerzas de tareas han sido convocados para cumplir con un deber repulsivo. Pero son soldados que tienen que llevar a cabo cada orden incondicionalmente. Ustedes tienen una responsabilidad ante Dios y Hitler por todo lo que está sucediendo. Yo mismo odio este trabajo sangriento y lo siento hasta el fondo de mi alma. Pero estoy obedeciendo a la ley más alta al cumplir con mi deber. El hombre debe defenderse a sí mismo contra las chinches y las ratas... contra las alimañas."

- Henrich Himmler, a los guardias de la SS.

Tsíphone es una crítica contra las preconcepciones y engaños de muchas creencias mal informadas acerca de algunas ideologías nazis, y en contra de las pobres defensas del más alto eslabón católico, el Papa, el cual también formó parte de las juventudes hitlerianas.

Tomemos una más, Huitzilopochtli, ésta no es un demonio, es una divinidad azteca, de la guerra, sin embargo, la razón por la que se encuentra dentro del juego de video es también una crítica que intenta ser mordaz en contra de la destrucción sistemática de las religiones contra las creencias conquistadas, en este caso del cristianismo en contra de las religiones mesoamericanas. En una de las imágenes por internet, subidas por la Iglesia del Monstruo de Spaghetti Volador, muestra una sátira del Monstruo sosteniendo a la virgen de Guadalupe, y un comentario debajo de un creyente indignado, marcó el punto de que la virgen esta parada sobre una serpiente, significando que está de pie sobre todos los ídolos aztecas y paganos de estas tierras.

No solo eso, citare otro comentario:

(Durante cuatro días la Virgen se había comunicado con Juan Diego hablándole en su propia lengua, el náhuatl. Al identificarse, María usó la palabra "coatlallope"; un sustantivo compuesto formado por "coatli" o sea, serpiente, la preposición "a" y "llope", aplastar; es decir, se definió como "la que aplasta la serpiente")

Cualquiera con un conocimiento religioso básico puede interpretar ésto como aplastar al mal, al demonio, ya que es comparado también con una serpiente, (otro elemento copiado de la tradición asiria), sin embargo, la destrucción sistemática de todos los ídolos y dioses aztecas también puede inferir otra cosa, ¿De pie en una serpiente aplastándola? ¿Aplastando a Quetzalcóatl? Independientemente del significado de éste ícono, lo condenable es la sustitución obligada, la indoctrinación de un pueblo en base a fanatismo sin precedentes y sin ninguna prueba, aún en ciertos sitios gubernamentales, con la famosa terminación org.mx, llaman a esto necesario e incluso justificable, nótese dentro de la pagina: <http://www.ompemexico.org.mx>, un artículo titulado: "La Conquista Espiritual de México, Cristianismo y Paganismo frente a frente", incluso la frase final de ese artículo: "Debe tenerse presente todo esto si se quiere dar un fallo justo para los misioneros y juzgar sanamente de las intenciones que los animaban y de los actos que ejecutaron." Este personaje se halla en el juego de video por esa razón, una condena histórica por lo que se le hizo a una cultura, por lo que se le ha hecho a muchas culturas, al pedir comprensión por la barbarie como si esta fuera justificable.

Veamos un último demonio, Baphometh. Para la demonología y para la tradición judeo-cristiana, es el encargado en el purgatorio de los siete infiernos, y de los diferentes demonios de los siete pecados capitales. ¿Qué podemos decir del origen de esta criatura?.



Para los babilonios, la figura de la cabra representa la fertilidad masculina, es colocada en varios ziggurats e inspiró la figura astrológica de Capricornio, aunque también podemos ver sus orígenes encuadrados en el Dios Pan, el cual también tenía partes de cabra y era visto como un elemento de fertilidad y la naturaleza en su estado salvaje, también es comparado a veces con Dionisio, sin embargo, esta divinidad fue cambiando en su identidad, sobre todo porque fue adoptada por los antiguos alquimistas.

La Cabra de Mendes, por la cual los Templarios fueron acusados de brujería, se parece a Pan, pero es un símbolo alquímico, que significa que todo está constituido de dualidades, hombre-mujer, luz-obscuridad, el principio de Hermes Trismegistus, “Lo que ocurre arriba, ocurre abajo”, representa a Baphometh.

Esta criatura, representando lo salvaje y lo dual, también fué vista como algo malo a los ojos de la iglesia primitiva, e ilustrada de mil maneras, hasta llegar a su posición “encumbrada”, como el encargado del purgatorio. Esta es la razón por la cual Baphometh también se halla representado en el juego de video.

Regresemos a la estructura del proyecto de juego de video, el abordaje de la creación de los personajes “malignos” del juego, responde a una investigación histórica de cada uno de ellos, de la cultura de que provinieron, de la situación en la que fueron encuadrados y de cómo fueron secuestrados por las doctrinas predominantes actuales y son destruidos sistemáticamente con el afán de mantener fanatismos y de subyugar todo aquello que alguna gente no le agrada o no cabe dentro de su manera de ver la vida.

Hemos hablado del plagio cristiano y musulmán hacia los acadios y asirios, pero no sólo es esto, también basan las creencias en elementos distorsionados históricamente hablando, y podemos dar un ejemplo:

Caroline Wilkinson, de la Universidad de Manchester, ha realizado un estudio forense en la tumba KV5, en Luxor, Egipto, en la tumba que Ramsés II creó para sus hijos, muchos de los cuales él sobrevivió.

Entre todos esos príncipes, hay tres cráneos, y uno de ellos, por el estudio forense, apunta que se trata de Amun-her-khepeshef, el primogénito de Ramsés II. Los estudios craneales, reconstrucciones y datos forenses apoyan esta convicción, dado que Egipto ha negado terminantemente estudios de DNA sobre las momias.

Lo interesante es la visión científica abordada por los estudiosos dentro del especial televisivo dedicado a esto: “Ramses, ¿Ira de Dios ó del hombre?”. Si

todos los datos forenses apuntan a que este es el mencionado hijo del faraón del éxodo, entonces no murió ahogado ni en una plaga.

Una lesión en uno de los lados del cráneo, indica que murió violentamente, y dado a sus dotes militares, es muy probable que el golpe mortal haya sido dado durante un enfrentamiento.

Aunque Moisés haya sido una figura real, y halla interactuado con los faraones de Egipto, no es en modo alguno probable que haya oído hablar de Dios o de Jehová, ya que esa divinidad era judía, y Moisés vivió aislado de ellos, tal vez escuchando acerca de este Dios pero sin jamás conocerlo; sin embargo, en el caso de que Moisés fuera monoteísta, sí había una divinidad de la cual pudo haber escuchado. Atón, el dios sol creado por Akhenatón, era un dios único, y Moisés bien pudo haber oído de él tras su exilio de Egipto, ya que los templos abandonados de Akhenatón se encontraban en el desierto, (simplemente, Akhetaten), este fue probablemente el dios que marcó la vida de Moisés en adelante.

Otro punto a discusión, la traducción judía de la Biblia podría ser cuestionable, algunos investigadores dicen que no se refiere al Mar Rojo, sino al “Mar de Juncos”, una zona de poca agua y pantanosa cercana al sitio por donde se piensa que Moisés huyó de Egipto con algunas decenas de judíos, gracias a su conocimiento de la zona y gracias a las “plagas” de Egipto, posiblemente ocasionadas por la erupción de Thera, (ahora Santorini), la cual ocasiono que los supersticiosos egipcios dieran pie a la huida de los judíos.

La forma en que murió Amun-her-khepeshef, indica que fue en una batalla, y evidentemente la perdió, ¿emboscado por Moisés en el “Mar de Juncos”?, los egipcios ocultaban en gran medida sus derrotas, y engrandecían sus victorias, (tomemos como ejemplo la Batalla de Kadesh, librada por el mismo Ramses II, contra los hititas por el control de Siria, simplemente grabando los muros de Luxor con sus victorias), es por esto que no hay registro alguno de parte de los egipcios y tenemos que conformarnos con la pobre traducción bíblica; lo interesante es que, presumiblemente Amun-her-khepeshef no murió por la mano de Dios, sino por la mano del hombre.

En mi proyecto, los personajes están para mostrar que insensatas pueden llegar a ser estas creencias ante las realidades históricas, como la moral de las personas puede torcerse, y si está torcida, es porque el edificio moral que sostiene sus mentes, tiene unos cimientos enclavados en la brutalidad y en la crueldad.

“Esto dice el Señor de los ejércitos: Tengo bien presente todo cuanto Amalec hizo contra Israel, y como se le opuso en el camino cuando subía de Egipto.

Ve, pues, ahora y destroza a Amalec y ofrece al anatema cuanto tiene, no le perdones, ni codicies nada de sus bienes, mávalo todo, hombres y mujeres, muchachos y niños de pecho, bueyes y ovejas, camellos y asnos.”

- Samuel 15.2

"No piensen que vine a traer la paz a la tierra; no vine a traer la paz, sino la espada. Vine a poner al hijo en contra de su padre, a la hija en contra de su madre, y a la nuera en contra de su suegra."

- Mateo 10. 34-35 palabras atribuidas a Jesús.

"El que no está conmigo, está contra mí, y el que no recoge conmigo, desparrama."

- Mateo 12.30 palabras atribuidas a Jesús

"¡Capital de Babel, devastadora, feliz quien pueda devolverte el mal que nos hiciste, Bienaventurado el que tomará y estrellará tus niños contra las piedras!".

- Salmos 137.8-9

Para culminar, veamos qué es lo que dice el mismo Dios bíblico acerca de su comportamiento, en Sus propias palabras, según la Biblia:

**"Yo doy la muerte, yo hiero... / Cuando yo afilé mi espada fulgurante, y empuñaré mi mano la justicia, tomaré venganza... / Embiagaré de sangre mis saetas, y mi espada devorará carne... sangre de heridos... prisioneros, cabezas de enemigos"**

- Deuteronomio 32 (39-42)

Personalmente, concuerdo con Richard Dawkins, en principio, la religión no es mala, probablemente nada lo sea al inicio, considero que el problema radica cuando vas caminando por el mundo, pensando que está bien creer simplemente por creer, sin pedir ningún tipo de evidencia, entonces estas preparando a tus hijos para aceptar hechos que no poseen fundamento, para aceptar creencias sin pedir pruebas al respecto, y esas personas están completamente listas para aceptar dictados fanáticos porque lo único que requieres es creer por creer, y así, encontramos los problemas actuales de la ciencia y la tecnología, entonces podrás creer que los obispos digan que la tierra tiene 6000 años, porque eso dice la interpretación de un libro, estarás listo para creer que la Tierra es plana, por que el hecho de que sea redonda no viene en el Corán; estarás listo para creer que la evolución está mal, é inventaras miles de teorías para meter a Dios dentro de las

mismas, cuando la terminología “Dios” no aplica a la tradición Judeo-cristiana, ya que la palabra “Dios”, proviene de la terminología “Deus”, y esa palabra es una derivación latina de “Zeus”; estarás listo para rechazar inmediatamente lo que la física teórica determina, porque pensarás que suena a locura, sin darte cuenta de la locura implicada en un hombre resucitando muertos, y más aún, cuando éste pasaje es una copia de la epopeya de Gilgamesh y del poder de Ishtar, y poco a poco, empezaras a preguntarte cuál es el motivo por el cual tienes que permitir que la ciencia ataque a Dios, y harás dictados sentimentales para que eso no ocurra, intentarás meter los dictados de Dios dentro de las escuelas, como ocurrió en la batalla legal para tratar de introducir el creacionismo en las escuelas en EU, y después nada te impedirá tratar de prohibir que se enseñe evolución en las escuelas, y luego a prohibir libros contrarios a estas ideas en las escuelas, así como a pelear contra otras sectas y religiones, porque tu Dios es el único y real, y a tratar de imponer las reglas brutales de Dios en la mente del hombre; si puedes hacer una cosa, puedes hacer la otra, por que como dijo Henry Drummond: “Porque el fanatismo y la ignorancia siempre han acompañado al hombre, y surgirán siempre y cuando se les alimente, con el alimento de la fé, y así, con tambores y trompetas, volveremos de regreso al glorioso siglo XVI, donde los fanáticos religiosos aprisionaron y condenaron a Galileo, por atreverse a traer la luz a la mente humana”.(11)

“No podemos probar ni desmentir a Dios”, hay miles de cosas que no podemos desmentir, y eso no implica que existan, no podemos desmentir los dragones los duendes las hadas los gnomos, pero no creemos en ellos, forman parte de la tradición oral de un pueblo, ya las tradiciones mitológicas no son algo malo, y jamás estaré de parte de aquellos que abogan su destrucción, ya que sin la mitología muchas partes de la historia humana no podrían ser comprendidas ni asimiladas en el momento histórico que ocurrieron. La gran mayoría apreciamos el arte griego y romano, las estatuas de Zeus, de Apolo, de Athena, pero no clamamos que son reales ni pedimos que sean adoradas, muchas personas admiran la belleza de la civilización azteca, pero no piden sacrificios humanos a Huitzilopochtli ni a Tláloc, son hermosos los cuentos nórdicos, pero no nos escondemos en cada relámpago pensando que Thor está enojado, “Todos somos ateos con respecto a los dioses de mitologías ya muertas, y algunos pocos simplemente vamos un Dios adelante” en palabras del profesor Richard Dawkins. “Para poder asegurar que Dios no existe se necesita una búsqueda exhaustiva por todo el Universo”, estas premisas de tipo metafísico pueden ser fácilmente contestadas, con el mismo resultado, “Para poder asegurar que Dios existe, se necesita una búsqueda exhaustiva por todo el Universo”, aquí hay otro ejemplo

basado en fe: las Tortugas Ninja, las Tortugas Ninja sí existen, o acaso para llegar a la conclusión de que no existen ¿Ya las buscaste por todo el Universo?

Fundamentando el capítulo, está dentro de ésta investigación porque considero que el artista es el cronista de los mitos del hombre, y como cronista, forma parte de un gran edificio que se llama conocimiento humano, de un libro que contiene todo el saber humano, la ciencia es el libro, la tecnología son sus hojas, las humanidades dictan el numero de páginas del libro, pero este libro, así como está, no es legible, no está completo, porque falta una parte del conocimiento humano, las artes son las letras del libro son la herramienta por la cual la ciencia es comprensible para las masas y las personas comunes, el arte hizo esto durante mucho tiempo para la religión y el fanatismo, entonces, ahora el arte puede comunicar las ideas científicas para que la gente las comprenda, las asimile mejor cuando se encuentre frente a ellas, el rechazo y la pelea entre las ramas del conocimiento humano no lleva al conocimiento en sí, solamente la crítica a sí misma puede hacer que la ciencia y el conocimiento avance.

El arte forma parte del saber humano, y le debe a la ciencia apoyo, simplemente porque la ciencia le ha dado sus herramientas para poder crecer: La geometría, la matemática, la química, la física, todas ellas ayudan al arte para que crezca, y es completamente deshonesto y traidor que el arte se aparte de la ciencia y que incluso la ataque en sus trabajos y exposiciones sin dar más fundamento que estructuras filosóficas que pueden ser debatidas y expresiones personales con poco valor, debemos darnos cuenta que la ciencia actual y el progreso se hallan bajo ataque, bajo ataque de los representantes y creyentes fanáticos de dos dioses monoteístas que viéndolos históricamente, son los personajes de ciencia ficción más malvados de todos los tiempos, Jehová y Alá, “celosos y orgullosos de ello, mezquinos injustos, implacables y enloquecidos, vengativos limpiadores étnicos sedientos de sangre, misóginos, homófobos, racistas, infanticidas, genocidas, filicidas, pestilentes, megalómanos, sadomasoquistas, caprichosos y asesinos”.(12)

Titulé a éste capítulo “El Origen del Mal”, y creo que queda a debate cuál es el verdadero Origen del Mal, si lo es un dios antiguo babilonio despedazado con forma de animal, ó un ser supremo que ordena asesinar y destruir, ó si lo es un ídolo destruido de un pueblo esclavizado, ó lo es un ser supremo que pide amor exclusivamente para Él o la muerte inmediata por no obedecer.

- 1 – Twain, Mark. *Las Aventuras de Tom Sawyer*, Ediciones Orbis, 1984
  
- 2 – Wells, H.G. *La Guerra de los Mundos*, Editorial Planeta, 1898
  
- 3 – Dalley, Stephanie. *Myths from Mesopotamia, Creation, the Flood, Gilgamesh and others*, Oxford World's Classics, 2008
  
- 4 - Lovecraft, H.P. *El Necronomicon. El Aleph*, 1938.
  
- 5 - Sumerian Tablet of Ereshkigal, <http://www.earth-history.com/Sumer/ereshkigal.htm> 2010.
  
- 6 – Dalley, Stephanie. *Myths from Mesopotamia, Creation, the Flood, Gilgamesh and others*, Oxford World's Classics, 2008
  
- 7 – Dalley, Stephanie. *Myths from Mesopotamia, Creation, the Flood, Gilgamesh and others*, Oxford World's Classics, 2008
  
- 8 – Wells, Steve. *Drunk with Blood, God's killings in the Bible*, Paperback, 2000
  
- 9 – Dando – Collins, Stephen. *Caesar's Legion: The Epic saga of Julius Caesar's Elite Tenth Legion and the armies of Rome*. John Wiley and sons, 2005
  
- 10 – SEP, *Lecturas Clásicas, Comisión Nacional de Libros de Texto Gratuitos*. 1984
  
- 11 - Daniel Petrie, "Inherit the Wind", with George C. Scott and Jack Lemmon, 1999
  
- 12 – Dawkins, Richard. *The God Delusion*. Paperback, 2008

## 5 - ASPECTOS SICOLOGICOS EN LA CREACION DE UN PERSONAJE DE JUEGO DE VIDEO DE TERROR.

*“... El león avanzó por las salas del infierno; ante él cayeron terribles sombras, de múltiples figuras informes y confusas. Eran monstruos de abiertas fauces chorreantes que en la oscuridad aullaban y gritaban cuando el león avanzó por las salas del infierno...”*

- Conan el Bárbaro.

*“... Pero ahora; ¡por Set que mostraré todo mi poderío!, mira perro de Asura, falso sacerdote de un dios decadente, y contempla el espectáculo que hará tambalear tu razón...”*

- Xaltotun de Aquerón.

*“... In iniquitatibus conceptus sum: et in peccatis concepit me mater mea...”*

- El Miserere, Gustavo Adolfo Bécquer

Para crear los personajes de nuestro juego de video de terror, seleccionaremos algunos de los demonios de los que hemos tratado en el capítulo anterior, y les daremos forma, ésto es, una imagen. En esta ocasión veremos por que se crean con esas características físicas y que intención hay detrás.

Primero aclararemos una interrogante, ¿Por qué personajes femeninos? Todo personaje femenino atrae fuertemente a cierto sector de la población de jugadores a la que va dirigido, muchos juegos manejan éste concepto, ésto vende y mientras los personajes sean más bellos y con menos ropa, mejor. Podemos analizar éstos puntos mediante ejemplos concretos:

Capcom lanza el 30 de agosto de 1987 Street Fighter, un arcade Beat´em up que fue revolucionario en sus tiempos, no solo por los medios en que se presentaba el juego mismo y en su presentación de combate uno a uno que incorporaba lo mejor que había en aquel momento con nuevas adiciones, pero dentro del tema que nos atañe, podemos decir que tuvo un añadido, un personaje femenino, encarnado en Chun Li, ciertamente ya había intentos por añadir personajes femeninos en los juegos, pero en éste título fue en el que verdaderamente causó conmoción, el impacto de este personaje fue tan directo que la compañía rival tuvo que hacer algo al respecto.

SNK, que en aquel entonces se hallaba inmersa en varios proyectos, de los cuales los más importantes eran Art of Fighting y Fatal Fury, a pesar de tener mas equilibrio en su sistema de juego y mayor potencial de explotación de todos sus personajes además de una gran variedad gráfica en los mismos, tuvo que hacer algo para compensar a este nuevo personaje, y su respuesta fue dar al público a Mai Shiranui en Fatal Fury 2, y a Yuri Sakazaki en Art of Fighting 2.(1)

De los dos personajes citados, Mai Shiranui se volvió un ícono de Fatal Fury, a la par de los mismos personajes que SNK había creado para ser protagonistas del mismo. A diferencia del personaje de Capcom, Mai Shiranui era un personaje con muy poca ropa, hecho para comercializar más que para fungir en el tema que el videojuego abarcaba, punto muy importante al que regresaremos mas adelante, el éxito de este personaje fue tal, que los personajes femeninos no abandonaron ya nunca los Beat´em up sino que se reforzaron y aumentaron en número, así, mientras que la aparición aumento a dos en la continuación de la saga de los juegos que hemos mencionado, (Blue Mary en Fatal Fury 3) Capcom a su vez aumentó sus personajes femeninos en su secuela de Street Fighter, añadiendo a



Cammy en Street Fighter the New Challenger y a Sakura y Rose en Street Fighter Alpha.

Sin embargo, quien realmente explotó los diseños de los personajes femeninos en un Beat´em up dándoles una historia es SNK, quien en 1994 lanzó lo que sería su legado y lo más conocido en juegos de este género: La saga King of Fighters o KOF como sería conocida de ahí en adelante, ésta saga aumentó la variedad de personajes femeninos, añadiendo a aquellos ya creados por la empresa, a otros ya creados con propósitos completamente distintos, así, KOF 94 mostró 4 personajes femeninos en su entrega, los cuales repitieron en la saga de KOF 95, y aumentaron a 9 en la entrega de KOF 96, y a 8 con KOF 97 y se mantuvieron así en la saga de KOF 98.(2)

Esto aconteció en los Beat´em up, pero se fué más lejos en la explotación del personaje femenino, llevándolos de ser personajes secundarios en tramas de éste género, a personajes primarios dentro de los MMORPG, en éste lado, mencionaremos el trabajo de Tecmo, con Dead or Alive, el cual fué realmente una competencia del entonces Tekken, otro Beat´em up, sin embargo, los personajes femeninos de Dead or Alive, gracias a su ambiente 3d y a la calidad de los mismos en tecnología y modelado, permitieron que fueran protagonistas de su propio juego en otra terminología, que no fue para la que inicialmente fueron creados, así nació Dead or Alive Beach Volleyball, el cual era una explotación sin censura de los personajes femeninos, los que estaban ahí para lucir y para vender por sus propias figuras y proporciones anatómicas, el tema principal en que se habían basado sus juegos quedó relegado a segundo y tercer plano y de recuerdo sólo quedó el nombre del mismo juego, todos los personajes femeninos fueron llevados a escenarios de playa, balnearios inusitados en donde todo lo que tenían que hacer era competir en traje de baño en los juegos mas exhibicionistas que pueden hallarse, como danzas exóticas y bailes en la arena, ésto lanzó este juego a una nueva dimensión.

Podemos ir mas adelante con nuestros ejemplos, Rumble Roses es una derivación de la WWE norteamericana, con la excepción de que los luchadores son luchadoras, y al contrario de los escenarios normales con rings y ropa tradicional, todas ellas pelean en trajes de baño que increíblemente jamás se mueven de su lugar y los escenarios están en playas o en ambientes disco, precisamente para mostrar a los personajes femeninos sin importar qué tipo de pelea lleven a cabo y quién gane o quién pierda. Incluso los japoneses han ido más allá con entregas de juegos basadas en otros personajes y títulos, vendiendo sexo indiscriminadamente, un ejemplo de esto lo podemos ver en Ecstasy KO.

Regresemos a nuestro tema, dentro de un juego de MMORPG, ya vimos como vende un personaje de juego femenino, pero, ¿Es posible que esto funcione en un juego de terror?, sí y al igual que antes, podemos dar varios ejemplos para mostrarlo:

Clock Tower es una entrega de juego de video de terror clásico, que incluye no poder escapar, no poder atacar, solo ocultarse y escapar de unas tijeras asesinas movidas por Bobby, (Algo parecido se vera en Hellnight pero perfeccionado), la trama era la conocida hoy en dia, y Human Entertainment lanzo una secuela Clock Tower 2 con la misma idea, sus personajes eran femeninos, chicas colegialas como se las conoce actualmente.

Silent Hill ha sido considerado por algunos como el juego de terror mas espantoso de la historia, su primera presentación incluía todos los elementos de terror que Poe apreciaba en sus historias y que Lovecraft tan asiduamente defiende, sin embargo, en sus siguientes entregas, no solo basaron en el horror sus ventas, sino que también incluyeron personajes femeninos, los cuales tenían bonus al jugar mucho tiempo con ellos ó terminar el juego de alguna forma en especial.

Capcom llevará esto a otros niveles con sus juegos Dino Crisis y Resident Evil, si bien la primera entrega de Resident Evil fue tradicional al estilo de Silent Hill, Dino Crisis muestra un personaje femenino al cual se le “premia” por jugar y por hacerlo bien, liberando un guardarropa para ella, para que pueda cambiarse y el jugador pueda verla en la vestimenta que más le agrada. Resident Evil 2 añadió un poco de eso, pero la vestimenta de bonus que recibía Claire Redfield no valía la pena el esfuerzo de juego para conseguirla, más jugosos eran los bonus secretos del juego en sí. Pero en Resident Evil 3, Jill Valentine adquiere también 4 juegos de ropa para cambiar junto con armas interesantes que llevar y abriendo bonus dentro del juego mismo. Esta línea ha sido seguida por Resident Evil hasta su última entrega, la versión 5, en donde Sheva Alomar tiene las mismas opciones que sus predecesoras.

Respondiendo a la pregunta que formulamos al inicio del capítulo, no sólo es posible añadir personajes femeninos sino que es rentable y hasta recomendable. Sin embargo, en la trama que nos concierne, el juego de terror que estamos formulando no es un Resident Evil o un Dino Crisis, no es un juego de terror – aventura, en donde solo importa qué tipo de arma llevas y ver como objeto secundario a tu heroína, sino es un juego que va a mostrar una “personalidad” en cada uno de sus personajes.

¿Cómo es esto?, dentro de un Beat´em up no importa desarrollar una personalidad de un pj por que no la necesita, esta ahí para golpear y para impresionar en cuanto a imagen, la imagen es la que vende, en un juego de terror tradicional, sí es necesario esto, y más si consta de muchos personajes a escoger ó a tratar, al igual que en las novelas de terror, no solo el ambiente da la calidad de terror, sino las reacciones de los personajes principales y secundarios, la forma en que ven la vida y cómo reaccionan ante el peligro, ésto es lo que hace más vivos a estos personajes y dentro de nuestras tramas le dan al usuario un “por que” escogerlos.

¿Cómo darle personalidad a un pixel?, simple, de la misma forma en que los manga lo hacen al recrear personajes animados. Los japoneses se enfrentan al mismo dilema cuando hacen animaciones manga de múltiples personajes, ya que ellos no pueden hacer la diferencia por medio de imagen, si nos fijamos bien, todos y todas son los mismos, tal vez con un cambio de peinado ó de color de ojos, pero si los dejamos en líneas corporales básicas parecen hechos a destajo, ¿Cómo distinguirlos en una animación?, creándoles personalidades y que éstas personalidades encuadren dentro de la preferencia de cada uno de los que ven estas series.

¿Cómo puede plantearse esto?, mediante el análisis de dos series de animación japonesa completamente diferentes, y viendo como sus personajes encajan en los perfiles de personalidad de cada uno de ellos. Hagamos el análisis y veamos de qué estamos hablando al examinar diversos tipos de personajes y sus características principales.

En las animaciones que constan de varios personajes, encontramos variados arquetipos de los mismos, qué se repiten constantemente independientemente de que tipo de animación se trate o que temática aborde, el primero de ellos lo encontramos en la personalidad de Serika Kurusugawa, personaje secundario en la animación “To Heart”, esta es una de las diez personalidades que vemos dentro de esta serie y es una de las más clásicas y repetitivas dentro del tipo de animaciones que manejan diversos personajes secundarios que interactúan con el personaje principal.

Su característica esencial es que, así como hemos dicho su apariencia es la misma que la de las demás personajes, la diferencia es la forma en como se comporta, es callada, al punto de que necesita al personaje principal para que le sirva de traductor repitiendo todo lo que ella dice, habla con susurros y es inaudible en ciertas ocasiones, es terriblemente tímida, al punto de ser inocente a

morir, por supuesto, tiene, maneja o está relacionada con poderes sobrenaturales aún dentro de las series que no debieran manejarlos, finalmente la podemos relacionar fácilmente con la mujer callada, con poca iniciativa para cosas que no son las suyas y muy introvertida. (3)

Para Sigmund Freud, aparte de que la apariencia física de una mujer habla de su comportamiento a los ojos de los demás, existe esta necesaria connotación de llamar “pasiva” a la mujer y “activo” al hombre, esto es relacionable con las células reproductoras de ambos, ya que es el espermatozoide el que debe de estar activo buscando la célula femenina y se encuentra pasiva esperando hasta ser fertilizada, sin embargo, hay excepciones, ya que dentro de las especies animales existen hembras que son las “agresivas” dentro del comportamiento sexual llegando, incluso a devorar a su pareja, (Esto lo abordaremos mas adelante).(4)

En muchas situaciones sociales, la represión de la agresividad de la mujer es causada directamente por la sociedad y visto como lo correcto por muchos hombres dentro de la misma, ésto según Freud, conlleva a la creación de impulsos masoquistas por parte de la mujer, así, éste tipo de personajes automáticamente llevan al hombre a ejercer un estado de protectorado, en el cual buscan directamente ayudar, proteger ó estar con esta criatura indefensa.

Las características de un personaje así, como vemos, están dictadas por ciertos aspectos claramente identificables por Freud, siendo que las chicas menos agresivas, desafiantes y autosuficientes, necesitan urgentemente afecto y son más dependientes y calladas. Esta descripción claramente encaja en el perfil mostrado por el personaje anteriormente detallado dentro de la serie animada, por supuesto, muchos pueden afirmar que solamente es un mero acto de casualidad que éste personaje haya empatado dentro de esta descripción, pero podemos ver que el perfil continúa mostrándose, con ciertos ajustes dependiendo de que tipo de animación estemos hablando, en muchos personajes de otras series.

Asi, podemos ver que el perfil se repite con Shiori Misaka, en Kanon, un personaje pequeño y enfermizo, (Que sin embargo parece gozar de buena salud en el exterior), callada, complaciente y con pocas iniciativas personales que no tengan que ver consigo misma, y no solo eso, el perfil se repite incluso dentro de series que nos hablan de personajes agresivos por el tipo de tema que trata, con ciertas alteraciones dentro de sus características, en Ikkitousen podemos hallar el mismo ejemplo dentro de Ryomou Shimei, que entre todas las demás es la más callada e introvertida, pero agresiva cuando conlleva a cosas que le atañen a ella.

Dentro de un juego de video, también podemos hallar equivalentes dentro de personajes que estén dentro de un MMORPG, que contengan muchos personajes para escoger y más que nada, para interactuar con ellos, cosa que dentro de una trama de terror es muy importante para Lovecraft y para Poe, ciertamente, hay MMORPG que tratan este tema, que llevan muchos personajes para interactuar con ellos, pero no son juegos de terror, y para citar unos ejemplos, tenemos Sentimental Graffiti (NEC Interchannel), que es un juego de relación interpersonal liberado en Japon hace algunos años, y dentro de juegos RPG de aventura tenemos Thousand Arms, el cual mezclaba este tipo de relaciones interpersonales aunque no tuvieran que ver con el tema y como asunto secundario, para darle mayor índice de venta a su juego, sin embargo, dentro de una trama de terror, las reacciones de un personaje así serán muy diferentes de un personaje con características agresivas ó altamente extrovertidas.

Asi, tenemos ya el primer perfil que usaremos para un personaje de juego de terror, simplemente hay que pulir su característica principal, su manera de comportarse para que “de el ancho” dentro de un juego de terror, ya que los personajes anteriormente mencionados son funcionales dentro de una historia de romance, un MMORPG, ó incluso un juego de aventuras, pero no dentro de un juego de terror. El juego de terror tiene reacciones mas extremas mediante las cuales el personaje debe de interactuar, sin mencionar que los personajes que recrearemos no son humanos, sino demonios antiquísimos, los cuales no pueden tener reacciones extremadamente humanas de necesitar afecto desmedido o tener necesidad de ser protegidas, pero si pueden tener este aspecto indefenso, esta voz quebrada y susurrante, esta mirada perdida y de inocencia, que caracteriza a lo que estos personajes es referido.

Veamos otra característica de personajes:

Regresando a las animaciones que hemos descrito, ahora podemos mencionar un opuesto evidente: Shiho Nagaoka es el opuesto al personaje que hemos descrito dentro de To Heart, el personaje femenino altamente agresivo, inquieto, que no requiere ser protegido y que puede protegerse solo, que tiene iniciativas y las sigue aunque no dependan de lo que le ocurre a ella.

Este personaje también esta descrito dentro de un por qué: Según Freud, una poderosa tendencia a la agresividad es mostrada por ciertas chicas, y por lo general esta encaminada a algún amor pasional, y a sus necesidades y frustraciones por este objeto.

Al igual que el anterior, este personaje es repetido en diversos tipos de series y animaciones, teniendo su representante dentro de la serie de “Kanon” con Mai Kawasumi, la cual siendo callada, es terriblemente agresiva, y también defiende sus creencias, siendo un personaje que pretende también tener atributos del primero que detallamos, su agresividad resulta exaltada hasta el hecho de que en una serie romántica es la única que porta un arma blanca.

La parte agresiva femenina también es un elemento visto dentro de nuestra sociedad, y al igual que la primera da un buen trasfondo para crear un personaje que interactúe con las historias de terror, y dentro de éste tipo de personajes, podemos encuadrar a todas las heroínas de juegos de terror que se han creado, con una agresividad latente y prontas a responder ante cualquier peligro hacia ellas o hacia lo que protegen, no importa que se enfrenten con criaturas obviamente con habilidades superiores a las de ellas. Como hemos descrito en capítulos anteriores, este tipo de personajes en juegos de video de terror tipo MMORPG, en los cuales entran muchos de los juegos de terror que podrían llamarse terror-aventura, como Resident Evil, como Castlevania, y como muchos otros, llevando personajes femeninos que pueden por principio usar un arma sin importar de que tipo sea el arma en cuestión, (Comenzando por el dilema realista de dónde pudo aprender una chica de 21 años a manejar un lanzacohetes y un rifle supersónico), son atléticas y terriblemente ágiles, como lo muestra Jill al esquivar con maromas los ataques de Némesis; son autosuficientes, como lo es la misma Jill al no necesitar la ayuda de mercenarios al completar sus misiones y la misma Sheva al hacer por si misma otras misiones, y parecen no temer lo que se les viene encima.

Viendo ya algunas de las características a considerar en nuestros personajes, ahora vayamos a otro punto, el por que hacerlas demasiado “femeninas”. Muchos juegos de video, (de terror incluidos), mantienen el aspecto de sus heroínas perfectas, las cuales no parecen tener ningún defecto físico y podrían pasar por supermodelos en cualquier boutique francesa, ésto también tiene un porqué.

De acuerdo con Freud, la influencia de las funciones sexuales de una mujer, aunadas con lo que la sociedad plasma sobre ellas, atribuyen una gran cantidad de “narcisismo” a las mujeres, lo cual también afecta sus reacciones y características, el porqué se encuentra escondido a la envidia que ellas sienten por el objeto sexual del que carecen, ésto contribuye a aumentar la vanidad física de las mujeres y a tratar de ser más bonitas ó más atractivas que las demás, no solo es por que los hombres las encuentren atractivas ó se fijan mas en ellas, sino por que necesitan ser mas amadas que amar ellas mismas, y valoran sus

encantos femeninos mas que cualquier cosa para compensar el origen de esta “inferioridad sexual”.(5)

Entonces, debido a que se trata de una norma no escrita de la sociedad y que es visualmente más atrayente para nuestro público, tenemos una regla ya también para seguir que no está necesariamente escrita, siguiendo las normas de los otros juegos de video de terror con heroínas, las encuadraremos en la edad inmediata posterior a la niñez, la pubertad temprana, pero siempre antes de la madurez como mujeres, debido a que la mujer madura raramente tiene aceptación dentro del público que compra juegos de video ó del que es aficionado a las heroínas, Freud lo explicó diciendo que un hombre alrededor de los treinta, es visto como una fuente juvenil, como un individuo que esta a punto de explotar sus posibilidades. Esto es, que aún esta formándose y atrae mucho interés. Pero en el caso opuesto, la mujer de la misma edad, asusta por su rigidez, y por su inalterabilidad, su líbido ha tomado su posición final y no puede cambiar, no hay caminos para otro desarrollo ni puede ser influenciado una vez desarrollado.

Siguiendo estas líneas, nos encontramos ya listos para iniciar con la creación del primer personaje, hemos descrito ya que tipo de heroína vamos a tener, una breve semblanza de los monstruos que hemos elegido como personajes principales y hemos visto por que los encuadramos como heroínas y el por qué esas formas específicas de comportamiento y de aspectos visuales. Ahora viene la parte en que unimos todo y creamos un personaje realmente, para lo cual tomaremos dos personajes interesantes, y veremos paso por paso como darles vida, les daremos vida propia para que hablen, se desenvuelvan y reaccionen de acuerdo al ambiente en el que las vamos a poner, ciertamente, esto no es fácil, ya que hacer un personaje para literatura de terror puro y hacerlo que encaje en el aspecto visual de un juego de terror parece ser lo mismo pero no lo es, hay sutiles diferencias entre imaginar y ver, y esto es el terrible problema de las películas de terror, que no asustan por el hecho de que coartan a la imaginación, pero más adelante veremos como podemos atacar esto y como podemos reforzar la situación de miedo para que el usuario se “conecte” con nuestro juego y realmente sienta el terror que estamos tratando de comunicarle, que nuestro juego le muestre la sensación mas cercana al terror oscuro que Poe trató de comunicar con sus obras, y que se estremezca de terror al igual que lo hacía cuando leía estas historia

1 - Cuando *Fatal Fury* salió al mercado, no tenía ningún personaje femenino, y no tuvo el éxito que el juego de *Capcom* a pesar de la enorme calidad de sonido y de explotación de personajes que *Fatal Fury* poseía, simplemente con la interpretación de la música de sus personajes, como la famosa "Soy Sauce for Geese", que se ha vuelto un clásico en la música de juegos de video y ha tenido muchas interpretaciones desde aquella primera vez. Se debe de remarcar que de ambas compañías, (y entre muchas otras pequeñas), *SNK* ha sido la única que ha colocado personajes femeninos como bosses finales en sus juegos, con *Mizuki* dentro de *Samurai Shodown 2* y *Mikoto* en *Samurai Shodown Warrior Rage*.

2 - *King of Fighters 94* : *Mai Shiranui*, *King*, *Yuri Sakazaki*, *Athena Asamiya*. *King of Fighters 96*: *Mai Shiranui*, *King*, *Yuri Sakazaki*, *Athena Asamiya*, *Mature*, *Vice*, *Leona*, *Chizuru*, *Kasumi Todo*. *King of Fighters 97*: *Mai Shiranui*, *King*, *Yuri Sakazaki*, *Athena Asamiya*, *Leona*, *Chizuru*, *Shermie*, *Blue Mary*.

3 - Muchas son las series de animación que manejan este tipo de personajes, muchos personajes femeninos que en esencia son idénticos pero con varias personalidades, el caso de *Serika Kurusugawa* puede ser visto a través de muchas series y diversas temáticas, también esta personalidad repite sus características propias en las animaciones, este personaje tenía tendencias hacia la magia negra, la cual nunca manifiesta, dentro de "Kannon", el personaje que más se asemeja a ella también tiene tendencias sobrenaturales y se dedica a cazar fantasmas, ambas son parias y excluidas de el medio en el que se desenvuelven por razones diferentes pero bajo el mismo tema, una por ser extraña y alienígena al mundo y la otra por ser extraña y millonaria, y así como éstas, las personalidades tienen su correspondiente "espejo", en otras animaciones.

4 – Freud, Sigmund. *Feminine Sexuality*, MacMillan. 1982.

5 - A no ser en juegos muy específicos, como *Diablo 2* o juegos de terror de ambiente tétrico puro, en los demás los personajes femeninos son prácticamente perfectos, en todas partes hay posters de ellos y son visiblemente modelos, en cuanto a los personajes masculinos podemos encontrar toda la variedad y diversidad que hallamos, muchos de ellos no son perfectos y hasta cierto punto algunos son repulsivos, pero esto no ocurre con los personajes femeninos, ¿Por qué? Porque esto no vende.

6 - La elección de *Huitzilopochtli* para ser generado dentro del juego de Terror que se esta desarrollando en éste proyecto no es al azar, muchos juegos manejan gran diversidad de personajes que descienden, forman parte, ó fueron de alguna tradición antigua o representan alguna cultura en general, y ciertamente no están hechos acorde con los contextos históricos que tratan de representar, aunque muchos parecieran estar mal hechos, también hay reglas para hacerlos, ciertamente en la distorsión de personajes se deben de hacer de forma que vendan, que sean identificables y que representen lo que en principio tratábamos de hacer, esto es mas cierto



*con las culturas antiguas y ahora que estamos hablando de transferir demonios míticos dentro de un juego de video. Más adelante se manejarán estos conceptos para que sean aclarados.*

## PARTE III

### **Estudio del aspecto Físico-Matemático que se aborda al crear los escenarios de este género de juegos**

## **6 - Sistemas para crear escenarios de juego de video de terror siguiendo algunos parámetros Matemáticos**

*“... No nos preguntamos que propósito útil hay en el canto de los pájaros, cantar es su deseo desde que fueron creados para cantar. Del mismo modo no debemos preguntarnos por qué la mente humana se preocupa por penetrar los secretos de los cielos... la diversidad de los fenómenos de la Naturaleza es tan grande y los tesoros que encierran los cielos tan ricos, precisamente para que la mente del hombre nunca se encuentre carente de su alimento básico...”*

- Johannes Kepler.

*“... Mi deseo, mientras la multitud no yerre, es estar de parte de la mayoría. Me esfuerzo, por tanto, en explicar las cosas al mayor número posible de personas...”*

- Johannes Kepler

Mucho han cambiado los juegos de video desde los tiempos de Qubert y Pac-Man, los sistemas computacionales han avanzado y también los parámetros visuales que manejan los sistemas actuales de entretenimiento, sin embargo, no deja de sorprender que las bases estructurales y matemáticas que formularon y dictaron los parámetros de estos juegos continúan presentes en los sistemas actuales, lo único que ha cambiado es la forma en que son utilizadas visualmente.

Para poder tener una visión de qué es lo que ha ocurrido en el tiempo, veamos brevemente algunos ejemplos y la distribución que poseen algunos de los escenarios dentro de los mismos, para después ver que es lo que actualmente se desarrolla dentro del ámbito que nos compete.

Primero, tengamos en cuenta que el juego de video nació por una curiosidad tecnológica y matemática, no por entretenimiento ni necesidad visual, esto lo hizo muy apegado a las ciencias exactas durante muchos años, fue entretenimiento creado por programadores y matemáticos. Recordemos que en sus inicios era solo un experimento con osciloscopios y programación bruta tratando de lograr que una línea siguiera una programación predeterminada; sin embargo, la investigación continuó y en 1962, el primer juego de video interactivo fue presentado: Spacewar!,<sup>(1)</sup> se trataba exclusivamente de una simple nave espacial hecha a base de líneas, pixeles como municiones de las naves, un sol en medio que simulaba gravedad, y todo esto pesaba 9kb de memoria, fue distribuido gratuitamente a las universidades por el predecesor de Internet, el ARPAnet. Este juego, así como el que le siguió, el Ping Pong, solo contaban con un solo escenario en el cual se desarrollaba todo el sistema, basado solamente en modelos bidimensionales de cuadrados, los cuales, debido a su estructura, eran mucho más fáciles de detectar en cuanto a colisiones y detección de eventos de partículas, los colores eran los disponibles a los sistemas, colores básicos de 2bits u 8bits, con un rango de 8 colores máximo en los juegos que había en ese momento.

En estos sistemas anteriores al ATARI, la situación es obvia, el espacio y el desarrollo del mismo debía de adecuarse a las necesidades técnicas, incluso el predecesor de "Battlezone" el juego "Tank", no generaba un espacio tridimensional, lo dejaba visualizar por medio de sistemas bidimensionales complejos.

¿Cómo funcionaba esto?, recordemos un poco la interfaz de Battlezone, <sup>(2)</sup> la cual tenía un tanque que el usuario manejaba, en vista de primera persona, la pantalla era una simulación de tridimensionalidad en la cual los enemigos salían del horizonte y abrían fuego sobre el tanque que uno manejaba, en la parte superior

se poseía un radar que le mostraba el acercamiento de tanques enemigos, los cuales estaban pintados de otro color para hacerlos mas destacables en la pantalla.

Si revisamos un poco la estructura, podemos ver que visualmente es aplicable el término frontera infinita porque no importa cuánto avance el tanque, no va a encontrar pared alguna; sin embargo, el hecho de que el terreno no tenga límite no quiere decir que así sea, el escenario está “abierto”, lo que significa que es un terreno de un cuadrado delimitado claramente, digamos  $100 * 100$  en el cual el programa simplemente “traía” a los enemigos de diferentes lados del mismo, (hablando de que el cuadrado está encerrado en otro cuadrado invisible de  $200*200$ ). En este cuadrado invisible el programa coloca al enemigo al azar y lo hace avanzar contra el usuario, mientras más se acerca el usuario al enemigo, más grande se ve en la pantalla principal por comparación numérica, la resolución de los disparos se hace mediante ecuaciones de parábolas.

Ésta sería una forma de realizar Battlezone, ciertamente el programa de juego fué hecho de forma diferente, pero es posible rehacerlo siguiendo éstos parámetros, la tecnología disponible en 1982 dentro de los tragamonedas y de las primeras consolas no permitía un cambio tan drástico de zonas y de escenarios, ya que el procesamiento de los juegos era demasiado lento y no se usaban procesadores.

Tomemos otro ejemplo: “Gun Fight”,(3) juego de video que vió la luz en 1975, (Atari lo repetiría con el nombre de “Outlaw”), un juego de shooter en el cual mediante el joystick uno apuntaba a blancos móviles en pantalla, podían ser forajidos ó vaqueros, aquí el escenario no se movía, era estático y los objetos que en él estaban solo funcionaban para bloquear los disparos, el usuario no podía ocultarse pero sus enemigos sí, mediante un sistema de mira en pantalla, el usuario ubicaba el blanco sobre el objetivo y disparaba; de nuevo, la resolución matemática que yo usaría para este juego, sería crear una pantalla virtual un poco más grande que la que el usuario ve, y alrededor de ella, colocar a los enemigos que el usuario tendrá en el juego, esto es más sencillo que en “Asteroids”, ya que no pueden salir enemigos por arriba y por abajo, (estamos muy lejos de eso aún), sólo salen por los lados, lo que se puede hacer es que salgan a diversos tiempos ó muchos de ellos; los objetos no móviles como hemos dicho son “puntos ciegos”, donde el usuario no puede disparar. Este tipo de juegos no lleva tanto problema de matemática en los disparos ya que el blanco de pantalla es fijo, ésto es, el disparo es en línea recta e impacta donde quedó por última vez el cursor de apunte. Igual se puede decir con los personajes que el computador maneja pero tampoco no hay mucho de que preocuparse porque el usuario nunca se mueve,

simplemente hay que ser rápido al eliminar los blancos antes que estos tengan oportunidad de abrir fuego hacia la pantalla.(4)

La cuestión se vuelve más interesante conforme nos adentramos en la industria y su desarrollo. En 1978 Atari desarrolla "Breakout", un juego muy parecido al Pong anterior, pero con una finalidad diferente, en vez de que la pelota rebote en dos cuadros sin que salga de pantalla, la pelota debe destruir una serie de cuadros en la parte superior de la misma pantalla, sin que ésta salga de los límites inferiores de la misma, por supuesto esto tiene una mayor implicación en el desarrollo del escenario, ya que aunque sigue siendo un esquema lineal de una sola pantalla, la pelota debe obedecer a ciertas reglas matemáticas para que el juego funcione.

La secuencia funciona a base de rebotes, cuando la pelota rebota en paredes ó contra los otros cuadros debe cambiar de dirección, pero esto no puede ser al azar, tomando en cuenta que no puede atravesar paredes, la solución es en base sencilla, recordando que el lugar donde puede rebotar es sólo una circunferencia total de 360 grados, si rebota hacia arriba cubre 180, si rebota a la derecha, cubre de 90 a 270 grados, a la izquierda es lo mismo y hacia abajo de 180 a 360, siguiendo estos parámetros, cuando golpee al cuadro guía, necesariamente tiene que rebotar hacia arriba la pelota, lo cual hace que el objeto cambie de dirección en el mismo ángulo exclusivamente en un radio de 1 a 180 grados, esto es lo mismo para los cuadros superiores solo que ahora el objeto debe rebotar en un radio de 181 a 360 grados, igual premisa aplica hacia las paredes del escenario.

Siguiendo adelante con nuestra historia, podemos ver que al principio las matemáticas regían la creación de todo juego de video, (no mucho ha cambiado), y los elementos que el usuario tenía ante sí eran creaciones de pixeles cuyos movimientos y diseño obedecían tanto a una pobreza tecnológica como a una necesidad matemática de precisión.

En 1978 Taito lanza "Space Invaders", (5) tal vez el más famoso matamarcianos de la antigüedad, el tema era el mismo que el viejo Pong, destruir bloques de información, la única diferencia es que los bloques ahora también tratan de destruir al usuario y que los disparos del usuario no tienen necesidad de rebotar, sino más bien viajan en línea recta.

Como hemos visto, también éste escenario no se mueve, los únicos que lo hacen son el usuario (que solo se mueve en línea horizontal) y los marcianos (que solo bajan un nivel por turno y lo hacen en bloque), esto simplifica mucho las matemáticas y abre una enorme posibilidad de opciones para nuevos títulos de juegos de video (como "Centipede"), una forma de hacer esto es crear al primer

marciano y hacer una línea con él, y hacer siete marcianos para acomodarlos linealmente, esto es, si el marciano M1 es idéntico a los siete que se hallan en línea con él, entonces distribuimos a M1 mediante  $MT = (M1(a) + M1(a))$  hasta que el valor de MT sea superior a 7.

Tras esto colocamos los valores de M2 hasta M7 en línea de arriba hacia abajo, este arreglo nos ayudará después a saber qué marciano resultó impactado por una bala del usuario, siendo la bala B y los marcianos MT (1-7), así tenemos que la detección del usuario viene siendo dada por  $MI = BI = MT(x)$ , siendo BI bala impactada, y MT(x), el Marciano ubicado en cualquier renglón con un número entre el 1 y 7.

Por supuesto, la bala del usuario y del marciano es solo una, la del usuario es propia de su nave y es solo una sola bala para los marcianos, los cuales la disparan a intervalos al azar, no es necesario hacer mil balas para cada uno de ellos, una sola basta, y queda el asunto de las rocas que estorban al disparo y que defienden al usuario, esto es sencillo de hacer una vez que se entiende la teoría de cómo realizar el escenario de Space Invaders.

Aquí hemos visto soluciones sencillas acerca de escenarios, los cuales están solamente regidos por elementos de programación y de acomodo matemático y que no requieren de mucho impacto visual para funcionar, como lo hicieron sus verdaderos antecesores antes de 1980, por supuesto, siguiendo con esta línea de tiempo la cosa se complica y se vuelve más interesante para el estudio que aquí seguimos.

¿A que nos referimos? En 1983 Nintendo lanza Súper Mario Bros., un sistema famosísimo de plataforma y 2d scroll que tenía una sola meta, rescatar a una princesa y eliminar enemigos en ambientes bidimensionales, mucho se ha hablado de cómo funciona y de cómo fue creado éste juego, y muchísimos más títulos han salido en base a éste, como es muy conocido no hablaremos de él, sino de uno que está basado en su estructura, Jazz Jackrabbit. (6)

No hagamos demasiado largo este punto y mantengamos aparte al conejo y a todos sus enemigos, vayamos directo al punto de cómo se podría construir éste escenario, para lo cual tenemos algunas formas, la más sencilla es crear todo el espacio y que el usuario haga "scroll" a través del sistema conforme avanza, esto es, no es el conejo el que camina sino el escenario, si queremos hacerlo de forma continua, mientras el conejo avanza el escenario camina con él.

Llamemos C al conejo, entonces si  $C = C+1$  entonces  $E = E+1$ , ¿Cómo podemos saber si el conejo camina si no lo estamos midiendo?, porque estamos dando la

orden de que lo haga, si  $key = left$  entonces  $C = C+1$ , si es lo opuesto entonces  $C = C-1$

Lo importante de ésto es el diseño del escenario, ya que el conejo no puede desplazarse por línea recta a través de un escenario lineal y sin detalles, sería aburrido; ciertamente hay que poner niveles, lugares altos donde el usuario este obligado a brincar, la ubicación de estos niveles está también dada por cuestiones de matemática, el conejo no puede brincar mas allá de tres veces su estatura (por cuestiones de gravedad), entonces las barreras de salto tienen que tener su altura  $+3$ , no importa que tan altas sean, y el alcance del conejo dado por  $C = 4$  ya que el conejo no puede brincar más de cuatro veces su alcance, (ésto lo cambiaremos más adelante).

Hecho ésto encontramos ya el diseño básico del escenario, sólo hace falta colocar las barras, tal vez en forma de cercas, de árboles, de montañas, todas ellas dadas por  $C+3$  y  $C+4$ , éste escenario es aún aburrido, ya que el usuario tiene por conocido que todo estará al alcance del simple botón de salto del conejo, entonces hay que darle variedad al asunto, ya sea añadiendo elementos dentro del escenario que ayuden a llegar a otros lugares ó que el conejo mismo sea capaz de hacerlo.

Jazz Jackrabbit tiene varias maneras de lograrlo. "Orbitus" es un escenario en el cual hay elementos azules, tubos de empuje que ayudan al conejo a saltar muy alto ó que lo hacen rebotar por toda la pantalla, obligando al usuario a lograr cierto tipo de control sobre el personaje para evitar tener que regresar todo el camino que ha andado. "Tubelectric" tiene la misma teoría pero ahora son pipas, las cuales jalan al personaje para trasladarlo a otra región sin necesidad de que el conejo rompa la regla de  $C4$ ,  $C3$ , esto añade el término de diseño dentro del escenario, ya que no es necesario realmente tener que respetar las reglas de  $C4$  o la de  $C3$ , siempre y cuando sea uno lo suficientemente creativo como para saber cómo romperlas.

Sin embargo, no es posible crear un juego de terror en toda la extensión de la palabra simplemente manejando un sistema bidimensional de scrolling, por ejemplo, "Castlevania, SOTN"(7) fue una de las últimas partes que esta secuencia de títulos Castlevania que vió la luz, teniendo mucho camino recorrido en varias consolas, ciertamente su tema era gótico y terriblemente oscuro, sin embargo, y aunque la musicalización ayudaba, el tipo de escenario y de personajes no daba la impresión de ser un juego de terror y pasó a engrosar la lista de juegos de aventura - acción, y sus enemigos a ser simplemente objetos curiosos con gran



cantidad de movimientos y nombres rememorando demonios antiquísimos, como lo ocurrido en la presentación de POR.

Ahora, de acuerdo con las generaciones posteriores de juegos en 3d, ¿Es aún el mismo parámetro matemático y de programación el que rige y gobierna el aspecto visual?, la respuesta es sí y no. Aunque hay líneas que no se pueden romper, visualmente se puede enriquecer para que parezca que no existen estas secuencias matemáticas y que el usuario las viva sin tener que descifrarlas.

Hellnight (8) es un título lanzado en 1999, el cual es uno de los primeros survival horror conocidos, y, aunque habiendo otros en esquema tradicional 3d como Alone in the Dark o Clock Tower, Hellnight tenía la presentación en primera persona, en la cual uno avanza por el escenario como si fuera realmente el protagonista, ésto da un nuevo realce al escenario porque ya no está restringido a ver algo que se mueve sino a pensar que uno es el que se mueve.

Los escenarios de Hellnight están basados en cuanto a la trama, la cual es huir del único enemigo disponible, por lo tanto el diseño de los pasillos debe ser lineal, de solo un espacio disponible y con cuartos diseñados para poder perder al enemigo, ésto es, cuadrados.

En teoría, realizar este tipo de escenario es sencillo, una vez establecido el orden de cuartos y donde se encuentra todo, así como el espacio dado para que el usuario pueda huir, se hace el levantamiento de todo el escenario, en 3d. Ciertamente se trata de sólo pasillos rectos sin ningún tipo de detalle extra, tal vez alguna columna aquí y allá para que el usuario pueda esquivar al enemigo en terreno cerrado, hecho esto, se hace la texturización de todos los elementos, siendo ésto último lo más necesario para este juego, ya que se desarrolla en un ambiente oscuro, es necesario darle la sensación de estar en un lugar decaído y terriblemente viejo. Construidas las texturas tenemos ya casi todo terminado, al carecer de personaje principal nos evitamos el modelado de objetos cercanos al usuario, y al ser la interacción estática, solo debemos hacer renderizajes de personajes de pie y sin movimiento alguno, para lo cual cualquier tipo de personaje modificado con base en uno ya establecido es suficiente. Ciertamente, el que si requiere modelado es el enemigo, ya que su persecución debe ser visible y su movimiento coherente con el de un monstruo.

Una vez hecho ésto, todo es un problema de detección, si el personaje toca al enemigo pasa algo, lo mismo que viene aconteciendo desde los tiempos de Space Invaders, aquí vemos que la realización del juego corresponde a la temática del mismo.

¿Y si no es primera persona?, veamos otro ejemplo para ver la realización del mismo. Fatal Frame (Tecmo) es juego de terror en 3d, en el cual la situación es independiente del tema y solamente se requiere un diseño especial de cuartos cerrados ya que todo ocurre dentro de una casa abandonada.

La idea principal es precisamente hacer la casa para tener en cuenta donde debe ir el personaje principal en el juego. Al no haber más escenarios, esta casa debe de ser lo más tétrica y oscura posible, es aquí ciertamente donde podemos tener una construcción detallada de todo lo que hemos estado tratando aquí. Dentro de Fatal Frame, el detalle principal es que la casa cambia, con respecto al capítulo en el que el usuario está caminando, éste cambio no es real sino cuando el usuario está apenas cambiando de escenario, (nunca se ve), y la introducción de una lámpara para iluminar lo que se está viendo es algo también interesante, ya que obliga a hacer un choque de luz y oscurecer todo el escenario, quitando cualquier tipo de luz global y dejando todo en luces indirectas ó en luces de foco,.

El primer paso en este tipo de juegos es obviamente crear el entorno, ésto se hace tras haber creado el personaje, porque debe estar a escala comparativa con el personaje y tener sus mismas proporciones, una vez creado y modelado el personaje, se debe de pensar en los cuartos que comprenderá toda la aventura, para ésto se debe desarrollar la casa siguiendo varios aspectos.

Realmente no tiene por qué ser recóndita ni con caminos tortuosos, pero sí hecha de tal forma que el usuario tenga que recorrerla forzosamente, luego puede facilitársele las cosas cuando haya liberado las zonas que queremos que realmente pase, los recorridos deben ser hechos de cierta manera para que el usuario recorra primero los lugares sencillos y luego los complejos.

Inmediatamente podemos recrear los sitios de forma aleatoria ó incluso siguiendo los planos de una casa ya construida con anterioridad, obviamente poniendo elementos nuevos dentro del diseño.

De ésta forma el escenario está completo, las siguientes reglas dentro de la construcción es detectar golpes y lugares donde no se puede caminar, y ensamblar el movimiento del personaje al respecto del entorno, siendo aquí la primera prueba del juego, el elemento gráfico que camina dentro del espacio.

Viento ésto, queda más clara la forma en que se puede construir matemáticamente un escenario, ya sea siguiendo sus requerimientos físicos ó simplemente saltándolos y tratando de hacer algo innovador dentro del juego de video que estamos desarrollando.

1 - Su desarrollo se debió en 1961 gracias al Tech Model Railroad Club, ellos gustaban de las novelas de E.E. "Doc" Smith, considerado el abuelo de la literatura de ciencia ficción, soñaban con escenas llenas de efectos especiales sacados de las novelas que leían, de pronto se dieron cuenta que la gigantesca computadora tipo TX-0 tenía ya un complemento, el Digital Equipment Corporation, programas de demostración para TX constaban solo de pelotas que rebotaban siguiendo parámetros matemáticos, laberintos para ratones electrónicos y el venerablemente recordado Tic-Tac-Toe, fue entonces cuando una tormenta de ideas se generó para hacer un programa que aprovechara los usos del nuevo sistema PDP-1, Wayne Witanen, J. Martin Graetz y Steve Russell crearon una idea que retomaba las batallas épicas de E.E. Smith, usando dos naves espaciales con escaso combustible en una batalla con misiles, ése fue el nacimiento de Spacewar!.

2 - Juego diseñado por Ed Rotberg, para Atari, la primera versión de este juego se llamaba "The Bradley Trainer" – Military Battlezone- su primera planeación era para entrenar a los soldados en el uso y tácticas de los tanques Bradley, sin embargo, los programadores rechazaron el proyecto por considerarlo demasiado cercano a los militares, Rotberg hizo solo dos prototipos para los militares antes de abandonar el proyecto después de recibir un ultimátum de los militares prometiéndole jamás volver a recibir un pedido militar, uno se considera perdido y el otro se encuentra en la colección privada de Scott Evans, la diferencia con respecto al juego de Atari es que son los enemigos los que se mueven, tienen helicópteros y ametralladores y el tanque del usuario nunca cambia de posición, solo la torreta es móvil.

3 - En 1975 Taito crea Gun Fight, el primer juego de video que usa un microprocesador, con un procesador 8080, mayor variedad y azar puede ser añadida al juego, el juego tenía un gran reto por que el procesador movía a los enemigos en secuencia azarosa, Dave Nutting y Tom McHugh fueron los responsables del rediseño de Midway América del juego, el sistema de Atari fue llamado Outlaw.

4 - Para el diseño y elaboración del juego tenemos esta idea:

Primero debemos determinar el tamaño de nuestra pantalla, en ejes x, y, (ya que z es inexistente), por supuesto estamos tratando con un diagrama bidimensional en el cual vamos a plasmar figuras planas, las cuales se van a mover como si fueran un sistema de títeres de recortes, suponiendo que el total de los ejes sea  $x(0-500)$  e  $y(0-500)$  vamos a especificar una apertura de pantalla mayor, para tener espacio donde ubicar a nuestros enemigos, ciertamente esto depende del tamaño del enemigo, el cual supongamos que es un cuadro no mayor de  $50*50$ , entonces tenemos que el valor total de  $X = 550$  y de  $Y = 550$ , pero ésto aún no es suficiente, ya que los cuadros deben aparecer en ambos lados de la pantalla, y lo que tenemos por resultado con ésta operación es  $P = (x,y + E/2)$ , ésto debido a que la pantalla debe estar centrada y suponiendo que E es el enemigo, entonces debemos de decir que  $P = (x,y + E*2)$ , para que la pantalla posea realmente 50 por cada lado, (independientemente que los enemigos no suban por la pantalla ni manejen el lado Y superior a 250).

Tenemos entonces una pantalla que mide  $X = 600$  e  $Y = 600$ , ahora, cada enemigo también posee estas coordenadas, en donde  $X = (0-50)$   $Y = (0-50)$ , cada que el enemigo avance ó se posicione,

estas coordenadas se deben de actualizar en consecuencia, ya que el movimiento es lineal, el enemigo solo se desplazara ó hacia X ó hacia Y, (no nos preocuparemos por detalles en paralelo en este momento), ésto hace posible facilitar el movimiento y lo que estamos a punto de lograr.

Ahora, llamemos EY1 al avance por el eje Y y EX1 al avance por eje X, si nuestro elemento aparece en  $P = 0$  ésto quiere decir que aparece del lado izquierdo fuera de pantalla, y si está ubicado en  $PX = 600$  está fuera de pantalla del lado derecho, si  $EX1 = EX1 + 5$  avanzara hacia la derecha, y lo mismo ocurre a  $-5$ , podemos decir que si añadimos una secuencia de azar a esto, lograremos que se detenga después de un número al azar entre  $50 - 100$ , quiere decir que el enemigo se parara y disparará en un determinado momento en que  $EX1 < 100$  pero  $> 50$ .

Si queremos añadirle variedad, podemos indicarle que si hay una piedra donde ocultarse, que lo haga de vez en cuando, esto se lograría sabiendo donde se halla una piedra dentro de la cuadrícula y nombrando los puntos de contacto, ó simplemente indicándole que se mueva a toda velocidad a la cuadrícula defensiva de la piedra.

Con ésto vemos que la pantalla y su distribución también obedecen a un orden matemático, más aun en los principios de los juegos de video.

5 - en 1978 uno de los programadores de Taito, Toshihiro Nishikado diseña y programa Space Invaders, la temática era parecida al Pong, pero ahora la pelota era un disparo que una nave hacía en contra de marcianos que bajaban por la pantalla con rítmicos movimientos y música., Cuatro cuadros protectores escudaban al usuario de los ataques de los enemigos, mientras más marcianos eran destruidos más rápido se movía el usuario, este juego causó sensación en Japón, en donde causó un caos debido a que ocasionó una escases de monedas a nivel nacional, obligando al gobierno japonés a cuadruplicar la producción de yens para poder mantener el ritmo de los consumidores, este juego se convirtió en el primer gran éxito de Midway, el licenciatario de América, y así se repitió con sus reediciones dentro de las consolas de Atari y de Nintendo.

6 - Jazz Jackrabbit es un juego creado por Epic Megagames en manos de Cliff Bleszinski y Arjan Brusse, inspirado en grandes éxitos de juegos de rpg, como Súper Mario Bros, Mega Man y sobre todo Sonic the Hedgehog, este juego tiene un sistema muy parecido al de Sonic, pero su sistema era diferente y también sus elementos visuales y musicales, sobre todo para las épocas en que la PC aun no tenía poder gráfico como para hacer todo lo que una consola podía, Jazz Jackrabbit tiene la peculiaridad de que al contrario de la linealidad primaria de Mario y de Sonic, que luego sería corregida, Jazz era libre de hacer muchas “peripecias” por la pantalla sin importar la limitación de sus movimientos, ésto le daba una gran movilidad y diferentes formas de explotar los diseños de los elementos que manejaban ésta nueva disposición de movilidad, ciertamente, el hecho de que pueda nadar y de que el escenario mismo influya en sus movimientos dá muchos elementos para manejar, ventiladores que lo hacen subir o bajar, tiras de rebote magnéticas y tubos de interconexión hacen que no solo se limite a las bases de plataforma – plataforma de los juegos anteriores, sino que ahora se pueda “diseñar” el entorno para que el personaje interactúe con él.

7 - Castlevania "Symphony of the Night", creado por Konami bajo la dirección de Koji Igarashi, rompe la versión normal nivel por nivel que lo había caracterizado y que lo hacía de construcción similar a los juegos antiguos de plataformas y lo hizo un juego no lineal con múltiples caminos sin necesidad de crear demasiados niveles para lo mismo, Ayami Kojima es quien hace la labor artística y la composición musical está a cargo de Michiru Yamane.

8 - Hellnight, también llamado "Dark Messiah", es un juego diseñado por Atlus en colaboración con Konami en 1998, su popularidad fue baja porque rara vez se le vio en venta fuera de Japón y Europa, sin embargo, es considerado el primer 3d Monster Maze y uno de los juegos más terroríficos creados.

## 7. USO DEL JUEGO DE VIDEO PARA LA COMUNICACIÓN DE LA CIENCIA Y LA RAZÓN.

*“...Si calentamos un cubo de hielo, primero se derrite y se vuelve agua, ésto es, pasa por una transición de fase, si la calentamos hasta que hierva, se vuelve vapor/ sí la continuamos calentando a 3000 grados kelvin, los átomos de hidrógeno y oxígeno se separan, los electrones son impulsados hacia afuera, ahora tenemos un plasma, el cuarto estado de la materia, sí calentamos a 1 billón de grados kelvin, los nucleos de hidrógeno y oxígeno son rotos, y tenemos un gas de neutrones y protones, como el de una estrella de neutrones. Si calentamos el gas de núcleos a 10 trillones de grados kelvin las partículas se rompen y se vuelven quarks, tenemos ahora un gas de quarks y leptons, si calentamos a 1 cuadrillón de grados kelvin, la fuerza electromagnética y la fuerza nuclear débil se unen, y aparecen las simetrías  $SU(2) \times U(1)$ , a  $10^{28}$  grados kelvin la fuerza electrodébil y la fuerza nuclear fuerte se unen, y aparecen el GUT, con las simetrías  $SU(5)$ ,  $O(10)$ , o  $E(6)$ , finalmente, si calentamos a  $10^{32}$  grados kelvin, la gravedad se une al GUT y aparece la Supersimetría en 10 dimensiones, tenemos ahora un gas de supercuerdas...”*

- Dr. Michio Kaku

*“... En realidad hay 100 mil millones de galaxias distintas y cada una contiene 10 mil millones de estrellas, imaginen cuantas estrellas, planetas y formas de vida pueden haber en éste universo inmenso y aterrador...”*

- Dr. Carl Sagan

*“... Pero la victoria es amarga, porque al final de la búsqueda la ciencia ha descubierto que al igual que el hombre mismo, el universo no es nada especial, ya que esta adherido a una de las infinitas membranas, y es uno de los tantos universos, que conforman el Multiverso...”*

- Documental BBC, “Parallel Universes”.

## 7.1. Hermione, La Voz de la Razón.

Dentro del modelo manejado del juego de Video presentado, hay ciertos personajes que son clave en el mismo, ya que, describen o manejan ideas filosóficas y científicas de enseñanza para las personas, los jóvenes y los niños, (usuarios) Hermione es una de ellas, ella representa la razón.

No es casualidad que Hermione sea la única que maneja Astrología, Tarot, Cristales, y supersticiones varias que las personas usan para defenderse en contra de su propia ignorancia, sin embargo, ella usa estas armas como elementos para atacar éstas mismas supersticiones, pongamos un ejemplo claro: la Astrología.

La Astrología es una pseudociencia, la cual tiene la tendencia de creer que los humanos somos tan importantes que las estrellas manejan nuestros destinos y reflejan nuestras personalidades, y se basa en la pseudociencia de Tolomeo, creada en el siglo II a.C., usa los planetas que los griegos conocían hasta ese momento y las figuras que éstos imaginaron ver en el cielo nocturno, y hasta nuestros días parece continuar vigente, a pesar de que se han descubierto 7 nuevos planetas en el sistema solar, 1250 exoplanetas, se ha descubierto que el Universo tiene 164 mil millones de años luz de diámetro, y no solo eso, también que la Tierra ha girado su eje y ya no corresponde con la línea zodiacal antigua.

Estas predicciones astrológicas, pueden ser fácilmente descartadas con un análisis sencillo de la forma en cómo describen a las personas. Por ejemplo, supongamos que dos mellizos nacen exactamente a la misma hora y minuto, los mismos planetas hubieran estado en conjunción con sus destinos, así como las mismas constelaciones los regirían, y ahora supongamos que uno de ellos muere muy joven en un accidente mientras que el otro logra vivir hasta avanzada edad, ¿No es ésto una contradicción severa dentro de la misma Astrología? Los mismos astrólogos no parecen ponerse de acuerdo con la carta astrológica de una misma persona y varían en cuanto a sus opiniones, tratando de encuadrar a esta persona en una variedad de “estereotipos” estudiados y que pueden ser aplicables a cualquiera.

Hagamos un experimento en éste momento, simplemente buscando un horóscopo en línea y veamos que es lo que dice, por ejemplo, acerca de mi signo zodiacal.

Virgo.

Amor: “por fin llega la tranquilidad amorosa para los virgo. (esto es muy vago, pero en fin, sigamos), no rechazes un viaje romántico, les vendrá genial para reencontrarse como pareja, y volver a tener la relación de hace tiempo, si no tienes pareja, ¡enhorabuena!, el 2011 va a ser un año muy intenso para los virgo sin pareja, convence a esa persona, pero no te comprometas, si acabas el año con ó sin pareja solo dependerá de cómo se plantean los problemas y las actitudes que tengas”.

Lo anterior es completamente hilarante, no solo es vago, sino también es aplicable a cualquier persona y tiene salidas por si no se cumple nada de lo previsto, 1 – si tienes pareja, te ira bien, 2 - si no tienes pareja, te irá bien porque tendrás, y 3 – si no se cumple nada de lo que dijimos es tu culpa por no hacer bien las cosas.

En fin, revisemos otro punto acerca de este mismo horóscopo.

“Si actualmente están trabajando, serán personas afortunadas”

Esto vuelve a ser demasiado obvio, y es aplicable de nuevo a “cualquier” persona que se halle trabajando en éste momento. Ahora, veamos otro experimento interesante, ¿Que pasaría si yo revisara otro horóscopo por error? Según los astrólogos, esto seria un error ya que cada horóscopo está diseñado para diversas personas y diversas situaciones por medio de la posición de los astros, pero bueno, hagamos este experimento:

“Se avecinan cambios muy fuertes en la vida laboral de los cáncer”

Esto también es muy vago, y si lo pienso detenidamente y trato de hacer algún tipo de analogía con mi situación actual veré que de inmediato encaja, como un rompecabezas, todas estas definiciones y situaciones usan diversos formatos de escritura para poder encajar en perfiles de la mayoría de la población.

Aún más, podemos culpar a la Astrología de racismo, debido a que encajona a las personas en perfiles preestablecidos. Imaginen esta escena, ya descrita en uno de sus programas por Richard Dawkins: “Chinos, deben de trabajar, recuerden que el trabajo es recoger premios a futuro, alemanes, la puntualidad es valiosa, exigan mas de su tiempo, chilenos, ser sentimentales no vale mucho si no pueden controlar bien sus emociones”. Esto es encuadrar a las personas, estereotipándolas basándose en ningún fundamento. (1)

Entonces, ¿Qué es lo que hace Hermione basada en éste tipo de conceptos?, Hermione también maneja “Astrología”, sin embargo ella la usa como un desafío a los conceptos supersticiosos de la misma Astrología, usando una “metáfora” de avance científico: Ella usa la energía de las estrellas para canalizarla hacia



diversas manifestaciones, (como el movimiento de constelaciones), pero cuando es cuestionada acerca de ésta habilidad, ella responde con la voz de la Razón: “¿De verdad eres tan arrogante como para creer que los planetas te obedecen?”. “¿Qué te hace sentirte tan importante como para creer que tu destino esta escrito en una estrella?”. “¿Aún eres tan infantil para creer que eres el centro del Universo?”. Por supuesto, explicando la falacia de la Astrología misma, “¿Carta astrológica?, bien, veo planetas ahí colocados, pero faltan 7... ó ¿Acaso los ignoras a propósito para seguir creyendo en éste cuento de hadas?”.

Otro punto que Hermione maneja dentro de este proyecto, es el uso del Tarot como armas personales, pero también nos preguntamos... ¿En que consiste el Tarot?

Según Etteilla, las cartas de Tarot se derivan del Libro de Toth, y constan de 78 cartas usadas por esotéricos, las cuales se dividen en:

Arcana Mayor: o cartas de triunfo, 22 cartas que son el Tonto, el Mago, el Clérigo, la Emperatriz, el Emperador, El Seguidor, los Amantes, la Carroza, la Fuerza, el Eremita, la Rueda de la Fortuna, la Justicia, el Colgado, la Muerte, el Temperamento, el Diablo, la Torre, la Estrella, la Luna, el Sol, el Juicio y el Mundo.

Arcana Menor, 56 cartas, divididas en 4 partes de 14 cada una.

El punto dentro de ésta superstición es la creencia de que mediante cartones pintados uno puede investigar acerca del comportamiento y forma de pensar y hacer de las personas, siguiendo una pauta de construcción de ideas, en la cual mediante preguntas dirigidas al interesado, el tarotista puede investigar poco a poco lo que éste quiere oír por parte de las cartas, empezando de preguntas generales, y llegando a preguntas particulares. Derren Brown, un ilusionista de renombre, ha mostrado cómo se pueden hacer trucos mentales para lograr ésto, se llama “Lectura Fría”, con ésto puedes descubrir cosas de una persona, con trucos verbales para que la persona misma diga lo que uno quiere oír. Se inicia con nombres o cosas comunes en la cuales el interesado se sienta identificado, y a partir de ahí uno continua atacando el mismo punto, enfatizando diversas situaciones por las cuales pasar a cosas terriblemente particulares, derivando la conversación errónea hacia cosas verídicas, dando ideas al azar, tratando de hacer que la persona entre dentro de la discusión misma, e identifique claramente aquello que quiere escuchar.

Si uno habla acerca de pérdidas de las personas, y estas personas no aceptan esta pérdida, por supuesto que estarán listas para creer cualquier cosa que haga que se sientan mejor, como saber que aquél que perdieron se encuentra bien, o

que los ha perdonado. Éste es un gran medio para hacer dinero por parte de los médiums y los tarotistas.

Hermione ataca ésta superstición con su propio “Tarot”, una serie de cartas muy parecidas al tarot usado en lectura, solo que sus ilustraciones son torcidas, y los diseños de estas cartas solo le sirven a Hermione. Ella misma indica que las cartas funcionan solo para ella, pero hace hincapié acerca del uso de la “razón” para rechazar estas mismas lecturas:

“Cierto, para mí, la Arcana dice todo lo que debo saber, pero para ustedes, la ciencia es su limitada oportunidad para aprender y sobrevivir”. “Celebren el poder de la Evolución, su fuerza, su magnificencia”. Hermione usa su Tarot, pero se niega a aplicarlo hacia otras personas, simplemente diciendo “¿Cuál es tu afán de buscar tus verdades en simples pedazos de cartón?”

Hermione es en éste caso una voz que habla por la razón, haciendo preguntas basadas en la lógica y el pensamiento puro, de acuerdo con la dinámica de Bertrand Rusell, el cual hablaba de “argumentos” para rechazar la dinámica del pensamiento religioso:(2)

#### El Argumento de Primera Causa:

Este argumento es sencillo, ó todo tiene una causa, ó nada tiene una causa determinada, si Dios creó todo, entonces Él es la causa, pero si pensamos que todo en la existencia debe tener una causa, entonces Dios necesariamente debe tener una, un momento de creación para El mismo. No podemos aducir que todo debe tener una creación menos una cosa en particular; esto es igual que desde el punto de vista hindú: “el mundo reposa sobre un elefante, y el elefante sobre una tortuga”. ¿Y la tortuga? La dinámica de pensamiento es la misma, éste argumento no tiene mucho sostén filosófico, debido a que caemos en preguntas cíclicas, así que no es necesario dedicar mucho pensamiento a éste argumento religioso.

#### El Argumento de las Leyes Naturales:

El argumento de las leyes es algo muy usual desde el descubrimiento de las leyes de la gravitación, é incluso podemos hallar raíces del mismo más atrás, dentro de la obra de Galileo: “Diálogo concerniente a los dos sistemas del Mundo”, donde encontramos también una serie de pláticas referentes a un sistema de leyes dado, dentro de si Dios quiso que toda la creación fuera perfecta y solo la Tierra es

imperfecta. Galileo nos dice que, si Aristóteles clama que para que algo sea imperfecto, es necesario que su opuesto exista, entonces los cielos son perfectos, puesto que no tienen opuesto, sin embargo, al ser la Tierra imperfecta, el opuesto existe y entonces los cielos no son perfectos, asimismo, el hecho de que “parezca” que no ocurre nada en los cielos, no indica que esto realmente ocurra así, porque si esta secuencia lógica fuera veraz, entonces se puede decir que Europa es perfecta, ya que no se puede atisbar ningún cambio visible desde alguna otra posición que se tiene en el espacio.

Asimismo, Rusell nos dice que el hecho de que se crea que las leyes naturales deben tener un hacedor de leyes, se debe a la desvirtuación y la confusión de las leyes naturales con las leyes del hombre, ¿Por qué Dios quiso que el Universo tuviera estas leyes? Si fue por su capricho, entonces no hay una ley real, ya que Él mismo no sigue leyes, y éste argumento cae en el vacío. Y si Dios lo hizo por que era la mejor y más perfecta forma del Universo (cosa de dudarse), entonces esas leyes ya existían antes de Él, y por lo tanto tuvo que obedecerlas, así que también esta argumentación cae en el vacío y Dios es innecesario.

El Argumento del Diseño:

Ahora, tenemos aquí otro tipo diferente de argumento, pero común en tiempos ancestrales: El hecho de que todo fue diseñado para ajustarse y poder vivir, la boca para comer, los pies para caminar, sin embargo, es increíble que aún en nuestros días este argumento se esgrima en defensa de Dios, llegando incluso a cosas irrisorias como decir que la banana es prueba de Dios, ya que cabe en la mano, es tan tonto como decir que la nariz fue creada pensando en los anteojos, y menos aún cuando Darwin nos ha mostrado un atisbo de dónde venimos, por eso la Teoría de la Evolución es tan corrosiva para la religión, ya que la visión de Darwin es tan fascinante e increíble, tan poderosa, ya que resuelve el problema de explicar como de lo sencillo vino lo complejo.

El Argumento de la Moral:

Este es un argumento usado por los teístas desde hace tiempo. Había antes tres argumentos usados, los cuales fueron desridos por Immanuel Kant en su “Crítica de la Razón Pura”, pero no bien él terminó con estos, se inventó uno nuevo que le agradó, el argumento de la necesidad moral.

Hay en ésto algo incómodo, y es parecido al argumento del primer origen, si Dios conocía el bien y el mal, entonces significa que estos conceptos fueron creados antes que Él y que existían antes que Él, y que Él mismo los obedece, si decimos que Dios es bueno y siempre lo ha sido, entonces el significado de bien y mal carece de sentido implícito a Dios y es separado de Él, ó tomar otro camino más interesante y decir que éste mundo fue creado por el diablo cuando Dios no lo estaba observando, cualquiera que sea la conclusión vemos agujeros dentro del argumento mismo que siempre estarán en un lugar incómodo para el defensor.

El Argumento de la Defensa y Remedio de la Injusticia:

Dentro de este argumento, tenemos la propuesta visible de que vivimos en un mundo en donde el mal prospera y los buenos sufren, entonces se requiere de un balance para ésto, un balance en la otra vida donde los buenos sean premiados y los malos sean castigados, esta es la idea del Cielo y el Infierno, sin embargo, también podemos preguntarnos acerca de la validez de ésta premisa, (no porque A sea cierto, derivamos inmediatamente a B, una forma de la afirmación de lo consecuente), si éste mundo es malo, no hay porque pensar que para compensarlo haya uno bueno.

Hermione es un personaje creado para hablar por el razonamiento de las cosas, acerca de la falsa moral y la destrucción sin sentido que se causa cuando se cree por creer. “Por qué creer las historias hechas acerca de la relación del hombre con el Universo, son tan locales, tan provincianas, ¡Estamos en la Tierra que Dios nos dió!, ¡Todo fue creado para la Tierra! Y sólo observa lo que hay afuera, ¡Esto ni siquiera está en proporción!”

“Dudar es un privilegio del hombre, es difícil, pero es mejor vivir con la duda y con la incertidumbre, es más interesante no saber y tener solo aproximaciones y teorías, y buscar poco a poco las respuestas, no tener miedo a no conocer las respuestas”. (3)

## 8.2. Ereshkigal, la Voz de la Ciencia.

La Diosa Asirio – Babilonica Ereshkigal como ya lo he dicho, es un personaje interesante dentro del panteón de divinidades, puesto que es ubicada como un personaje feminista, curioso, y de alma científica, en la tablilla sumeria dedicada a ella, podemos leer lo siguiente: "Hay formas dentro de éste mundo, formas y sustancias que deseo conocer, y al final las conoceré todas".

Pero hay algo más, en la creación del universo, los primeros dioses fueron Apsu y Tiamat, los cuales abogaban por un universo estático, sin embargo, los dioses que crearon como sirvientes dieron inicio al movimiento del universo, y Apsu se quejó ante Tiamat de esto "Sus caminos son insostenibles, hacen mucho ruido, debemos destruirlos para poder dormir en paz"(4)

La dualidad de las divinidades sumerias, (hombre/mujer), es visible en las divinidades principales dentro del mismo panteón, la diosa Ereshkigal es temida por los demás dioses, en la tablilla dedicada a Nergal y Ereshkigal, podemos ver diversas historias, dependiendo si el origen es sumerio o babilonio, pero la historia inicia igual: Los dioses han arreglado un gran banquete, al cual todos están invitados, pero Ereshkigal no va, y manda a su visir en su lugar, la razón por la que no va es sencilla, ella es fotofóbica, le tiene fobia a la luz, Nergal hace algo que ofende a su visir y ella ofendida a su vez reclama la vida de Nergal, él debe ir al inframundo y someterse a su juicio, y es aquí donde la historia cambia, en una historia Nergal viaja al inframundo con su ejército y somete a Ereshkigal y la obliga a casarse con él, pero en otra, Nergal no viaja al inframundo con un ejército sino con una silla, la silla tiene una referencia simbólica y tiene que ver con un ritual llamado "silla fantasma", pero la dinámica es la misma, Nergal termina casándose con Ereshkigal.

Dentro de la revalorización narrativa, habrá unos cambios dentro de los personajes, Melqart, divinidad fenicia, tenía los mismos atributos de Nergal, podía entrar a voluntad en cielo e infierno, y hay otro personaje que tiene ésta misma habilidad dentro de la dinámica judeo – cristiana.

Esta criatura es Pazuzu, el que mueve las montañas, es un demonio derivativo de un genio sumerio, el cual funcionaba como protector de alumbramientos, y de posibles iconos africanos, y es ahora un demonio temido por la iglesia cristiana, con mayor poder que el mismo Lucifer que retiene la habilidad de entrar en cielo e infierno a voluntad. La dualidad (creación – destrucción) estará representada por Pazuzu y Ereshkigal

Ahora, la comunicación de material científico está dado por la misma Ereshkigal, "Todo lo que no conocemos puede ser considerado como magia", Ereshkigal no tiene por qué ser necesariamente una "diosa" sino una criatura extradimensional, una criatura construida a base de lo que no se conoce, una criatura basada en Energía Oscura y Materia Negra.

La Materia Negra tiene cualidades especiales, es una estructura de la materia no – baryonica, que no obedece los principios relativistas, ¿Qué es una estructura de la materia no – baryonica?

Todo está hecho de átomos, los cuales están constituidos de electrones, protones y neutrones, y estos a su vez están constituidos de quarks, sin embargo, existen muchos tipos de quarks, (up, down, strange, charm y otros más), los constitutivos de los átomos son los up y los down, los cuales tienen cargas fragmentarias y esto crea las cargas de los electrones, protones y neutrones, por ejemplo:

Un neutrón está constituido de 3 quarks, dos up y uno down, los quarks up tienen una carga equivalente a  $2/3$  y el down tiene una carga equivalente a  $-1/3$  entonces  $2/3 + 2/3$  da  $4/3$  y  $+ -1/3$  da un total de  $3/3$  y esto es un componente estable y neutro.(5)

Llamamos Hadrones a toda partícula que tiene masa y está compuesta de quarks, y dentro de esto, los Baryones son aquellos que están compuestos de 3 quarks, toda partícula que está compuesta de energía y que no obedece al Principio de Exclusion de Pauli se considera un Fermion.

Al ser una criatura no – Baryonica, Ereshkigal no está sujeta a los principios relativistas, puesto que es una criatura compuesta de energía, la cual, a diferencia de los Fermiones, que obedecen a la distorsión de Einstein del espacio – tiempo, ella no está influenciada por esto, y fácilmente puede alcanzar la velocidad de la luz, ya que tampoco está restringida por la operación  $\sqrt{1 - v / c^2}$  todo objeto hecho de masa se contrae en dirección al movimiento, por esto siempre  $c = 300\,000\text{km/s}$ , aunque el objeto con masa viaje a  $299\,999\text{ km/s}$ , siempre verá el rayo de luz delante de él a  $300\,000\text{ km/s}$ , y no solo esto, de acuerdo con la mecánica de Newton, todo objeto en aceleración a bordo de otro objeto acelerado suma su velocidad al anterior, por lo que si un objeto a  $299\,999\text{km/s}$  tiene un pasajero a bordo el cual corre, la velocidad sumada del corredor, aunque sea  $15\text{km/h}$ , se suma a la velocidad del objeto en movimiento, y fácilmente puede superar  $300\,000\text{km/s}$ .

Sin embargo, esto último no es posible, ya que la realidad lo impide, para que nada pueda sumar su velocidad, el tiempo se detiene mientras más se acerque a

la velocidad de la luz, y se vuelve 0 cuando  $v = 300\,000\text{km/s}$ , para velocidades mayores, tanto la masa como el tiempo se vuelven negativos, por esto nada puede superar la velocidad de la luz. (6)

La imagen de ésta Diosa, reinterpretada para una novelización – juego de video, es una ventana para la comunicación de la ciencia, su estructura no niega deliberadamente lo divino o lo sobrenatural, sino que muestra que no hay necesidad de creer por creer, y que aún para lo sobrenatural, aceptando que pueda haber manifestaciones, no necesariamente prueban que sean divinas o que tengan significados no científicos.

Dentro de su estructura, Ereshkigal es una criatura extradimensional, la cual posee otra composición en cuanto a materia y energía. Ésta idea esta basada en la más poderosa teoría hasta ahora concebida: la Teoría de las Supercuerdas en 10 Dimensiones.

El principal problema de la Teoría de la Gran Explosión, es que no sabíamos que era lo que había explotado, ni que había antes, por lo que ahora, la Teoría de las Supercuerdas en 10 Dimensiones nos dice que existen membranas, membranas en 11 dimensiones que permean todos los universos, las cuales vibran. Estos “universos paralelos” ocasionalmente chocan unos con otros, lo que ocasionó la fractura del universo supersimétrico en 10 dimensiones quedando en uno de 6, que se encogió hasta la escala de Plank, y otro de 4, que es en el que actualmente vivimos, sin embargo, lo más impresionante de esta teoría es que estas membranas continúan chocando, en cada ocasión creando un nuevo universo, con diferentes leyes de la física, (en uno solo hay energía, en otro solo hay quarks, en otro no hay quarks, en otro no puede haber vida), y así consecutivamente. Ereshkigal proviene de un universo paralelo, de otro universo creado en la misma membrana en la que el universo del hombre vive.

Ella esta compuesta de materia no – baryonica, no está sujeta a las leyes de la física como las conocemos, Ereshkigal no puede ser detectada por cualquier aparato de la Tierra, asimismo, ella tiene habilidades que podrían parecer “divinas”, ella no “interactúa con la luz”, y puede repeler la fuerza gravitatoria, ejerciendo una “presión” hacia fuera, que semeja a la expansión del universo vista en las galaxias, ella es una criatura hecha de Energía Oscura, ella es capaz de “absorber” luz, dejando un halo de oscuridad total, y otros fenómenos físicos extremos.

Es el punto de partida para mencionar y dar a conocer algunas teorías físicas modernas: El Fluido Negro y la Energía Fantasmal, la Quintaesencia y el Vacío

Cuántico, ideas todas que parecen extrañas, pero que ella encarna, “La ciencia avanzada parecería magia para civilizaciones atrasadas”.

Ereshkigal es un golpe final hacia la autoimportancia del hombre, donde la Tierra no es el centro del Universo, ni el Universo es el centro de todo, “Porque esta ubicado, dentro de una membrana, en un número infinito de membranas, y es sólo uno, entre millones de Universos, en lo que ahora llamamos, Multiverso”.

“Lo último que conocemos del Multiverso es que podría haber un número infinito de Universos, cada uno con diferentes leyes de la Física, la Gran Explosión podría estar ocurriendo cada momento, nuestro Universo coexiste con otras membranas, otros Universos, los cuales también se están expandiendo, nuestro Universo podría ser solo una burbuja, flotando en un Universo de burbujas”.(7)

Estas cuestiones dirigidas hacia el usuario, están orientadas a hacer que no solo conozca sino que también inicie una exploración por el Universo que la ciencia empieza a descubrir, no solo hacia los jóvenes sino también hacia los niños, los cuales son inquisitivos por naturaleza, y tienen muchas preguntas hacia su entorno, todas llenas de curiosidad. Dar a los niños respuestas sin significado y vacías es negarles la imaginación y el pensamiento. ¿Dónde estamos?... ¿Quiénes somos?... ¿A dónde vamos?... estas preguntas también pueden ser contestadas por la Ciencia, darle al niño ó al joven respuestas sin sentido, ya sean supersticiosas ó religiosas es negarle el Universo.

Quisiera agregar algo más a lo que el Profesor Dawkins dijo en su conferencia de “The New Atheism”, (8) en su referencia a la transmisión de la ciencia y el conocimiento a los niños y la indoctrinación religiosa. Así como la idea primordial de la religión no es mala en esencia, tampoco son malvadas las iconografías antiguas, ni los dioses antiguos, ningún demonio inventado por el hombre es la imagen del mal, el mal no es un ídolo antiguo despedazado por otra cultura, ni tampoco la explotación del miedo a lo desconocido, el mal es aquello que carcome la mente de los jóvenes, aquello que les inculca el miedo a vivir, el miedo a morir, aquello que destruye su raciocinio y les niega la posibilidad de dudar, aquello que coacciona para que todos sigan con él, y que explota esos miedos para su beneficio, aquello que devora el intelecto y deja atrás solo supersticiones, aquello que ataca nuestro único medio para iluminar las tinieblas, aquello que atenta contra el bien común basado solamente en ideas de la Edad de Piedra.



No, estas criaturas mencionadas en el presente trabajo no son el Origen del Mal, sino la ideología o religión que las toma y las usa para enfatizar el miedo y la adoración hacia una criatura torcida y destructiva, éso, éso es maligno en esencia, eso es el Origen del Mal.

1 - Richard Dawkins. "Enemies of Reason, Part 1. Slaves of Superstition", television documentary, UK Channel 4, 13 Agosto 2007

2 - Rusell, Bertrand. Why I am not a Christian, essay, 1927.

3 - Richard Feynman. "The Uncertainty of Knowledge", Television documentary.

4 – Dalley, Stephanie. *Myths from Mesopotamia, Creation, the Flood, Gilgamesh and others, Oxford World's Classics, 2008*

5 - Nicolson, Ian. Dark Side of the Universe, Dark Matter, Dark Energy and the Fate of the Universe, The John Hopkins University Press, 2007.

6 - Einstein, Albert. Relativity, the Special and the General Theory. Bn Publishing, 2009.

7 - Michio Kaku. "Parallel Universes", BBC Documentary, History Channel, Discovery Networks, 2001.

8 – Richard Dawkins. "The New Atheism". AAI Conference, 2007.

## 8 - Dimensionalidad.

*“...Para un terraplano, un cubo tridimensional no podría ser visualizado completamente, solo es posible hacer esto para las criaturas de tres dimensiones, sin embargo, podrían visualizarlo como una figura bidimensional en forma de cruz, los terraplanos no podrían de ninguna forma doblarlo correctamente para formar un cubo, sus uniones están fijas en dos dimensiones y es imposible doblarlo, pero esas uniones son fácilmente acomodadas en la tercera dimensión, los terraplanos que vieran este evento, verían estas uniones desaparecer de su universo dejando simplemente un cuadro plano en su universo...”*

- *Michio Kaku, Hyperspace.*

*“... En este mundo, existen puertas, y cuando éstas se abren, las pesadillas se hacen realidad...”*

- *Historias de Ultratumba, Discovery Channel*

Los juegos de video antiguos (de los años 1980-90 por llamarlos de alguna forma), usaban un esquema lineal que llamamos ahora de plataformas, y de desplazamiento bidimensional, ésto es, se movían solamente en dos dimensiones: (frente-atrás, arriba-abajo), y así se movían todos los personajes, el ambiente dimensional daba un amplio grado de movimiento y comodidad, ya que el jugador solo debía pensar en dos dimensiones y preocuparse por ellas, pensemos por ejemplo en Jazz Jackrabbit.

Nuestro conejo se desplaza delante y detrás, sus enemigos solo pueden llegar de frente, ya que el terreno que el jugador pasa si lo hace bien queda automáticamente limpio de enemigos, la única preocupación es lo que hay adelante del jugador, por supuesto, ésto hace un juego bidimensional aburrido. Pac man es interesante, pero por el AI de los fantasmas, no por la variedad de sus laberintos dimensionales, la solución a ésto es darle otra dimensión al juego para variar sus reglas y circunstancias (1).

Para entender ésto, abordemos el problema de la dimensionalidad un poco fuera del contexto de juego de video y veámoslo más bien como un problema de física, desde el principio del hombre. La gente estaba acostumbrada a pensar en dos dimensiones, con la idea de la Tierra Plana, de acuerdo con el Dr. Michio Kaku, pensar en dos dimensiones ó incluso en tres dimensiones es malo ya que no permite explicar muchas cosas que podrían ser explicadas o desarrolladas usando múltiples dimensiones.

Pensemos en el ejemplo más claro que nos entrega el Dr. Kaku. Los fenómenos meteorológicos que ahora podemos explicar de forma tan detallada resultan fácilmente entendibles porque los podemos visualizar en tres dimensiones, en una idea de la Tierra Plana, no se puede explicar un tornado, un tifón o un terremoto, ya que son realmente imposibles en este concepto si no es que uno inventa explicaciones raras y torcidas como movimientos ó leyes erradas ó incluso intervenciones divinas. Los medievales no tenían el medio para explicárselo y culpaban al diablo de todo, sin embargo, si hubieran sido capaces de ver la Tierra desde el espacio, fácilmente hubieran podido explicarse todos éstos fenómenos como parte de una Tierra tridimensional que gira en el espacio, ésto provoca todos los fenómenos atmosféricos é incluso los terremotos, ya que al ser una esfera cuyo centro liquido se mueve también hay espacio para la teoría de las placas tectónicas y para el movimiento de continentes.

Añadir una dimensión extra facilita mucho las cosas y mejora la perspectiva de las mismas. Ciertamente esto puede explicarse en el ámbito de la ciencia y en el desarrollo de teorías complejas. Para el Dr. Kaku, ésta imagen sirve para explicar

fenómenos físicos complejos como la Gran Teoría Unificada. Los objetos y fuerzas que tan diferentes se ven, como el electromagnetismo y la gravedad, que son tan difíciles de unir en ésta dimensión, son más fáciles de integrar aumentando las dimensiones, entonces ya hay espacio para verlas en todo su poder real, si se pueden visualizar como vibraciones de la quinta dimensión es fácil ubicarlas y darles mayores propiedades que si se les encasilla en el mundo tridimensional donde nos encontramos encerrados actualmente.

Este resultado también lo podemos encontrar en los juegos de video. Regresando a Pac Man, la interfaz como dijimos era absorbente pero poco flexible, ya que los movimientos eran realmente planos y daban esa sensación, eran tan básicos que toda la solución para el control era una palanca y un botón, éste tipo de control solucionaba todo en el juego de video (2).

Pero si añadimos otra dimensión, arriba-abajo, como en Jazz Jackrabbit, vemos que inmediatamente se amplía el horizonte, todo se vuelve más sencillo y fácil de comprender y de desarrollar, darle al conejo la posibilidad de brincar añade otra dimensión, y hace a la plataforma lo que realmente es, dar la habilidad de brincar permite poner niveles, y dar dificultad para alcanzarlos, tener imaginación para hacer el movimiento del personaje por todo el escenario e incluso más allá, como se puede ver en los niveles de Jazz Jackrabbit, "Tubelectric" es un nivel en el cual el jugador puede viajar a través de tuberías futuristas, éste nivel muestra un viaje realmente en dos dimensiones figuradas, en donde izquierda y derecha pueden ser realmente en cualquier dirección, "Orbitus" es otro nivel en el cual el arriba y abajo adquiere otro nivel, con la ayuda de ventiladores, efectos de aire y efectos de brincos y saltos increíblemente altos, el jugador puede acceder mediante su habilidad a enemigos y cosas que en una plataforma normal serían inalcanzables.

Otro ejemplo de dimensionalidad extendida son los juegos de naves espaciales, recordemos el famoso juego de 19XX, en el cual se simulan batallas de la segunda guerra mundial, el avión asimismo solo podía moverse en dos dimensiones planas, los enemigos se enfrentaban al usuario en una tercera dimensión figurada, los barcos tenían que estar a un nivel más bajo que el usuario, y aparecían así porque el avión podía pasar por encima de ellos sin estrellarse, pero el medio de disparo y de ráfaga seguía siendo plano, no había una diferencia real en cuanto a lo que el enemigo podía hacer en éste plano figurado.

Einlander es otro juego de naves espaciales ahora más detallado en el cual el enemigo a veces podía aprovechar ésta tercera dimensión, a pesar de ser una plataforma de juego bidimensional, en la cual el enemigo siempre se aproxima al usuario de frente, el enemigo ahora podía ser más grande que la pantalla, y

algunos de ellos podían retirarse a esta tercera dimensión y hacer cosas desde ella.

Una de mis impresiones al ver el robot orangután fué que era increíble que un enemigo por primera vez pudiera retirarse no arriba abajo, no delante detrás, sino a la derecha del usuario y empezar a atacar desde ahí; pero la desilusión apareció cuando ví que yo como usuario no podía hacer nada más que esperar que terminara de arrojar todas las cajas de metal que había a su lado, sin embargo, otro de los enemigos, el robot cangrejo, podía atacar realmente en un ambiente semi tridimensional y uno como usuario podía contraatacar de forma coherente en éste ambiente(3).

Increíblemente, no fué en los intentos primarios dentro de los juegos de naves espaciales ni de plataforma donde el ambiente tridimensional nació, sino en los juegos de rpg, que habían estado distanciados de ésto y también eran bidimensionales. El salto fue rápido y bastante drástico, como lo sería el ambiente de Final Fantasy VI el cual era un rpg en ambiente bidimensional, y Final Fantasy VII, el cual ya tenía un ambiente rpg primitivo tridimensional, ahora sí podía haber control en tres dimensiones, limitado, pero lo había. La puerta se había abierto para hacer cosas más interesantes, el añadir una tercera dimensión hizo todo más atractivo y dió pie a hacer juegos de terror, los cuales prácticamente no existían para plataformas ni como sistemas de rpg, ya que un juego de terror, al tener un ambiente bidimensional, sólo podía ser narrado como si estuviera uno contando una historia.

Recordemos que un juego de video respeta las tres dimensiones físicas geométricas de Euclides, recordemos también que para Euclides, un elemento de cero dimensiones es un punto, no posee adelante - atrás, no posee izquierda - derecha, no posee arriba - abajo, simplemente es un punto de cero dimensiones. Para generar la primera dimensión, todo lo que se debe hacer es estirar una línea perpendicular recta, en cualquier dirección, esto inmediatamente crea la primera dimensión, (digamos, delante - detrás).

Las figuras de una dimensión deben de llevar una vida aburrida, ya que es difícil verse en una dimensión y es imposible rodearse. En caso de que existan, deben llevar unas leyes físicas muy específicas para poder vivir.

Ahora, continuemos con ésto y digamos que queremos tirar una segunda dimensión, para hacer esto es necesario, según Euclides tirar una línea recta perpendicular a la primera, cuyo ángulo de encaje tenga forzosamente 90 grados en todas direcciones, con ésto automáticamente hemos creado un cuadro.

Este cuadro recuerda mucho a la historia "Flatland" de Edwin Abbot, cuyo héroe es precisamente Mr. Square, él vive en un mundo bidimensional de figuras geométricas euclidianas, las cuales niegan por todos los medios a las criaturas tridimensionales y niegan asimismo los increíbles poderes que éstas tendrían en su mundo. Es interesante recordar esto porque nos da ideas para nuestro juego de video y es increíblemente educativo para mostrar. Así que hagamos otra pausa para recordar esta historia y profundizar dentro del conocimiento de las dimensiones:

Mr. Square vive en un mundo bidimensional, en el cual todo es plano, esto es, sus casas tienen dos dimensiones, son líneas rectas cerradas sin nada de altura, son simples cuadros cerrados dibujados. Para entrar en su casa, Mr. Square debe abrir una de las líneas que cierra este cuadrado, asimismo, una prisión es realmente un cuadro o círculo que no se puede abrir, cualquier ser de flatland encontrará imposible escapar de este tipo de prisión por qué no puede abrirla físicamente desde su lugar de origen, el interior de los cuadros es imposible de ver porqué los nativos de esta dimensión no pueden ver el "arriba", así que para poder ver el interior de un cuadro es necesario operarlo para raspar la parte plana de uno de sus lados y a continuación ver expuesta la parte interna, ó que un accidente terrible abra al cuadro por completo.

Pero ahora, ¿Qué ocurre cuando un ser tridimensional decide visitarlos? Este ser no puede aparecer completamente en un mundo de dos dimensiones, por que los habitantes de este mundo no podrían verlo, simplemente aparece como una figura bidimensional que cambia de tamaño aparente conforme se materializa dentro del universo bidimensional, asimismo, no se puede ver la superficie de éste objeto por que se halla oculta dentro de la dimensión "arriba", este ser tridimensional puede "perforar" el entramado de su dimensión y pasar por ella como un cuchillo pasa por una hoja de papel, ésta habilidad especial de perforar el entramado dimensional es lo que provoca el cambio de tamaño que Mr. Square presencia.

No solo eso, éste ser tridimensional puede ver todo el universo de Mr. Square, porque lo está viendo desde "arriba", un ser bidimensional solo puede ver lo que su campo de visión tiene enfrente y no es estorbado por otras figuras geométricas, sin embargo un ser tridimensional no tiene ésta limitación, al ver todo desde arriba es como ver un mapa en el suelo, se puede ver todo el universo hasta donde el límite de visión termina é incluso mas allá por que este ser puede subir todo lo alto que quiera con tal de abarcar todo el universo de Mr. Square.

Obviamente, la voz que éste ser tridimensional dirija a Mr. Square será como una voz imaginaria para este ser bidimensional, porque no puede ver el origen de la

voz, todo lo que verá es una figura bidimensional que cambia de tamaño a placer y que hay una voz que viene de su mente, pero sin un origen aparente. Mr. Square imaginará que se ha vuelto loco.

Siguiendo la explicación del Dr. Carl Sagan(4) el ser tridimensional puede volverse impaciente con la obtusidad de los planos, y de un golpe lo manda a volar por los aires, esta sería una aterradora experiencia para Mr. Square, ya que de inmediato vería su universo desde un punto de vista desconocido, de inmediato adquiriría “poderes” sobrenaturales. Primero, vería todo su universo, ó al menos la gran mayoría de él, ya que vería todo, no bloqueado por sus líneas bidimensionales sino libre de obstáculos desde “arriba”, luego, se daría cuenta que ha adquirido un tipo de visión de rayos X, ya que puede ver el interior de todo, puede ver el interior de casas que antes permanecían selladas, puede ver el interior de sus congéneres planos, puede ver sitios que no podía ver antes, puede verlo todo.

Esta visión hace que se dé cuenta que desde esta dimensión se puede manipular todo su universo, él podría, entrando a esta dimensión, salir de lugares que parecían cerrados a su especie, podría brincar de un lado a otro sin necesidad de viajar largas distancias, como podría manipular a su especie completamente, podría meter lo externo dentro del cuerpo de uno de sus compatriotas y sacar lo interno de su compatriota y dejarlo en el universo.

Esta visión omnipotente no puede durar mucho, ya que tiene que tocar el suelo en algún momento, ahí se dará cuenta de otro elemento sorprendente, también ha adquirido una especie de teletransportación, ya que ha aparecido de la nada para sus amigos planos, es como si hubiera estado tranquilamente en su casa, desaparecido y reaparecido en otro lugar aparentemente de la nada, sus amigos con toda preocupación correrán hacia él y le preguntarán ¿Qué te ha pasado?, Mr. Square contestará, - creo que he estado en otra dimensión, arriba – sus amigos le preguntarán, - genial, y donde está esa dimensión, señálala – y Mr. Square no podrá complacerlos.

Ahora, para poder añadir esto a nuestro proyecto, podemos abordarlo de dos formas diferentes. Ya sabemos que la estructura del juego sigue las teorías de la Supergravedad, de la Teoría de las Cuerdas y del Hiperespacio, entonces el juego sigue también las teorías de las múltiples dimensiones enunciadas en estos postulados, los personajes sobre todo el principal pueden moverse por las cuatro dimensiones sin ningún problema, por las tres espaciales y por la temporal, asimismo, pueden moverse libremente por las otras 11 dimensiones sin ningún problema.



Ahora, ¿Cómo podemos ejemplificar visualmente esto?, ¿Podemos hacer gráficamente que el usuario experimente las habilidades de dimensiones superiores ó incluso que piense que ha entrado en una?.

Las habilidades espaciotemporales de la cuarta dimensión temporal pueden ser visualizadas simplemente ubicando diferentes nodos de tiempo, haciéndolo no lineal y que el usuario pueda libremente modificar elementos tanto en el pasado como en el futuro de la historia, ésto requiere que la aproximación de los temas que se tratan y de los escenarios que aparecen no sean lineales, que no sea un personaje tras otro, una batalla tras otra como se estaba acostumbrando hacer con los MMORPG de los años noventa, ahora deben ser más libres.

Esta transición temporal dentro del juego puede ser similar a los pasajes que se ven de efectos especiales dentro de *Obscure 2(5)*, el cual muestra en forma de pesadilla una transición dimensional entre un mundo real y otro en el cual algo terrible y oscuro ha pasado. Ciertamente se puede dar la apariencia de paso dimensional no con una distorsión como la película “Volver al Futuro”, pero sí con efectos de paso entre una realidad a otra, con un cambio de escena drástico ó un paso de nivel coherente a otro completamente diferente en estructura y ambientación.

Veamos una forma de crear esta simulación dimensional:

Si estamos hablando de crear algo “diferente”, podemos tomar de nuevo mano de la literatura, la cual también aborda el tema de las dimensiones. En sus libros, Lewis Carroll habla de que Alicia llega al País de las Maravillas desde Inglaterra, cayendo por un agujero por seguir al conejo blanco y su reloj, realmente, éste “agujero” es un corte dimensional, por el cual Alicia realmente cambió a otra dimensión, en la cual los gatos desaparecen, las plantas son extrañas, y los sombrereros celebran sus “no – cumpleaños”, pero por extraño, oculto y mágico que parezca, éste lugar es realmente otra dimensión, otro universo paralelo dentro del multiverso que menciona el Dr. Kaku(6), y como hemos dicho, Alicia y el gato entran dentro de un corte dimensional, el cual muestra un mundo paralelo, un lugar con cosas familiares para Alicia pero torcidas, en algunas versiones estas cosas son cómicas, en otras son malvadas y torcidas, como sea, el hecho es que Wonderland puede ser una dimensión alterna.

La forma de entrar a esta dimensión alterna puede ser variada, lo importante es la misma dimensión alterna. Una idea es recrear el ambiente “real” en la dimensión en la que el héroe se encuentra y rehacerla de forma “maligna”, una forma torcida para que simule una dimensión oscura y extraña, no tiene que ser visiblemente

diferente, no tiene que estar en llamas, no tiene que parecer un infierno, con invertir los valores de los escenarios es más que suficiente, con volver todo el mundo como un “mundo negativo”, como lo sería ver una película invertida tonalmente, una fotografía en negativo, con esto recreamos otra dimensión y reusamos los elementos creados para la dimensión normal en la que el héroe se desenvuelve.

Dentro de éste lugar, todo es como en la dimensión normal, pero aquí todo actúa como el negativo de una película. Los habitantes de éste mundo son sombras que simulan actuar como si fueran una parodia del mundo real, como un mundo en negativo, otro aspecto que se puede abordar aquí es que el tiempo funciona de manera diferente a lo que funciona en el mundo real, se puede jugar con la iluminación para cambiar del día a la noche sin razón aparente, y lo que pasa realmente es que llegando a esta dimensión el tiempo es el modificado. Así como lo que le pasó a Mr. Square, que vió lo que pasaba en ésta tercera dimensión, ciertamente el abordar la cuarta dimensión hace referencia a la dimensión temporal.

Otra forma de crear simulación dimensional:

Dentro de los escenarios podemos simular otra dimensión física, no recrearla, recrear una cuarta dimensión física es imposible para las criaturas que habitamos la tercera dimensión, ahora, ¿Cómo podemos hacer una recreación de algo que no podemos ver?.

Para Ptolomeo, la existencia de una cuarta dimensión era imposible porque su construcción matemática no mostraba solución alguna, en la geometría de Euclides, ya hemos hablado de cómo generar dimensión tras dimensión, simplemente añadiendo líneas rectas perpendiculares a sí mismas y en un ángulo de 90 grados. Sin embargo, cuando pasamos de la tercera dimensión a la cuarta, nos encontramos con un problema que no parece tener solución, ésto es, no importa como tiremos líneas, encontramos que una vez establecido un cubo no es físicamente posible generar una línea recta, perpendicular y en 90 grados.

El problema es el mismo al que se enfrentó Mr. Square, también sus matemáticos intentaron generar una dimensión espacial aparte del cuadro y se hallaron con la misma imposibilidad(7), no importa como un ser plano vea una línea recta, jamás será perpendicular y tendrá 90 grados, pero ésta comprobación tanto de Ptolomeo como de Mr. Square, solo demuestra la imposibilidad de los seres bidimensionales de ver una tercera dimensión, no de que ésta realmente exista, ellos no pueden ver en profundidad porque su cerebro no funciona así, sí pudieran ver en

profundidad como nosotros, seres tridimensionales, podrían ver que la línea perpendicular indicada sí tiene 90 grados y sí es paralela, pero esto solo es visible en la tercera dimensión, todo lo que se tiene al dibujarla en la segunda es la sombra en dos dimensiones de un cubo.

La aplicación es la misma en nuestra dimensión, no podemos ver una cuarta dimensión física pero esto no implica que no exista. Si seguimos la construcción geométrica, podemos ver que el cuadro se hace tirando líneas perpendiculares extendiendo la dimensión de una línea sobre sí misma, el cubo es un cuadro extendido en profundidad sobre sí mismo en 90 grados, la figura cuatridimensional, el Tesseracto, es un cubo extendido sobre sí mismo.

Sin embargo, este Tesseracto es solo una sombra tridimensional de un objeto en cuatro dimensiones, el Tesseracto real tiene esa forma, solo que no podemos verla, el verdadero Tesseracto en Cuatro Dimensiones tendría todos los ángulos en 90 grados y todas las líneas serían perpendiculares y rectas.

Ahora, el Tesseracto cuatridimensional, su sombra, puede ser incluido gráficamente como un escenario dentro de nuestro proyecto, por supuesto, en nada diferencia éste hipercubo de simples cubos anidados uno dentro de otro; para que parezca un salto dimensional, entonces hay que hacer algo con él, permitir la “flotabilidad” dentro del mismo, como si no hubiera concepto espacial dentro de nuestra figura geométrica, algo parecido a los laberintos ópticos, que no parecen tener un arriba y un abajo, un delante y un detrás, un izquierda y un derecha, sino simplemente son elementos gráficos sin gravedad y sin posición aparente, algo parecido al final de 2001 Odisea del Espacio(8).

Un posible trazo del hipercubo es donde el escenario funciona por elementos de plataforma, pero éstos elementos no son bidimensionales como uno está acostumbrado, sino más bien como elementos tridimensionales intercomunicados por “algo”, por una fuerza que obliga a que no tengan una dimensionalidad aparente, que parezca que no están regidos por leyes reales de gravedad, tal y como uno podría esperar de una dimensión paralela.

El colocar elementos que conlleven confusión “dimensional”, y hablar de estos conceptos dentro del juego sirve para tres propósitos: El primero es atraer la atención del usuario sobre algo que no está acostumbrado a ver, cambiar la perspectiva del juego de tercera o primera persona a un elemento nuevo en el cual la cámara tiene un control extraño y tiene que adecuarse y acostumbrarse a la nueva relación “espacial” que el juego le está presentando, la segunda es incluirlo en conceptos de física avanzada, para que el juego también ayude a propósitos

diferentes que no solo sea aterrorizarlo o causarle emociones debido a escenas que él vería dentro del mismo; la tercera es simplemente ayudar al entorno del juego a recrear el miedo dentro del mismo usuario, ya que los temas recurrentes que aterrorizan por simples apariciones ó tratando de llamar la atención por aquello que produce miedo ó el simple terror a la noche es algo que ha sido muy usado y que necesitamos renovar para llamar la atención. El horror no siempre es ver al mismo fantasma, como Lovecraft lo dice, es hacer que el miedo a lo desconocido que el hombre posee abarque otros elementos: El miedo a lo que vive dentro de lugares que el hombre sabe que existen, y que no se rigen por la cordura ni por la razón de las leyes naturales que el mismo hombre ha creado.

1 – De acuerdo con el Dr. Michio Kaku, expresar los problemas en una dimensión física más soluciona muchos problemas, el ejemplo más claro que pone es el militar, las batallas antiguas tenían el gran problema que eran peleadas en dos dimensiones, de ahí el término de “tomar el terreno alto”, esto tuvo una gran importancia no solo por los elementos de arquería, sino porque el que tuviera el terreno alto podía ver todo lo que ocurría a su alrededor y planear una mejor estrategia para contraatacar, simplemente recordemos la visión del general Wellington cuando planteo la batalla de Waterloo, asimismo, la solución de Einstein en su Teoría Especial de la Relatividad fue el de encuadrar al tiempo como una cuarta dimensión temporal, con ésto pudo solucionar el problema de hallar las ecuaciones de campo para la gravedad.

2 – Los juegos de video de plataforma plana, los desarrollados en los años noventa, tienen la característica de ser realmente bidimensionales en su estructura, lo cual realmente limita mucho los movimientos del usuario y de los enemigos, pensemos también en Space Invaders, la situación bidimensional de la pantalla y la falta de posición de scroll de la misma por cuestiones técnicas obligaban a que los enemigos fueran fijos y estuvieran siempre en la pantalla, la única solución era desplazarlos lentamente hacia abajo y hacia los lados, en dos dimensiones, sin embargo, disparar siempre al mismo enemigo y en la misma situación puede resultar tedioso, se añadió así un elemento no móvil que eran las montañas pixeladas que podían proteger al usuario de los disparos del enemigo, dándole así mas efecto de opciones y características al juego, una vez desarrollado el sistema de scroll de pantalla, el ámbito fue diferente porque los enemigos podían aparecer y desaparecer sin seguir un patrón fijo aparente pero aun respetaban la bidimensionalidad de los elementos antiguos.

3 – En Einhander el uso de cámara para simular un efecto tridimensional es solo para las naves enemigas finales, recuerdo por ejemplo el escenario del SPKB-03 Drache, el cual al igual que sus predecesores, no atacaba en tres dimensiones sino en dos, sin embargo, había un momento en el que la cámara rotaba en 3d y mostraba al Drache atacando con su cañón principal en tres dimensiones, el usuario ya podía esquivar brevemente esos ataques con profundidad, ésto fue una gran innovación, no solo este enemigo hacia eso, el SKP-04 Garnele también entraba a escena desde un ambiente tridimensional, desde “lo profundo”, desgraciadamente no hacia ningún tipo de ataque en 3d, el siguiente enemigo, el PGZ/L – 03 Spinne, entra también en forma tridimensional pero no intercambia acción con el usuario, es más bien como una pausa en lo que el enemigo cambia de armas, las cuales son visualmente impactantes, de ahí los siguientes dos enemigos, SPKB – 08 Geko y el PR – 01 Gustav son también enemigos en plataforma bidimensional sin profundidad de acción, sin embargo, cabe destacar al Gustav, el cual tiene un radio de acción bastante amplio a pesar de estar en dos dimensiones, sin embargo, todo cambia con el EU – 46 Salamander, éste enemigo realmente ataca en tres dimensiones con armas variadas y el usuario puede responder en este elemento, es un gran escenario que desgraciadamente dura solo la pelea con éste robot, la inclusión de elementos tridimensionales se dará espontáneamente mas adelante con el SPKB – 04 Sturmvogel, el SPKB – 06 Ausf A Gestell, (sobre todo con éste robot, el cual se desplaza tridimensionalmente en una fábrica para poder atacar), y el SPKB – 07 Ausf D Durer, el cambio radical lo dan el SS – 01 Schwarzgeist y el Hyperion UCS Mk. X II, éstas naves robóticas, realmente atacan en 3d, no es una simulación, no es un elemento añadido, no es una fase simple, es todo el escenario a disposición del usuario, lo cual añade la impresión de gravedad cero, ésta

*inclusión de dimensionalidad estará a partir de ahí presente en muchos títulos y hará de ellos la diferencia con respecto a la generación del 2000.*

4 – Sagan, Carl. *Cosmos*, Editorial Planeta. 1980

5 – *En algunos elementos de Obscure 2, vemos un cambio “Dimensional”, entre un lugar normal y coherente y un lugar de pesadilla, sin embargo este sigue siendo el mismo lugar en el que el usuario estaba pero torcido, simplemente al inicio del juego uno puede ver este cambio drástico y quedar impactado visualmente de acuerdo con la trama del juego.*

6 – *La idea de Alicia en el País de las Maravillas de Lewis Carroll, probablemente se vió influenciada por Georg Bernhard Riemann, matemático, fundador de la geometría hiperespacial, y de geometría en dimensiones elevadas, Riemann demostró que los universos de las dimensiones elevadas, aunque extraños, son consistentes y lógicos en su estructura, hablaba de que las dimensiones son como láminas de papel una encima de otra, a veces una rasgadura en el papel permite caminar entre las dimensiones paralelas, el ejemplo más claro: en una está Inglaterra, en la otra el País de las Maravillas, Lewis Carroll encontró a los niños más abiertos a este concepto que a los adultos, y no solo él, El Mago de Oz y la Tierra de Nunca Jamás es parte este juego dimensional.*

7 – *Esta comprobación matemática es simple de seguir, si uno dibuja una línea recta se tiene una dimensión, esta línea más otras tres perpendiculares a ella y en 90 grados forman dos dimensiones, el cuadrado geométrico de Euclides, si uno fuera un ser bidimensional y tratara de trazar una tercera dimensión, tendría un problema, no podría imaginarla aunque en papel tuviera la idea correcta, ésto es, si dibujamos una línea que atraviese el punto central del cuadro, y la revisamos desde un punto de vista bidimensional, veremos que no tiene 90 grados en ninguna posición en la que la coloquemos, sin embargo, de inmediato nosotros como seres tridimensionales podemos ver cuando la línea, aparentemente incorrecta en dos dimensiones, tiene tres si se rota el ángulo precisamente en profundidad, el problema es el mismo si lo mandamos a nuestra dimensión, aunque la solución es sencilla para nosotros resolviéndola ante los planos, es diferente en cuatro dimensiones, ya que no estamos acostumbrados a ver en cuatro dimensiones, no importa como coloquemos un cuadrado dentro de otro y como estiremos las líneas, jamás tendrá 90 grados y será perpendicular una con otra, pero dentro de esta gama de soluciones aparentemente incorrectas, está la correcta, a ésto se le llama la “sombra” tridimensional de un hiper cubo de cuatro dimensiones o Tesseracto.*

8 – *Otro modo de ver el hiperespacio viene de la explicación del Dr. Kaku acerca de los medios artísticos que lo han utilizado, para él, el cubismo es el epítome artístico de la teoría dimensional, ya que es muy probable que ésta sea la visión de los seres de cuatro dimensiones sobre los de tres, viéndolo desde un punto de vista tridimensional, si vemos un cuadro bidimensional podemos*

*ver toda su extensión, podemos ver todo el cuadro de un solo momento, sus aristas, sus líneas y su área, sin embargo esto para el cuadro es imposible ya que el solo puede ver una de sus líneas a la vez, si un ser cuatridimensional nos viera, ocurriría lo mismo, podría ver todo lo nuestro al mismo tiempo, como las pinturas cubistas de Picasso muestran, incluso podría ver nuestro interior a la vez, una visión surrealista y bastante extraña para nosotros.*

## 9 - Uso de números para desarrollar secuencias predecibles y aleatorias

*“... Ahora, lo mas genial sería estar en uno de esos juegos foto – realistas que devoran toneladas de megas simplemente para cargar el juego...”*

- *Strong Bad*

*“... Ha sido confirmado por fuentes oficiales, los muertos están regresando a la vida y devorando a los vivos, estas son noticias increíbles, yo mismo estoy impactado, a aquellos que están sintonizando, esto no es una broma, algo ha salido terriblemente mal...”*

- *Land of the Dead, Road to Fiddler’s Green.*



En los juegos de video antiguos, los que conllevaban poco poder gráfico y mucha programación, podíamos ver cuartos cerrados, bidimensionales, los cuales mostraban un mundo en miniatura, éste mundo podía repetirse sin fin, mostrando muchos elementos gráficos repetitivos mediante los cuales el programador se ahorra memoria, es decir, repitiendo esquemas ya vistos, la computadora no tenía que hacer ningún tipo de cálculo extra, simplemente rotar, ó recomponer algunos de los cuadros dentro de los escenarios para que estos aparecieran como si estuvieran hechos independientemente de los demás.

Tomemos un ejemplo, un cuadro el cual tiene un tamaño de  $4 \times 4$ , este cuadro contiene varios objetos que están ahí puestos al azar, (digamos una roca, agua, una fuente, etc.), ¿De cuántas formas se puede arreglar para que no parezca el siguiente una copia del anterior? Una forma sería dividir este cuadro, ¿Cuántos cuadros saldrían de esta operación?, los cuadros que salgan sería posible arreglarlos de diferente manera para que estuvieran en posiciones diferentes los objetos anteriormente mencionados, por supuesto, gráficamente hablando tendría que tener objetos que pudieran estirarse, borrarse ó cambiarse sin que el usuario se diera cuenta de que son los mismos.

W			R
		R	
	W		
		H	

Cuadro 1

En la cuadrícula, W hace referencia a agua, R a roca, y H a algún agujero dentro del escenario. Siguiendo la propuesta anterior, tratemos de arreglar la situación de este escenario, dividiendo ahora las cuadrículas por números, tenemos una forma de que este cuadro sea manejable por medio de matemáticas simples, como si estuviéramos arreglando un cubo de Rubic.

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
13	14	15	16

Cuadro 2

Una forma de reacomodar es siguiendo una regla de números pares, tomando que cada cuadrícula es X, movamos todo en números pares simplemente en  $x + 2$ , esto es:  $N = x + 2$

15	16	1	2
3	4	5	6
7	8	9	10
11	12	13	14

Cuadro 3

Esto a primera vista no tiene mucho sentido, pero si vemos el reacomodo de objetos al azar siguiendo ahora sus posiciones veríamos que el mapa queda de ésta manera:

15 H	16	1 W	2
3	4 R	5	6
7 R	8	9	10 W
11	12	13	14

Cuadro 4

Aunque pareciera extraño, éste acomodo es el que respeta en muchos de sus ambientes el juego “Rhapsody, a Musical Adventure” (1) ya que los elementos que vemos en el mismo son laberintos únicamente volteados y repetidos para ahorrar recursos, (que no había mucho motivo ya que el PS1 tenía suficientes recursos para echar mano).

Hagamos algo más complejo, retomando ésta idea de los números pares y no olvidando a 2. Entonces hagamos que los objetos con letras sean los que lleven la pauta para el reacomodo de todo, siendo esto, el agua seria el ejemplo claro y tendríamos que hacer un lago en diferentes posiciones con el formato anteriormente dado, así que, si conocemos que existe 1w y 10w, entonces podríamos juntarlos para poder crear el ambiente, ó añadir más w a las cuadrículas para que éste sea más coherente.

$$A = (1w) + (10w)$$

Esto crea un pequeño lago en el escenario, ahora veamos de cuantas formas podemos acomodarlo para que se vea diferente.

$$A = (1w) + (10w)$$

Si  $A < LD$ ,  $A > LI$

$$LD = A$$

$$LI = A$$

$$A = LI + (1w) + (10w) + LD$$

Con ésto A es un área horizontal que cubre desde el borde de pantalla izquierda al borde de la pantalla derecha, y como conocemos los números de cuadrícula, podemos generar diversos niveles de agua incluso verticales.

3 (W) LI	1 W	10 W	6 (W) LD

Cuadro 5

Si vemos la cuadrícula, podemos notar enseguida que respeta una regla matemática muy específica, y en base a ella podemos recalcular la cuadrícula en la posición que deseemos de forma vertical.

$$A = \text{cuadrante } (4)$$

$$\text{Si } N < 4$$

$$4 = 4 \times 2$$

$$N = N+1$$

	16		
	4 A (N = 1)		
	8 A (N = 2)		
	12 A (N = 3)		

Cuadro 6

Viendo ésto hay entonces 16 ó más formas de colocar un lago dentro de nuestro escenario, igual puede aplicarse para otro tipo de props como lo serian rocas, pasto y elementos texturizados simples, ciertamente la ubicación de la entrada tambien tiene 16 posibles posiciones en una cuadrícula de éste tipo, los cuartos de un juego de video, incluso uno simple, pueden ser más complejos que una cuadrícula de  $4 * 4$ , y las posibilidades de combinaciones aumentan de forma drástica. (2)

Ahora, esto puede ser aplicado en conceptos diferentes dentro de juegos de video, por ejemplo, un juego de plataformas, donde no hay que preocuparnos por una visión de profundidad sino más bien lateral, y esto nos da todo un nuevo margen de posibilidades para desplazar a nuestro usuario.

Veamos otro ejemplo:

P			

Cuadro 7

P = Piraña

El usuario tiene un escenario lateral en el cual hay gravedad simulada, y P es el enemigo y no se debe caer en el area donde P se encuentra, si usuario es U y llega del lado izquierdo de la pantalla vemos que:

	-----		
U			
P			

Cuadro 8

Hay una plataforma que el usuario puede usar para brincar y evitar a P, esa línea puede ser ubicada de diversas maneras de acuerdo a posiciones verticales, si tomamos que L es línea y que tiene 3 posibilidades de movimiento, entonces notamos que:

$L = \text{fixed position}$

$L = L - 1$  hasta que  $L < 0$

$L = L + 1$  hasta que  $L > 3$

	3		
	-----		
U	1		
P			

Cuadro 9

Si el movimiento de la plataforma llega a 0 aún se ubica, esto es importante por que la plataforma queda al nivel del suelo, pero es imposible que baje a -1 porque  $P = U$  y eso sería juego terminado, asimismo, la plataforma puede llegar a 3 para que el usuario pueda ver su posición, pero no puede llegar a 4 porque el personaje desaparecería de pantalla.

Ésta situación puede ser repetida en el siguiente cuadro imaginario para dar mayor reto al usuario:

	3		
	-----		-----
U	1		
P			

Cuadro 10

Obviamente el sistema funciona también para la segunda plataforma, dándoles movilidad de forma aleatoria lo que permite que una suba y la otra baje, variando sus velocidades y permitiendo que no se comporten de forma idéntica sino que tengan variaciones dentro de sus aparentes descensos y ascensos.(3)

Con esto podemos ver que siguiendo una simple regla de movimiento por números pares podemos cambiar la alineación de plataformas y de escenarios en todos los niveles del juego de video. Ahora, tambien podemos hacer una revalorización de los escenarios siguiendo una escala de números al azar, haciendo un sorteo de varios números, encontraremos los que van a tener elementos ó entradas clave para que el usuario pueda moverse dentro del mismo, imaginemos ahora una cuadrícula un poco mas grande, y al igual que antes una posible entrada la cual llamaremos E


Cuadro 11

Ésta cuadrícula tiene 7 \* 7 lo cual da un total de 7 \* 4 posibilidades para tener una entrada a éste cuarto.

1	2	3	4	5	6	7
24						8
23						9
22						10
21						11
20						12
19	18	17	16	15	14	13

Cuadro 12

Entonces si hacemos ésto, la entrada estará ubicada en alguno de los números que conforman el perímetro del cuadro, compuesto por 24 casillas.

E = Random 24

Si éste número es igual a 16 (por decir algo), entonces la entrada se ubica dentro del sitio 16, ésta operación es válida también para todas las salidas del mismo, y si el mismo escenario es de modo poligonal.

Para finalizar, como hemos visto, la ubicación dentro de un escenario puede estar dada por factores al azar, ó simplemente remodificando un mapa de textura dentro del programa. Ésto simplifica de manera general todos los operadores matemáticos en la secuencia numérica y hace que el programa sea más sencillo de correr, ya que reubicar una simple textura es más sencillo que introducir nuevas texturas para nuevos elementos que requieren un tiempo de carga de documentos muy específicos.

1 – *Rhapsody, a musical adventure*, lanzado por Atlus en 1998 para playstation 1 con un lanzamiento posterior para Nintendo DS en 2008, considerado un juego de culto para los juegos aceptados “para todas las edades” de acuerdo con los reglamentos de la ESRB, la cualidad de éste es que los escenarios eran simples, demasiado simples, a veces la simplicidad de lo mismo hacia tedioso el ambiente sin contar con la facilidad con que uno se podía perder dentro de las cavernas o catacumbas, las cuales no se diferenciaban en nada unas de otras, ciertamente, solo había dos texturas, para techo, o textura de piso ladrillado, o la de caverna, de textura rocosa, éstas se repetían en todo el juego sin variar incluso de forma tonal, siendo un ejemplo muy bueno de uso continuo de texturas y de ahorro de recursos del sistema, (algo bastante inusual tomando en cuenta que juegos de 1998 ya usaban mejor éste tipo de recursos sin necesidad de ser tan simplistas), sin embargo, técnicamente hablando el juego no era diferente en su estructura de los viejos juegos de rpg de super nintendo como Mario Bros.

2 – Los escenarios tipo plataforma, aunque bidimensionales en su apariencia, tienen la facultad de dar otro tipo de retos al usuario, recuerdo *Jazz Jackrabbit*, sus escenarios estaban diseñados para que el usuario tuviera cierto reto hacia “arriba”, ésto es, que la dificultad estribara dentro de las plataformas mismas no en el avance horizontal del personaje, en *Jazz Jackrabbit 2* la dificultad disminuye un poco pero se añaden ciertas características al personaje mismo para que pueda manejar este concepto de altura, como las aspas giratorias en sus orejas, sin embargo, para una mayor facilidad y que el usuario se acostumbre a los conceptos, los enemigos que enfrenta no hacen uso de esta dimensionalidad hasta avanzado el juego, por ejemplo, el *Devan Superbot* no hace nada sino caminar de izquierda a derecha dando al usuario una gran gama de contraataques.

3 – Otro ejemplo son los escenarios de *Jazz Jackrabbit*, en *Orbitus nivel 2* hay otro juego de plataformas pero con variantes para que no sea tan obvio como sus predecesores, el juego aquí es simular antigravedad, el color azul frío del escenario le dá un sentido de nave espacial o de alta tecnología, y las plataformas de brinco están diseñadas para que el usuario rebote en ellas sin parar, como si fuera un pinball en rpg, ciertamente, ésto requiere un sentido de orientación y de “timing” ya muy avanzado en el usuario.



## PARTE IV

### **Diseño e Ilustración dentro de un Juego de Video de Terror.**

## 10 - Ilustración, Desarrollo del Demonio Mephistopheles

*“... Sería genial estar en un juego de video basado en texto, de esos que tienen las personas inteligentes con mejores imaginaciones...”*

- *Strong Bad*

*“... Como una reportera, estuve involucrada en muchos incidentes extraños, pero ahora tuve que aprender de forma dura, que mis pasadas experiencias eran nada, cuando una película de horror se vuelve realidad, la cordura de una persona se desvanece casi inmediatamente, yo me moví solamente por instinto de supervivencia...”*

- *Allysa, Resident Evil Outbreak*

*“... Lo único común que veo aquí es el deseo de todos ustedes por ver al diablo...”*

- *William of Baskerville, En Nombre de la Rosa*

Dentro del diseño de éste juego de video, la imagen del Demonio Mephistopheles es tal vez la menos específica para realizar, ya que al no tratarse de un elemento histórico o mítico sino literario, hay menos parámetros en los cuales basarnos para hacer un desarrollo gráfico del mismo, por supuesto, nos ayuda el hecho de que estamos realmente rehaciendo la imagen de cada uno de los demonios que aquí participan, lo cual hace un poco menos ardua nuestra tarea y nos deja mayor libertad de acción.

Analicemos primero de que estamos hablando. La historia de Mephistopheles la hallamos inicialmente dentro de la literatura, en 1725 por Goethe, Mephistopheles es un demonio invocado por Fausto en las afueras del bosque de Wittenberg, una criatura que se lleva almas a cambio de favores, el destino final de estas almas es la perdición, sin embargo, el nombre Mephistophiles aparece también en “Praxis Magia Faustiana”, en 1527, el cual es un libro oscuro acerca de magia renacentista.

El nombre Mephistopheles puede tener muchos significados de acuerdo a diversos idiomas é interpretaciones, uno de ellos nos dice que la raíz del nombre puede encontrarse dentro de: “me” –no- “phos” –luz- “philos” –amante- “Aquel que no ama la luz” dentro de raíces griegas. Sin embargo, también puede verse como “mephistoph” en hebreo, que significa, “Destructor del Bien”, ó también del hebreo: “mephez” –mentira- “thopel” –destructor- “El Destructor de Mentiras”, otra posibilidad sería la traducción del latín: “mephitis” –ayuda-, o “anopheles” –no ayuda-, “Aquel que es el peor tipo de ayuda”(1).

Muchas interpretaciones literarias ha tenido a lo largo de la historia y también cinematográficas, pero el resultado es aproximadamente el mismo, un Demonio cuya misión es tentar el alma del hombre y hacer que cambie ésta por favores diversos, la interpretación general es masculina, pero dentro del proyecto cambiaremos esta faceta por un personaje femenino, ubicándolo en un parámetro más o menos futurista y creando un monstruo en el cual éste personaje puede convertirse a voluntad.

Ahora, usemos la ayuda de la pintura para poder establecer los valores de estructura de color y composición a los que éste personaje estará referido, no solo basándonos en la interpretación actual de ilustradores de terror como lo serían Vincent Locke y Frazeta, sino yendo un poco más atrás en el tiempo:

Simbolismo: 1880 – 1895

La pintura simbolista se caracterizó por la fantasía e imaginación al tratar de pintar ó de describir visualmente los objetos, y favorecer los temas místicos y de ocultismo en todos los trabajos y lienzos.

Ésta corriente estuvo influenciada por los pre-Rafaelistas y por el Romanticismo, la idea era pintar símbolos de ideas, éste movimiento se originó en Francia y viajó a toda Europa. Los Simbolistas se opusieron al realismo de los Impresionistas y a la naturaleza de la Era Industrial, interpretando retratos misteriosos y ambiguas emociones é ideas usando símbolos no obvios.

Ahora, en cuanto a las pinturas é imágenes que fueron realizadas, podemos ir siguiendo algunas, casi todas ellas tienen aún elementos visibles de miedo en las imágenes realizadas. Ahora en cuanto a ilustración fantástica de misterio y de terror, analizemos algunas de ellas a la par de ilustradores actuales como lo son Vincent Locke, Frazeta, y los ilustradores de videojuegos y libros de arte de monstruos para luego hacer un análisis de cómo podríamos reinterpretar estos simbolismos para crear al Demonio Mephistopheles.

Iniciemos primero con el trabajo de Odilon Redon, dentro de su imagen “Crying Spider”, los colores que aquí vemos son amarillos y ocre en su totalidad, incluyendo negros, la imagen interpreta un rostro humano dentro del cuerpo de una araña, la cual está dibujada en negro sobre un fondo amarillo-ocre, ésta no es una imagen de terror, sino más bien una idea estilizada referente a un algo, lo que vale la pena recalcar aquí, es el uso de oscuros y de elementos amarillos para poder crear una imagen fantástica, una araña con rostro humano.

¿Por qué analizamos ésto? Veamos ahora el referente de la imagen de Vincent Locke, “Predator”, la imagen también muestra un fondo en amarillos y una figura hecha en casi su totalidad en negros y en tonos rojo-ocres, también muestra elementos fantasiosos pero en esta ocasión distorsionados, ciertamente se puede ver una enorme similitud en cuanto a la estructura global de la composición, pero los temas son dispares a pesar de tener un origen común: La interpretación de retratos misteriosos, ideas y emociones.

Otro ejemplo de pintura e ilustración:

“Hércules and the Lernaean Hydra” es un cuadro de Gustave Moreau, pintado en 1876, éste cuadro maneja colores oscuros, estos colores son en esencia azules oscuros y negros en contraste con las figuras que tiene en primer plano, las cuales son imágenes que retratan eventos mitológicos griegos con un monstruo terrible, la Hydra de Lerna, obviamente éste monstruo debe estar dentro de un ambiente tétrico ya que la hidra vivía en una laguna que es a veces retratada como un

pantano, el medio nos habla de un ambiente nuboso, parece estar casi anocheciendo, la figura de Hércules se halla en primer plano, aunque la Hidra no está retratada

Como monstruo podemos ver figuras de cadáveres a sus pies, dándole una impresión de maldad y de ser un monstruo de presa. Ahora, dentro del trabajo de Locke, analicemos su ilustración “Demon Zombie”, podemos darnos cuenta que el fondo usa el mismo concepto: un degradado de colores de oscuro, que dá más intensidad a las figuras, al contrario de la Hidra, el demonio es una criatura monstruosa que está retratada como tal, y debajo de él, como lo podemos ver dentro de la pintura de Moreau, hay criaturas también muertas que denotan y aumentan la intensidad de la imagen, las dos imágenes manejan una figura grande que sobrepone las otras.

Ahora, pasemos un poco a ver lo que nos compete acerca de nuestro personaje.

Primero, en ésta ocasión dejaremos atrás los convencionalismos de una figura maligna y torcida elegante y sutil y abordemos en otro aspecto el ambiente del demonio, refiriéndonos más bien a un demonio abierto y tenebrosamente sincero y cínico como el que hallamos en la serie de Dimensión Desconocida, más propiamente hablando del capítulo “I de Newton”(2).

Dentro de este capítulo en Dimensión Desconocida, observamos a un demonio claramente similar a Mephistopheles de acuerdo con la misión que tiene. Sin embargo, tiene la imagen de un demonio menos “malvado”, y más abierto a la conversación, no pierde la imagen cínica y orgullosa que caracteriza a este personaje, pero el ámbito formal, elitista y en cierto modo “de etiqueta” lo pierde adquiriendo un matiz tal vez más humano.

Tomando ésto en consideración, y como la gran mayoría de personajes que hemos hecho oscilan en edades similares, hagamos a Mephistopheles como un personaje joven, obedeciendo por supuesto a las reglas de la ESRB. Manteniendo la edad reglamentaria para que ella sea una “virtual idol”, sin embargo, aunque estamos obligados a respetar estas reglas en letra, no es así en espíritu; así que démosle una figura de una jovencita, con una edad corporal fácilmente identificable en los 16 años, análoga a las figuras modeladas de los personajes de Rumble Roses.

Ahora viene el turno de darle vestido, cambiando un poco la esencia de lo que hemos hecho con los otros personajes, el vestido de ella estará más bien cerrado, y conforme a las imágenes que hemos visto anteriormente, usaremos gris en tonalidades, tal vez algo de café y ocre para contrastar el mismo vestido, y aunque

ella no enseña piel, la ropa que usa estará ceñida, respetando los lineamientos que hemos discutido en los capítulos anteriores.

Recordemos que para hacer los modelados de personajes, aunque los motores gráficos actuales nos permiten millones de polígonos, también tenemos que tomar en cuenta que muchos adornos hacen más tedioso y tardado el modelado y nos obligan a colocar mayores armazones de movimiento para los mismos. Un collar implica movimiento a la hora de correr, sobre todo si hacemos acercamientos hacia el personaje, por lo que si queremos evitar movimiento innecesario debemos de crear ropa ajustada y que no tenga mucho movimiento, como los personajes que se hicieron en los 90's para juegos de video.

Analicemos poco a poco al personaje:

Primero el estilo de peinado, lacio y corto, ya que así no tenemos que preocuparnos por esqueletos que deban mover el cabello largo del personaje, así como gran parte de texturización del mismo, ahora el estilo de ropa es oscura y en parte pegada al cuerpo para que siga con el estilo de los demás personajes, como hemos dicho anteriormente, el estilo de ella es en parte futurista y en parte oscuro, tiene que dar una impresión de inocencia en su rostro para que represente realmente la parte maligna de una criatura que no parece lo que realmente es, los colores oscuros y tendientes al gris vienen debido a lo que hemos visto en cuanto ilustración actual y durante la época del simbolismo.

Ahora en cuanto a la estructura del monstruo en el que ella se transforma:

El diseño general de muchos demonios es hacerlos bípedos, con las famosas pezuñas que caracterizan a muchas de éstas criaturas ó incluso con patas reptiles, éste personaje tendrá túnica y flotara en el escenario, no tendrá pies visibles, y actuará por levitación, lo único visible realmente será el torso, brazos y rostro del mismo.

En cuanto a su estructura, tendrá una forma humanoide masculina fuerte en estructura y con rasgos de animal prehistórico en su rostro, el cual estará deformado para dar cabida a colmillos muy parecidos a aquellos del Tiranosaurio Rex.

Recordemos que éste monstruo debe causar temor, el de una criatura de presa que espera la oportunidad de destruir a sus víctimas, por lo tanto, como no podemos describir el comportamiento de ésta criatura porque no estamos novelizando, entonces debemos de darle una apariencia de aquello a lo que más teme el hombre desde tiempos antiguos.

Como abordamos en capítulos anteriores, el hombre primitivo vivía temeroso de su entorno, lo difícil e impredecible del mismo hacía que le diera atributos sobrenaturales a todo, “Al no poder alcanzar las estrellas, decidió que eran frutos de un ser superior” (3), asimismo, tenía miedo de todo lo que no podía ver en la oscuridad, ahí habían animales de presa terribles, con los que tenía que convivir, depredadores para los cuales el hombre primitivo era realmente otra presa más.

En el día se podía ver éstos peligros de lejos con algo de atención y dejando vigías para el caso, pero no así en la noche, cuando el único recurso era el fuego para mantener alejadas a éstas criaturas, aullidos extraños llenaban la noche y las imaginaciones de los primitivos humanos, los cuales temían los colmillos de las criaturas nocturnas y de presa, y por obvias razones éstos mismos colmillos se los entregó a las criaturas que temía o que consideraba malignas, distorsionando los rostros de éstas criaturas para que fueran temidos, torciendo sus facciones hasta hacerlas irreconocibles, con ojos también negros y con otros elementos de bestias de presa, las adicciones a estas figuras, como los cuernos y las pezuñas, son ya parte del cristianismo, y vale la pena pensar porqué un cordero representa la inocencia mientras que un carnero y un buey representan al mal.

Estos aditamentos y adornos, por llamarlos de alguna forma, también serán incluidos en el diseño final del demonio, el cual como primer boceto tiene esta forma.

Ahora, el color primordial en el cual está Mephistopheles es rojo y negro, rojo por el fuego y negro por la obscuridad, la estructura del demonio está basada en rasgos humanoides como hemos visto pero su diseño es triangular, no es un rostro curvado como el de los seres humanos sino con líneas y puntas, agresivo y poco atractivo, esto es algo importante, es una dualidad, la inocencia y la belleza del personaje femenino contra la monstruosidad del demonio que ella realmente es, la estructura del demonio no es regular ni tampoco suavizada, no es una piel simplemente roja, siguiendo las ilustraciones de Vincent Locke, este demonio tiene piel rota y parte de las costillas es visible sobre y tras la piel, la parte de la columna vertebral inferior es visible así como parte de los intestinos de esta criatura, los demás elementos del cuerpo son ocultados por la túnica inferior que le cubre todo, no tiene pies visibles ya que se mueve por levitación.

Otra parte importante es la figura en cuanto a tamaño del personaje, si bien el personaje femenino humano de esta criatura es pequeño, (1.65m), el personaje demoníaco es enorme, (2.90m). No se hace más grande para que los escenarios en los que se mueva no tengan que ser demasiado grandes

Una vez especificado todo esto, viene la parte de hacer las ilustraciones del personaje, recordando que el personaje debe ser fácilmente identificable y aunque histórico ó de leyenda, debe tener partes que la gente de todas partes pueda recordar fácilmente.

Si el proyecto quiere vender fuera del país, forzosamente debe tener cosas comunes a todas las tradiciones y personas que lo vean, que sean internacionales y fácilmente identificables no importa que tan alienígenas parezcan para la tradición de la cual provenga el personaje que estamos diseñando.

Ahora, debemos recordar que en sí los colores que los personajes manejan tienen un pasado, hemos hablado algo de los personajes mismos y de la repetición de algunos a lo largo de la historia, pero realmente todo es una cuestión de química y de cómo los colores estaban o no disponibles en la antigüedad, recordemos que hasta entrado el siglo XX fue cuando los colores se empezaron a producir para artistas y diseñadores, antes de eso los colores eran invenciones aisladas de proyectos y de necesidades mayores, de industrias textiles y en algunos casos residuos químicos de compuestos utilizados con otros fines(5).

Un ejemplo claro es la capa rojo-púrpura de Huitzilopochtli y muchos adornos púrpuras de los personajes, (las leyendas de Lilith), tienen su origen en Roma, para los romanos era increíblemente difícil y caro producir tonos púrpuras, éste tono fue entonces usado para los Tribunos y para el César mismo, de ahí derivó a los colores rojos y púrpuras de las capas de los emperadores de la Edad Media, es tal vez por eso que representa realeza, es por eso que está dentro de la ilustración de un demonio de la guerra.

También podemos darles significados a los colores para aclarar porque los ponemos en determinados lugares y en determinados personajes, ésta idea no es nada nueva. Para Aristóteles el dibujo era la base y el color era solamente un adorno complementario: “Aquel que ha mezclado al azar los colores más hermosos, no puede deleitar tanto la vista como aquel que ha dibujado sobre un simple fondo blanco” (6).

En la Edad Media, había necesidad de causar asombro a los espectadores acerca del poder de Dios y de todo lo creado, la manera de hacerlo podía ser usando los colores más caros y hermosos, los cuales causarían la impresión de poderío en las personas, extender azul ultramarino, bermellón y oro (7).

León Battista Alberti habla acerca de unas túnicas de ninfas: “Si se coloca el rojo entre el azul y el verde realza la belleza de estos colores y la suya propia. El blanco transmite alegría, no solo entre el gris y el amarillo, sino a casi cualquier



color. Más los colores oscuros adquieren cierta dignidad junto a los claros y estos pueden a su vez, conseguir efectos favorables al colocarlos entre ciertos oscuros” (8).

Estas ideas acerca de teorías del color y como usarlos siguieron adelante, algunas apoyadas por descubrimientos científicos concretos, por ejemplo, el negro absorbe todas las longitudes de onda y no refleja ninguna, volviéndose un color tenebroso, algo especial, el significado de lo desconocido. Significados como éstos son explicados por Kandinsky en donde hay afirmaciones como: “El amarillo es el típico color terrenal. Nunca puede tener un significado profundo. La mezcla con el azul lo vuelve un color enfermizo/ El bermellón es un rojo con sensación de filo, como acero ardiente que el agua puede enfriar/ el anaranjado es el hombre, seguro de sus propios poderes/ El violeta es/ más bien frío y achacoso” (9).

Goethe intenta fundar sobre dualidades los colores: “El azul es frío y masculino, el amarillo es cálido y femenino”.

Para Bride M. Whelan hay categorías en los colores: “El frío remite al azul de máxima saturación, en su estado más brillante es dominante y fuerte/ el frío aumenta la sensación de calma”. “El ardiente remite al rojo de máxima saturación/ aumenta la presión y la estimulación del sistema nervioso” (10).

Éstas categorías, añadidas a la combinación de colores siguiendo el círculo cromático, pueden generar sensaciones: “Las combinaciones poderosas llenas de excitación y control, se asocian siempre con el color rojo/ es el color “poder” fundamental/ son los símbolos de nuestras emociones más fuertes, el amor y el odio”...

“La plenitud del azul combinado con el rojo crea el violeta azulado. Es el tono más oscuro del círculo cromático/ Las combinaciones que utilizan este color simbolizan la autoridad y la combinación regia/ Esta combinación exuberante sugiere la majestad real, y rara vez se le utiliza fuera de un ambiente intimidante”.

Realmente las combinaciones de color usándolos como sistema de referencia para dar un “significado” de algo son muchas y variadas. Para Bridget Riley, ésto hace del color un medio poderoso de expresión: “Justamente por no haber un principio rector, “ninguna” base conceptual suficientemente firme para fundar la tradición del color en la pintura, cada sensibilidad artística individual tiene la oportunidad de descubrir un medio de expresión único”.

Siguiendo con los colores del vestuario del que nos ocupa personaje, el negro siempre ha denotado obscuridad, absorción total de longitudes de onda, se coloca

como elemento clave en la ropa del personaje, los grises que están en la misma, toman en cuenta lo que Bride decía acerca de la “formalidad” dentro de algunas combinaciones de color, no hay tonos claros, los ojos del personaje cambian mas por razones estéticas que por alguna formalidad tonal, ciertamente el vestuario obedece también a una “facilidad” de modelado tridimensional, lo cual excluye demasiados adornos y colores brillantes que podrían exigir un detalle más amplio en la ropa y en los adornos del personaje.

Siguiendo los temas del simbolismo, que como hemos visto han dejado huella en los aspectos más importantes del Dark Art, el cual, se divide en varios temas, (gótico, horror, metafísico, perturbador, y de pesadilla), los colores y composiciones que en aquel entonces se manejaron continúan siendo respetados también en las ilustraciones del juego de video que estamos manejando, incluyo las muestras de imágenes al final del trabajo.

Viendo ésto, la ilustración de Mephistopheles tiene raíces en el Dark Art, así como todos los demás personajes, con una inclinación hacia los colores oscuros y tonos medios sin ser chillantes ni apastelados, las ilustraciones de pin up y de personajes van acorde a los cánones del simbolismo que han sido repetidos en el Dark Art. Anexo imágenes de todos los personajes, así como algunos elementos de pin up mezclados como ejemplo.

1 – *Burton Russell, Jeffrey. Mephistopheles: The Devil in the Modern World. Cornell University Press, 1990*

2 – *Twilight Zone, Season 1, Episode 12b, "I of Newton", escrita por Joe Haldeman y dirigida por Kenneth Gilbert, televisada el 13 de Diciembre de 1985*

3 – *De "Heredarás el Viento", dirigida por Daniel Petrie, escrita por Jerome Lawrence, Robert E. Lee, Nedrick Young, Harold Jacob Smith, con Jack Lemmon y George C. Scott, Mayo 29, 1999*

4 – *Los símbolos en número romano en la ropa de Huitzilopochtli son el 14 y el 20, y hacen referencia a la Legión 14 "Gemina Martia Victrix" "Una legión hecha de dos". Creada por Cesar Augusto, y a la Legión 20 "Valeria Victrix", creada también por Cesar Augusto, las cuales en el 60 D.C. se enfrentaron a la rebelión de Boudica en Inglaterra, y a pesar de estar en desventaja numérica de casi 7 a 1 consiguieron una de las más espectaculares victorias de Roma.*

5- *Ball, Philip. La Invención del Color, Fondo de Cultura Económica. 2001*

6- *Ball, Philip. La Invención del Color, Fondo de Cultura Económica. 2001*

7- *Ball, Philip. La Invención del Color, Fondo de Cultura Económica. 2001*

8- *Ball, Philip. La Invención del Color, Fondo de Cultura Económica. 2001*

9- *Ball, Philip. La Invención del Color, Fondo de Cultura Económica. 2001*

10- *Whelan, M. Bride. La Armonía en el Color, Nuevas Tendencias, Rockport Publishers 1994.*

## 11 - Fractales, desarrollo de Imágenes

*“... Si te gustan los fractales, es porque estás hecho de ellos, si no te gustan, es porque tu mismo no te gustas...”*

- *Homer Smith.*

*“...Las nubes no son esferas, las montañas no son conos, las costas no son círculos, y la madera no es lisa, ni los relámpagos viajan en líneas rectas...”*

- *Benoit Mandelbrot.*

Una de las cosas que me viene a la mente cuando se habla de tratar de perder al usuario ó de causarle sensación de desasosiego dentro de un juego de video, son los escenarios de Hellnight y de American Macgee Alice, veamos la razón de ésto.

Dentro de Hellnight, hay una escena ó nivel en el cual uno debe rescatar a su compañero que ha sido “comprimido” en forma de energía, para ésto se requieren dos ítems claves que se encuentran diseminados en el laberinto y también está la amenaza (Inexistente, pero el usuario no lo sabe), del enemigo que siempre acecha todos los niveles, este enemigo es sólo uno, pero el juego tiene la cualidad de que sí el enemigo toca al usuario es juego terminado, por lo general se le da la oportunidad de correr ya que el enemigo siempre mata primero al compañero, pero por un dejo de melancolía hacia el mismo, (Y sobre todo si uno ha conservado a Naomi, una de las protagonistas y compañeras) por todo éste trayecto, así que pensemos que hay que cuidar también al compañero.(1)

Éste nivel es diferente en estructura a los demás, porque las paredes parecen fractales, esto es, imágenes con estructura matemática que se repite, en ésta ocasión, y aunque las demás texturas también se repiten por todos los escenarios sin falta alguna; la diferencia estriba en el orden matemático que este nivel conserva. Cualquiera que haya tenido el protector de pantalla viejo de Windows 95 de laberinto sabe de lo que se trata: Cuando uno ponía su protector de pantalla, había la posibilidad de cambiar la textura de piso, paredes y techo, ciertamente se puede ver la textura cuando uno ve el protector de pantalla avanzar, incluso se puede ver extraña esta textura, pero no muestra un formato “raro” cuando uno está dentro del laberinto, sin embargo, hay una parte dentro del mismo en la cual se puede cambiar la textura a un formato “fractal”, automáticamente uno se pierde en el laberinto, aunque haya un mapa superior, todas las paredes se vuelven iguales, pero a diferencia de una textura única y contigua, ésta se torna irregular, se desvanece, se hace difícil de seguir.

De la misma forma, un nivel de Hellnight juega con este formato, exactamente antes de los laberintos finales, aquí las texturas son tipo fractales, no son muros reales, aparentan ser paredes extraterrestres y son iguales en su estructura, es una manera simple de crear éste efecto y de dar más dramatismo al nivel en el cual la persecución del monstruo no se efectúa sino hasta el final, es una forma de fingir que algo va a salir sin que salga, el usuario está más nervioso porque si ha seguido la línea de juego y se ha ayudado de la visión “de todo el mapa” de Naomi, se da cuenta que ya no la tiene, y que ahora no hay forma de ver si viene ó no viene la criatura.

Este nivel también es particular en el aspecto en que es el único que posee un primer nivel, esto es, se puede ver qué es lo que hay abajo a través de los pisos transparentes con las texturas tipo fractales, ciertamente esto puede servir como guía ó como un modo más para aterrorizar al usuario, dejándole ver al monstruo que va corriendo por debajo. La exploración de éste nivel no es difícil, y se concluye en pocos minutos, sin embargo, al final del mismo cuando el personaje secundario es rescatado, viene la parte clímax del nivel, la música cambia drásticamente, hay anuncios (uno de ellos haciendo referencia a la geometría no-euclidiana), y la criatura es teletransportada al nivel donde el usuario se halla, hay que escapar de ella, siguiendo éstas líneas fractales que no dejan de brillar en rojo, como si hubiera una alerta, y la criatura suelta en alguna parte de ese nivel.

Otro escenario en el cual recuerdo el uso de estructuras no lineales en movimiento ó sin movimiento es en American Macgee Alice. Aunque no pueden llamarse propiamente fractales, sí llevan el espíritu de lo que se propone hacer dentro de los escenarios del juego, hay una parte, en la Fortaleza de las Puertas, en la cual Alice trata de llegar al interior de la misma, y tiene que pasar por un abismo, un abismo de viento que se halla en movimiento constante, el cual traga elementos gigantes, y las acerca al escenario a toda velocidad, generando una visión diferente del escenario, otro ejemplo que me viene a la mente es donde Alicia se acerca a la fortaleza “Enrocar”, la cual, si bien no es un fractal, sí aparenta ser un abismo, como si la fortaleza misma se encontrara flotando en un ambiente infinito, obviamente la caída aquí es infinita y significa juego terminado, pero lo importante es la vista del escenario y de los escenarios en movimiento.

La función de nuestras texturas ahora será distraer, hacer que el usuario se vuelva desconfiado hacia el entorno mismo, que le cause desasosiego. Pero ahora, primero debemos preguntarnos, ¿Qué es un fractal?

“Lo llamo fractal por el adjetivo del latín fractus, que significa romper, crear fragmentos irregulares, es sensible y más apropiado a nuestras necesidades, así, en adición a fragmentado, también se le debería de llamar irregular, ambos significados siendo preservados en el fragmento” – Benoit Mandelbrot.

Un fractal es una forma geométrica rota en partes, cada una es versión aproximada y reducida de la anterior, en una propiedad llamada similaridad intrínseca, y cuyos orígenes se remontan a Karl Weierstrass, Georg Cantor y Felix Hausdorff.

Un fractal tiene las siguientes características:

- Tiene una estructura fina aún a escalas muy pequeñas

- Es demasiado irregular para ser descrito por la geometría Euclidiana
- Tiene una similaridad intrínseca
- Tiene una dimensión Hausdorff mas grande que su dimensión topológica, aunque éste requerimiento no necesariamente debe ser cumplido
- Tiene una simple y recurrente definición.

¿Por qué se le llama geometría no-euclidiana? (2)

Para Euclides, las formas geométricas básicas eran una solución elegante en la naturaleza, sus cuadros, círculos, elipses, rombos, y aún sus construcciones tridimensionales forman parte de nuestra vida cotidiana, la arquitectura moderna está basada en el teorema de Pitágoras y en las construcciones de Euclides, los sólidos pitagóricos también están basados en éstas ideas, y el hombre basó incluso su concepción del universo en esta geometría. Cientos de años más tarde, Kepler y Copérnico tratarían de hacer que la naturaleza encajara en esta geometría. (3)

Pero hay una peculiaridad. Aunque correcta, la geometría euclidiana sólo describe las matemáticas de dimensiones inferiores, si viviéramos en Flatland, ésta geometría nos resultaría indicada, pero no es así, es una solución no realista en un universo tridimensional.

La diferencia principal estriba en que la geometría Euclidiana estudia sistemas integrales y lineales, en tanto que la geometría Fractal estudia sistemas no integrales y no lineales, es una geometría de algoritmos.

Hay varias soluciones para crear elementos fractales, una de ellas es el famoso Copo de nieve de Koch, el cual es una progresión infinita de  $3 \times \frac{4}{3} \times \frac{4}{3} \times \frac{4}{3} \times \dots$ , la dimensión Hausdorff mas grande que su dimensión topológica se refiere a que el área final de los triángulos forzosamente es infinita, mientras que el círculo original que rodea al triangulo original no lo es. (4)

En 1893 Gaston Maurice Julia nace en Sid Bel Abbes, Algeria, Julia fue herido durante la Primera Guerra Mundial, y forzado a usar un trozo de cuero en su rostro por el resto de su vida para prevenir la infección, pasó gran parte de su vida en hospitales y ahí fué donde realizó la mayor parte de su trabajo matemático. A los 25, publicó una obra maestra de 199 páginas titulada "Memoire sur L´iteration des

fonctions”, Julia pasó su vida investigando las interacciones entre polinomios y funciones racionales. Si  $f(x)$  es una función, entonces varios comportamientos deben darse si ésta función se repite a sí misma, si decimos que  $x$  tiene un valor igual a  $A$ , entonces:

$a, f(a), f(f(a)), f(f(f(a))),$  etc.

Siguiendo ésta línea de funciones, podemos hacer varios fractales que sirvan como texturas, éstos tal vez tengan un movimiento, para hacer creer al usuario que hay una caída, como en el fractal “Alas de Fénix”, así que usaremos un programa para crear éstos fractales, primero requerimos unos muros, pero también requerimos algo de fondo, algo que parezca un abismo, y otras cosas que podamos producir para que el usuario se pierda dentro de los escenarios.

Citemos unos ejemplos.

El piso será construido en base al Triángulo de Sierpinski, el cual será como una flecha que indica no hacia donde camina el usuario, sino como un engaño de dirección. ¿Cómo construirlo y cuáles son sus bases? El concepto nace en la mente de Michael Barnsley, y se llama Iterated Function System, ésto se expresa en matrices, una translacional y otra transformacional, suena un poco raro pero es sencillo de hacer, las reglas son:

Seleccionar tres vértices en un plano bidimensional y anotar las coordenadas.

Escoger un punto inicial (pero no es un requerimiento)

A continuación:

Escoger uno de los tres vértices al azar, usar un dado de seis, tírarlo y dividir el resultado entre dos, y de nuevo tirar tres monedas y usar la excepción.

Del punto seleccionado calcular el punto medio de la línea y el vértice seleccionado.

Ir a este punto y calcular el siguiente

Así al infinito.

Hagamos esto más sencillo en base al Triángulo de Pascal:

Un Triángulo de Pascal no es otra cosa más que una construcción piramidal en la cual los elementos inferiores son la suma de de sus elementos superiores adyacentes, construyamos la pirámide.





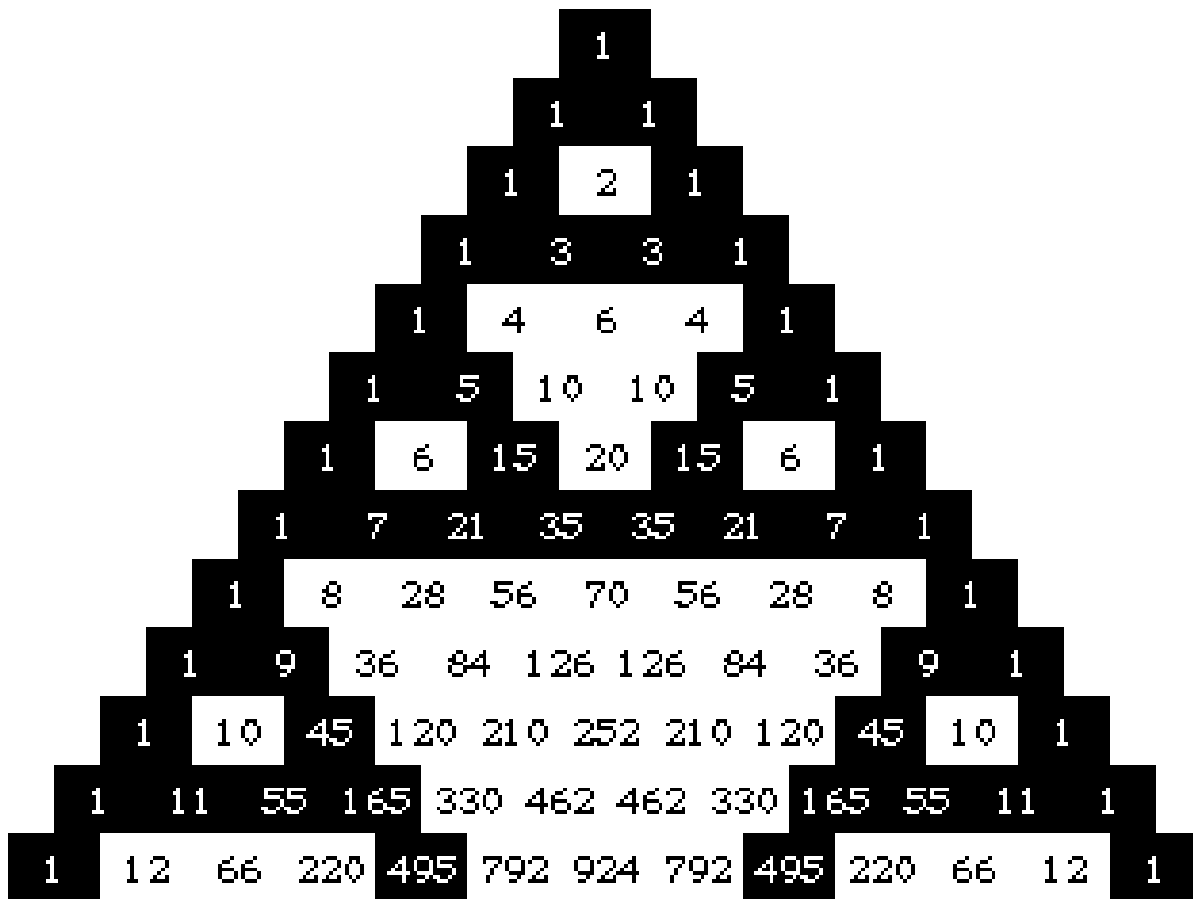


Figura 2

Aquí vemos ahora las características básicas del Triángulo de Sierpinski en base al Triángulo de Pascal, esta es una forma de crear una figura fractal dentro de las texturas que usaremos en el juego de video, por supuesto, la base matemática y el cálculo le será dejado a una computadora quién será la que se encargue de realizar todos los cálculos pertinentes para poder realizar los fractales, en base a ellos se colocaran dentro de las paredes y dentro de las estructuras para hacer que el usuario se “pierda” como hemos dicho antes, por supuesto, no será tal vez necesario colocarlos en todas partes y en todos los muros y techos, pero sí en lugares estratégicos para que llamen la atención de los usuarios, (Como ocurre dentro de los portales de American Macgee Alice). Incluyo dentro de estas páginas el modelo final del Triángulo de Sierpinski que será usado dentro de las texturas del juego de video.

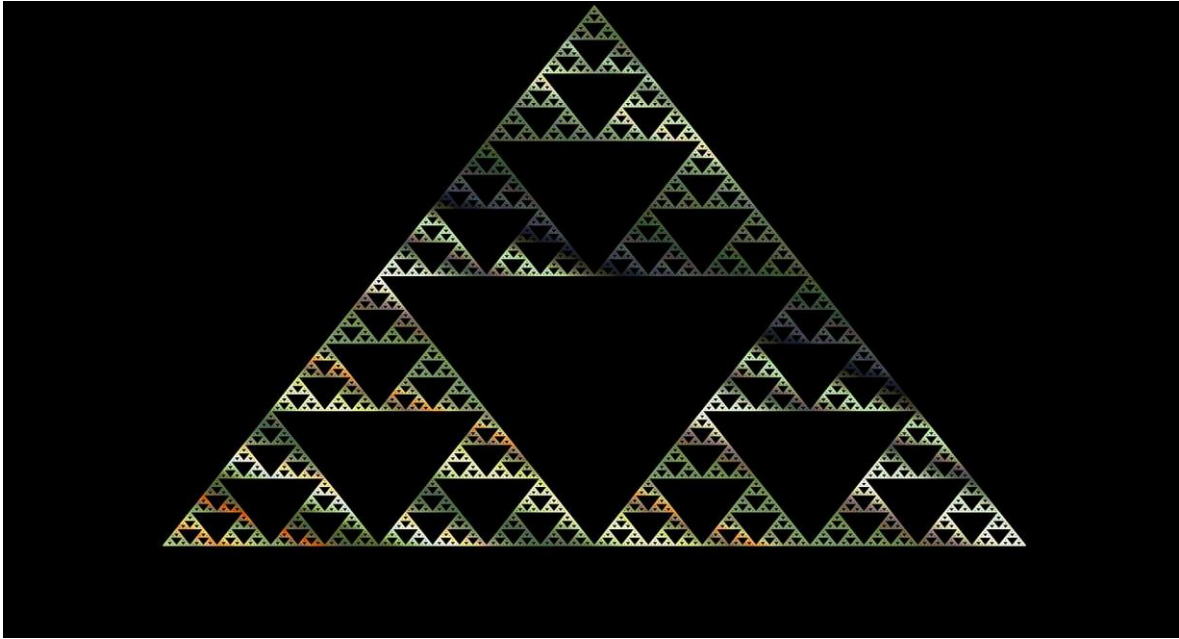


Figura 3. Triángulo de Sierpinski.

1 – Durante ésta parte del juego se usa el escenario para apoyar la idea de que el usuario se halla en una parte especial de las misiones dentro de la mente colectiva computarizada de una nave espacial alienígena escondida, ciertamente éste escenario tiene que ser diferente, sobre todo hablando de un sistema y un juego que no posee apoyo a los escenarios, solo los muros y uno que otro objeto que puede estorbar el paso del usuario.

Los colores y cambios de animaciones ayudan a la música a mostrar este escenario, que parece ciertamente circuitos de computadora, placas de circuito que brillan en la oscuridad, el usuario, como hemos dicho antes, no es perseguido por el enemigo hasta el final del escenario, sin embargo, como siempre ha sido perseguido sin parar en anteriores escenarios, el usuario está temeroso, de que aquí ocurra lo mismo sin apoyo del personaje que le permitía ver la posición del enemigo a toda hora, ésto aumenta la tensión del juego y hace más difícil diferenciar posiciones dentro de los mapas, ya que todos son iguales dentro de éste escenario.

2 – Aparte del la Geometría Fractal, que se considera geometría no – euclidiana, también podemos contar la Geometría de Riemann, que describe el Espacio – Tiempo en diferentes dimensiones espaciales, con ayuda de su Tensor Métrico, el cual puede hacer cálculos en N dimensiones:

G11	G12	G13	G14
G21	G22	G23	G24
G31	G32	G33	G34
G41	G42	G43	G44

Ésta matriz puede describir matemáticamente el espacio curvo en N dimensiones, para ejemplificar cómo funciona de forma simple, coloquemos primero la solución de Theodr Kaluza para la unificación de las teorías de Einstein y Maxwell:

G11	G12	G13	G14	A1
G21	G22	G23	G24	A2
G31	G32	G33	G34	A3
G41	G42	G43	G44	A4
A1	A2	A3	A4	

En otras palabras:

Einstein	Maxwell
Maxwell	

Describiendo la solución encontrada por Einstein en 4 dimensiones a 5 dimensiones, esta solución es llamada Teoría Kaluza-Klein, añadamos ahora el Modelo Estandar, la solución Yang-Mills de partículas:

Einstein	Maxwell	Yang-Mills
Maxwell		
Yang-Mills		

Coloquemos ahora la solución de la Supergravedad:

Einstein	Maxwell	Yang-Mills	Quark-Leptons
Maxwell			
Yang-Mills			
Quark-Leptons			

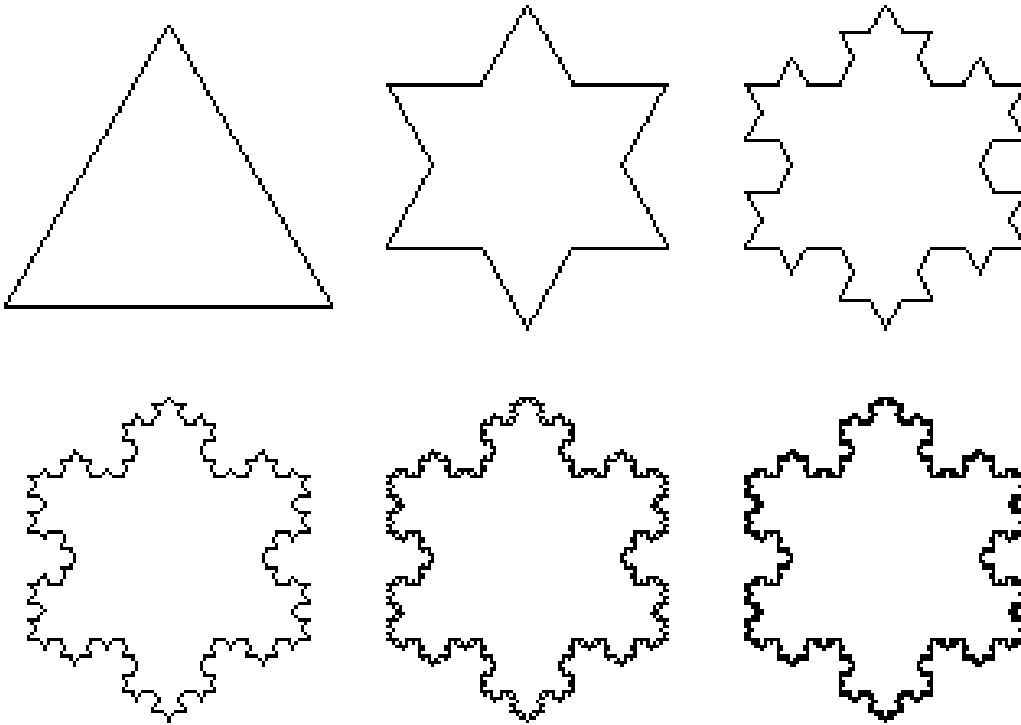
Esta es la Geometría de Riemann.

- De Hyperspace. Michio Kaku, Oxford University Press.

3 – Para Copérnico, las órbitas de los planetas eran esféricas, siguiendo las prácticas de Euclides, y aun Kepler mismo trataría de encajar al sistema solar dentro de su “Misterio Cósmico”, creía firmemente que las orbitas de todos los planetas podían ser explicadas geométricamente, esto es, que cada una cabía perfectamente dentro de los 5 sólidos perfectos pitagóricos, y que esto era la obra de un ser divino, del Geómetra Divino.

- Sagan, Carl. Cosmos, Editorial Planeta. 1980

4 – Veamos un ejemplo de la Construcción del Copo de Nieve de Koch:



Si vemos el formato del triángulo original, vemos que tiene un límite definido, podemos encerrar el triángulo en un área circular específica, y tiene un límite, su área tiene un límite, pero si vemos la progresión de cómo crece internamente, vemos que la progresión es infinita.

## PARTE V. APLICACIÓN PRÁCTICA.

## 12. Escenario del Demonio Hermione

*“... Jamás morirás, como un hijo de la oscuridad...”*

- *Children of the Night, Blutengel.*

*“... Y entonces empecé a preguntarme... ¿Que cosa es un dios?...”*

- *Lezard Valeth.*

*“... Lo único a lo que hay que temerle, es al miedo en sí...”*

- *Freddy Krueger*

*“...Nunca me verás, lo único que verás es lo que tu pobre mente te permita ver...”*

- *Pennywise the Clown*



Dentro de este capítulo, veremos una aplicación técnica de todo lo que hemos discutido con anterioridad, aunque muchos elementos no serán usados, intentaré dar un aspecto lo más amplio posible de la temática abordada y de todos los elementos de oscuridad que se tratan en la literatura, antes que nada, aclararé que ésto solo es un diagrama de demostración de un nivel de un personaje, no es un tutorial para la construcción de juegos de video, para éso es necesario consultar bibliografía y cursos pertinentes.

Una vez aclarado ésto, es necesario iniciar el escenario con lo que obviamente requiere el usuario, con un terreno en el cual caminar, el escenario planeado es el escenario 3b de Hermione, obviamente, ella reside en un centro militar abandonado, cuyo acceso únicamente se da por el metro y por las cloacas de una ciudad, por necesidades técnicas, no se reconstruye toda la ciudad, sería un exceso de recursos innecesario para un lugar en el que el usuario solamente se va a desplazar en ciertas zonas, primero usemos la referencia del suelo mismo, junto con ciertas depresiones que indican el camino a seguir hacia la entrada.

Subsuelo, hacia el elevador que lleva al centro abandonado:

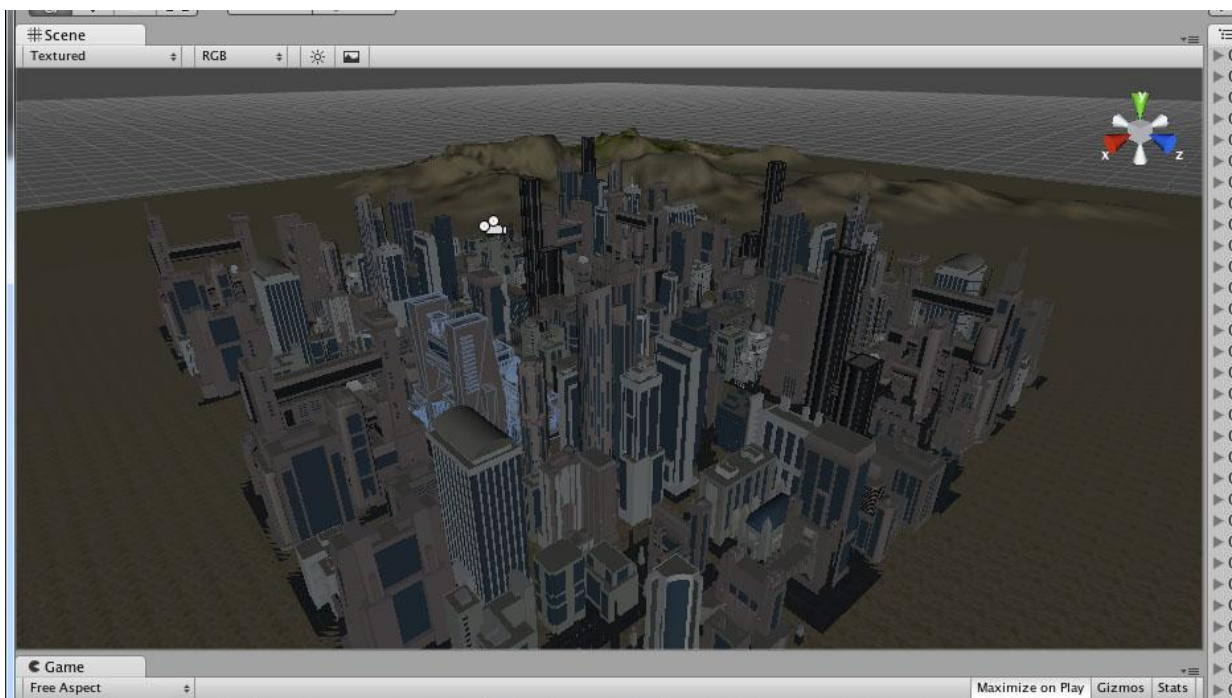


El terreno plano que estamos manejando debe ser amplio y llano, para dar cabida a elementos como edificios y objetos así, asimismo, debemos de posicionarlos

para que den la sensación de altura y de ser demasiado “grandes”, para que el usuario se pierda de vez en cuando.

Una vez hecho ésto podemos decidir el sitio donde la aventura va a iniciar, el escenario de Hermione está dado para que se conozca solo un lado de una ciudad, algunos interiores y parte de un bosque decrepito de “otra dimensión”, para dar cabida a algunas texturas fractales que apoyen éste concepto.

Sigamos pues dando formato a la ciudad, iniciando por bloques y dando forma a los cubos de ciudad uno por uno.



Con la ciudad en parte hecha, es el momento de distribuir las zonas de acuerdo con lo que hemos hablado anteriormente, podemos ver que el arreglo de los modelos, sigue un área rectangular, ciertamente hay modelos repetidos, pero éso no es importante por el momento, sino el arreglo en sí que las calles tendrán para dar una sensación de espacio cerrado. ¿Cómo hacerlo?

Usemos como referencia una variante que se va a llamar E, la cual va a medir el número de edificios totales, luego llamemos S al espacio total, EA al área que se recorre con espacios amplios, S1 a los números impares que hay dentro de ése espacio, y S2 a los números pares que hay también dentro de ése espacio, para

terminar, digamos que EC es realmente la cantidad de espacios que deben de recorrerse sin ver espacios amplios.

Entonces tenemos:

$$S = (E / (S1+S2)) \text{ siempre que,}$$

$$EA < EC$$

Pero tenemos un problema, S vendría siendo un arreglo regular, ya que forzosamente la ciudad debe seguir un acomodo geométrico, y la suma de éstos parámetros daría entonces un equivalente, digamos entonces que:

$$S = (E / (S1 \geq EA + S2 \leq EC))$$

Tenemos un cuadrado no exacto imaginario, que digamos tiene 6 edificios por lado, excepto en su base, la cual tiene 5, pero para que esto sea un cuadrado, y siga un orden geométrico, algo debió pasarle al último cuadro que formaba la línea inferior, las líneas que conforman este cuadro forzosamente están en un arreglo de 6\*6 y la penúltima tiene al edificio faltante.

Aun así, E = 36 sin importar el acomodo, EA < EC por el simple hecho de que esto no es un espacio cerrado, hay que darle al usuario oportunidad de huir sin que sea demasiado fácil, como podría uno esperarse entre callejones cerrados. Si fuera un espacio como el de Hellnight entonces forzosamente EA > EC, debido a la sensación de miedo interno en un espacio cerrado, pero como no es así, entonces:

$$S = (36 / (S1 \geq EA + S2 \leq EC))$$

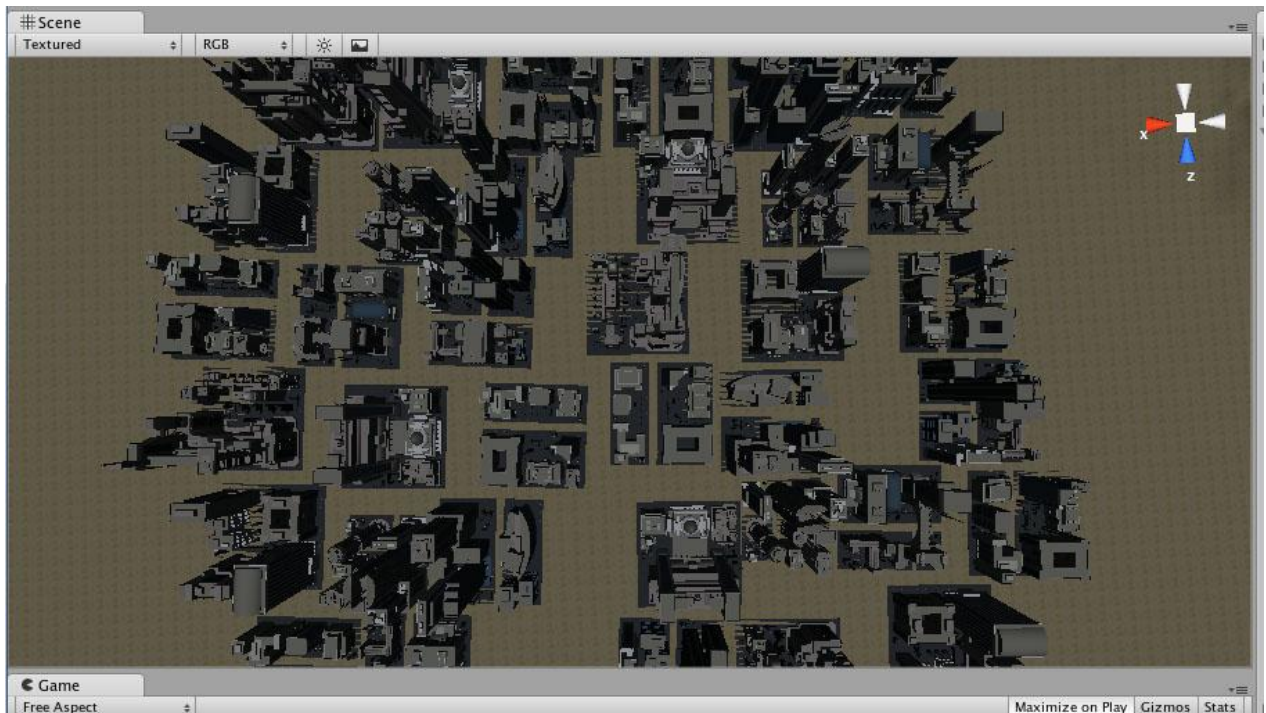
¿Qué tan pequeño debe ser EC?, si la cuadrícula a desplazarse es igual a la cantidad de edificios en un arreglo 6\*6 entonces E1 y E6 no cuentan para los espacios abiertos, todo lo que ocurra dentro de la cuadrícula está considerado dentro de E2 y E5, (esto para BA) pero E1 y E6 también son cuadros, que pueden ser considerados para la variable BF, (siempre y cuando E1(2) y E6(1) sean los considerados), entonces tenemos que para espacios cerrados la cantidad disponible de secciones a desplazarse realmente es un número par y es igual a 6, y para la otra condición es igual a 5 siendo un número impar.

Forzosamente los lugares abiertos deben ser menores ó iguales a 3, ya que de otra forma sería demasiado abierto y el usuario podría ver fácilmente a través de los edificios. Asimismo, el número disponible de espacios cerrados no es

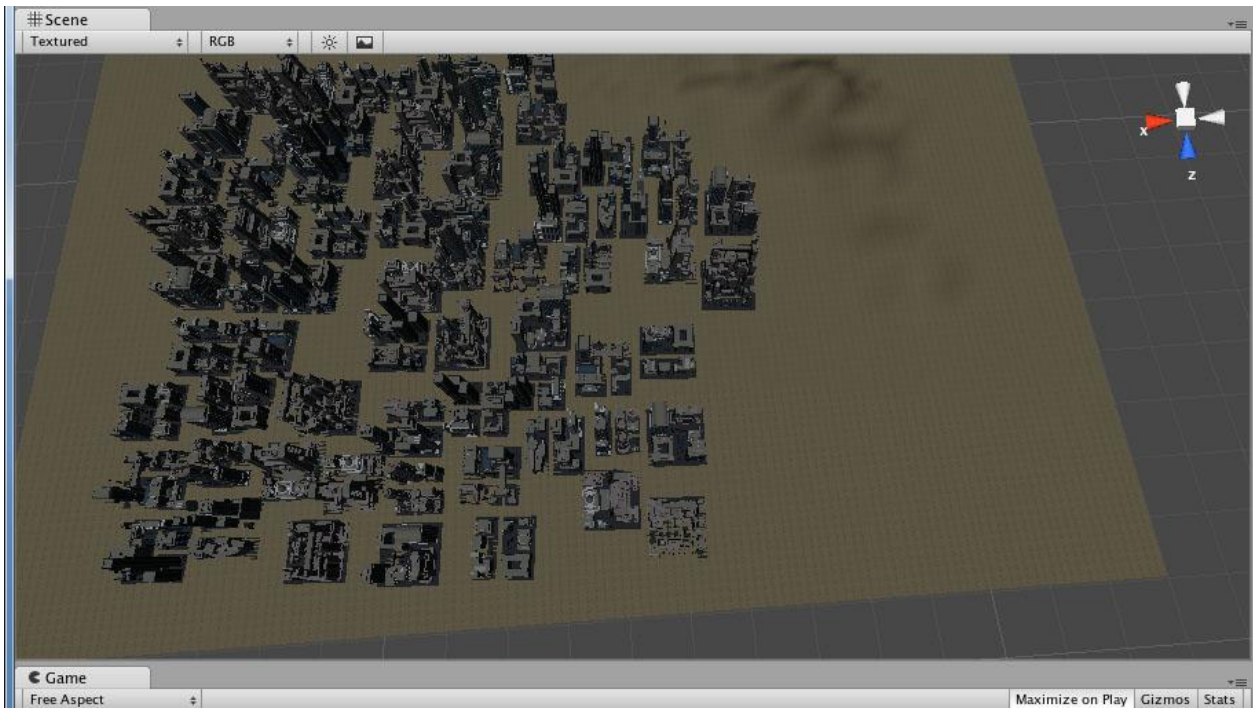
necesariamente menor a 6, ya que nunca se podrá tener visualmente una referencia exacta de estos, entonces:

$S = (36 / (S1 \geq EA))$  ( en donde sabemos que este número es igual a 5, y que EA no puede ser mayor a 3, en caso contrario ésta condición no se cumpliría, y lo mismo ocurre para la otra variante, en cuyo caso el numero posible es 6 y EC puede ser mayor ó igual a 6).

Lo siguiente es hacer un arreglo siguiendo estos parámetros:

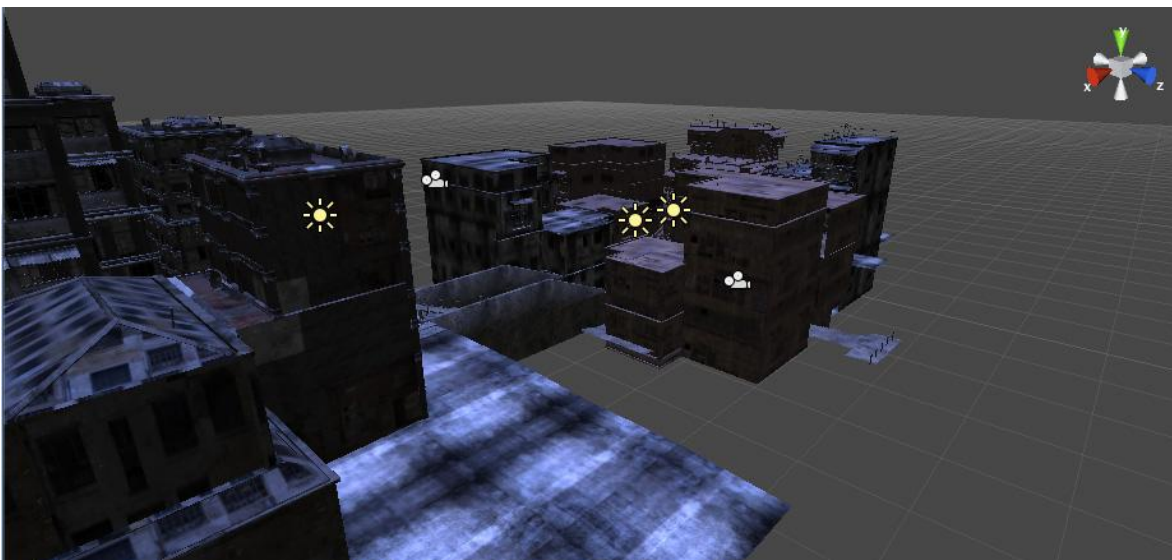


Podemos ver que el arreglo ahora cobra sentido, los espacios abiertos no superan el 3 tanto en el arreglo horizontal como vertical, y el espacio cerrado respeta el arreglo de 6, y en algunos casos lo supera. Teniendo ésto ya construido, ahora es posible rehacer el mismo arreglo cambiando el patrón de edificios, como se trata de un sitio sin mapa, es muy difícil para el usuario decir si ya pasó por esa zona ó si no, entonces, rehagamos el arreglo lo más grande posible dando al usuario la posibilidad de explorar toda la ciudad, o que al menos sienta que realmente lo está haciendo.



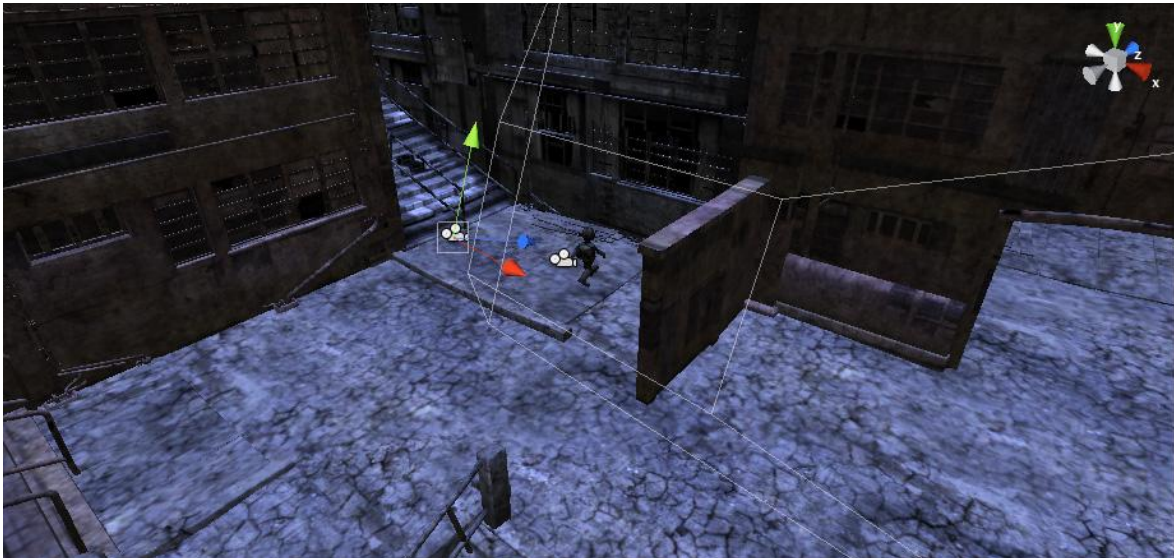
Aquí podemos ver el modelo terminado, sigamos ahora con la distribución de elementos que hacen “interesante” el ambiente. Los elementos secundarios que van a servir para “delimitar” el mundo, para que el usuario no caiga al horizonte que hay mas allá del plano donde puede explorar, esto es, obligar a que simplemente pase de zona sin que navegue por un plano infinito.

Veamos ahora el siguiente formato, en el cual veremos la forma de iluminar y ubicar espacialmente los objetos necesarios:



Podemos ver en la siguiente ilustración, como la iluminación es en azul oscuro y es muy tenue, obviamente el proceso de renderización de todo el cuadro lleva también efectos como niebla, lluvia y todo lo que haga parecer más tenebroso el lugar, la iluminación se da por spotlights, apuntadas hacia abajo, cada una con una intensidad de 5%, la suma de todas ellas genera la interfaz gráfica.

Recordemos que este tipo de escenarios ya ha sido visto, sobre todo en Silent Hill, en donde la iluminación en algunas partes no es completamente oscura como lo requieren otros títulos que hablan de criaturas de mas allá de la tumba, en éste caso también queremos que haya una atmósfera de miedo pero que el usuario pueda ver algunos metros por delante de él, la interfaz es sencilla y es simplemente un paso desde la ciudad externa hasta partes internas de la misma, para después acceder a los subterráneos.



En cuanto a los formatos de imagen y de efectos, la lluvia es partículas, y la niebla es efecto de renderizaje en el programa, pero con ambas podemos dar un efecto más realista dentro del juego de video, asimismo, como dijimos antes, borramos parte del campo de visión del jugador, para que no sepa que es lo que pasa algunos metros más adelante, ahora, también debemos de pensar en efectos dentro del escenario mismo, para que el usuario tenga curiosidad de ir a ver qué pasa allá, ó que es aquello que brilla delante de la posición donde se encuentra. Ciertamente la exploración del ambiente que se le dá al usuario se hace más sencilla si se le dan motivos para hacerlo, en un juego de video de terror no es muy visto que el usuario se ponga a explorar todo su ambiente, simplemente por

el miedo de encontrar “algo”, que acabe con su personaje, ó de hallar “éso”, que lo atemoriza y que puede causarle un buen susto más adelante.

Ahora, el elemento externo lleva al interno, ésto es, de la ciudad grande pasamos a los interiores, este ejemplo lo hemos visto anteriormente, de ahí vamos hacia las instalaciones subterráneas, éstas serán vistas en primera persona, al estilo de Hellnight, y siguiendo tal vez un poco los mapas de este juego, necesitamos simplemente una aproximación que haga que el usuario sienta encierro. Pero darle suficiente espacio para que pueda huir del enemigo de ese lugar, darle también algunos efectos sonoros para que confunda el sitio donde se encuentra y piense que el enemigo está en todos lados.

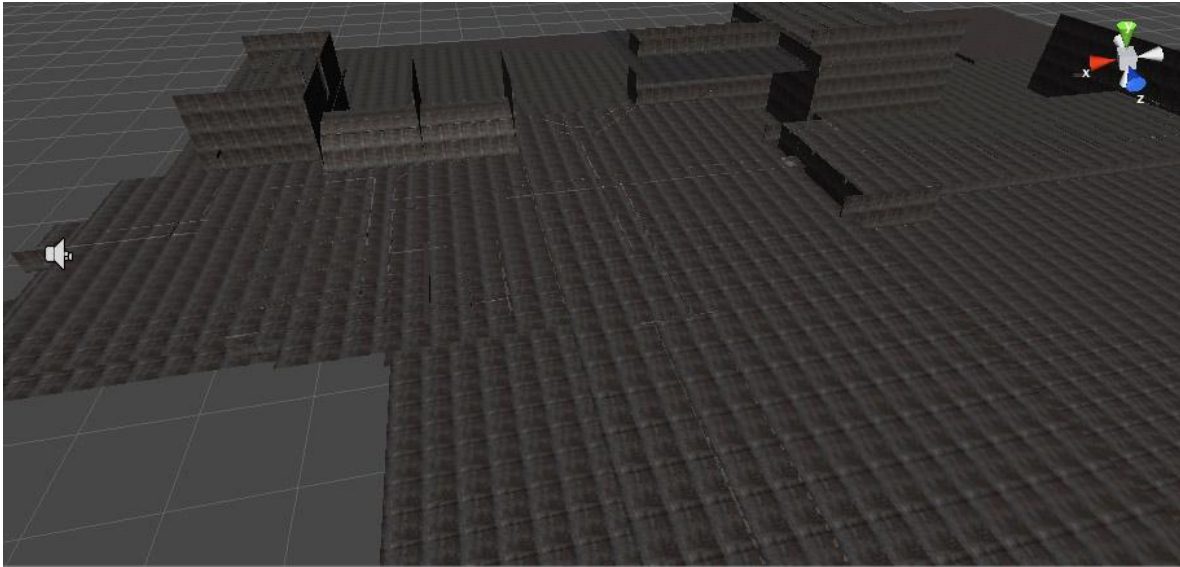
Veamos un mapa de Hellnight:



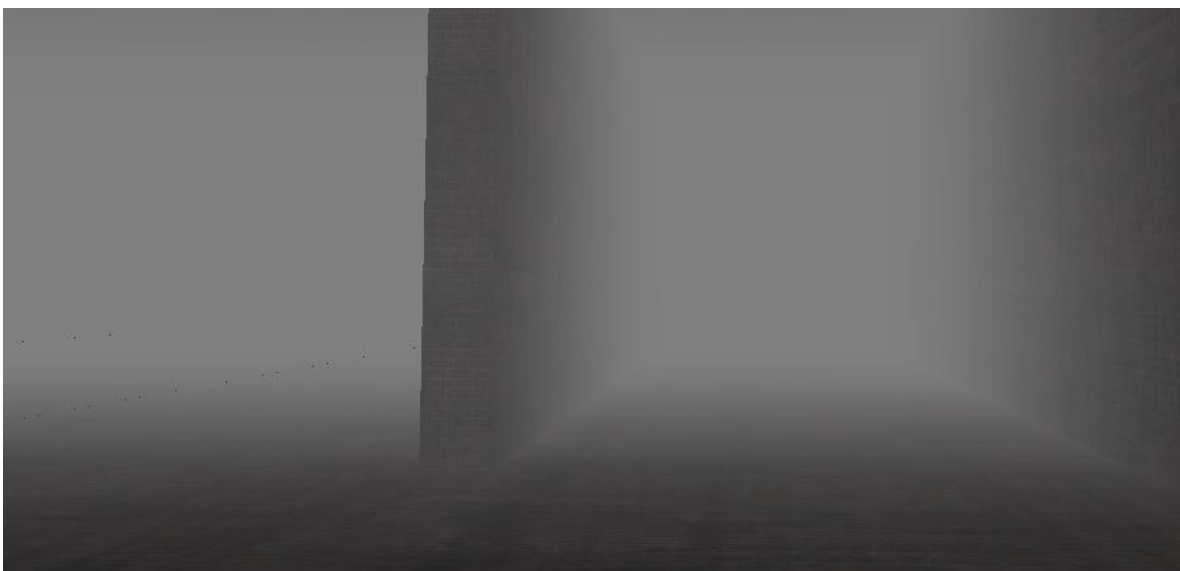
El mapa es sencillo y la textura repetitiva completamente, pero la circunstancia funciona ya que simplemente el usuario va a ser perseguido y no requiere demasiada complejidad técnica para desplazarse por simples instalaciones

subterráneas, pero con tal de ir de la mano con la técnica actual, daremos algunas actualizaciones a esto para que se vea mas detallado, con elementos varios que hagan que el usuario volteé la cámara para examinar y cosas así.

En base a esto planeamos nuestra estructura:



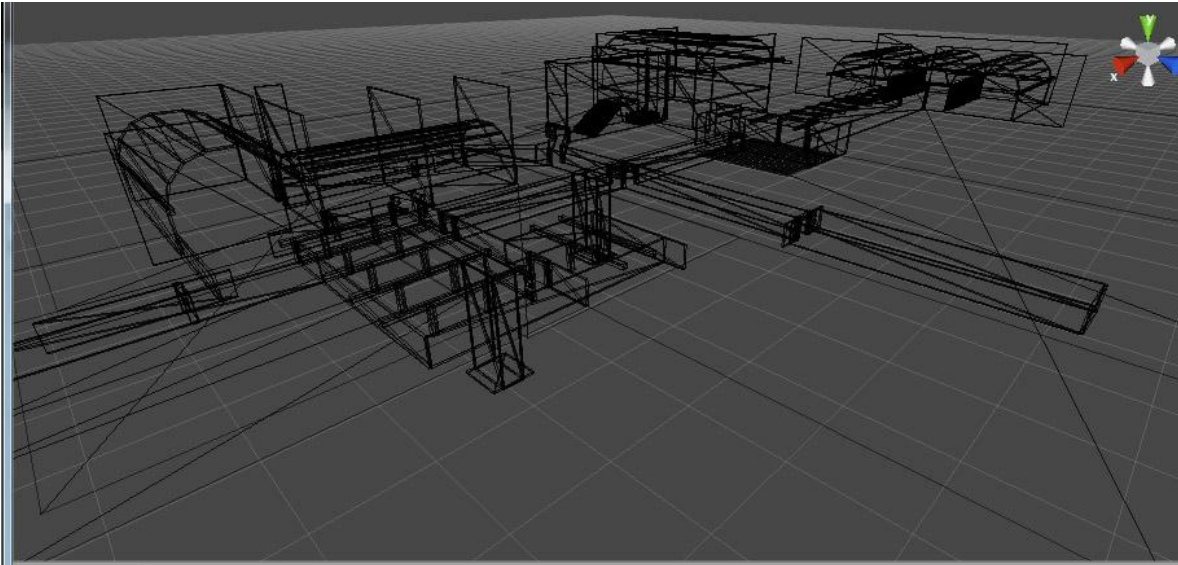
Esta estructura es similar a la de Hellnight, pero para añadirle algo de sensación de misterio también añadiremos niebla a los elementos internos de los muros y de los laberintos de este escenario,





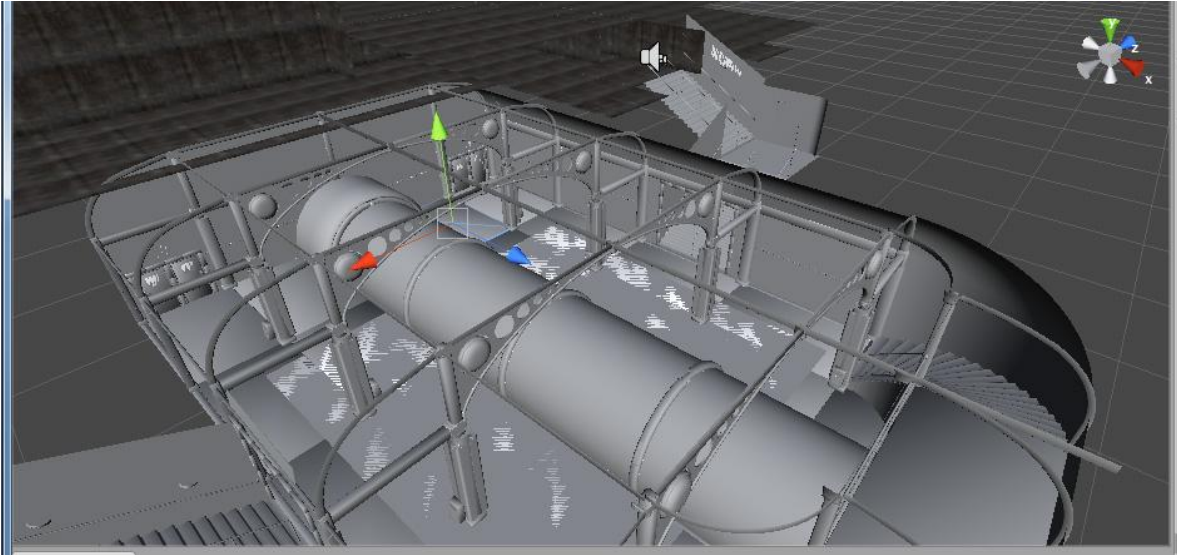
Podemos ver que el formato visual de los laberintos del juego de video obedece a las reglas de visión pobre, de ser un laberinto y de que realmente no se sabe qué es lo que se va a encontrar en los siguientes espacios ó en el siguiente nivel, o atrás del corredor ó en la siguiente puerta, al estilo de Hellnight.

Veamos la configuración de este mapa a continuación:



Los efectos especiales dentro de nuestro juego también son importantes, tenemos que dar una visión de que algo ocurre alrededor del usuario. Dentro de los primeros juegos lo que hacía este efecto eran los efectos sonoros en su mayoría. La música "Racoon City, First Floor", tenía estos efectos dentro del juego, sonidos en la música que incluían sonidos de puertas abriéndose, pasos, rechinidos de tablas y cosas así. Dentro de Land of the Dead, hay efectos de agua, de fuego, todos ellos al unísono con efectos sonoros, dentro del proyecto repetiremos algunos de estos efectos para darle mayor interés al juego mismo.

Veamos otro ejemplo de interiores dentro del juego de video, ahora debe tener elementos cerrados y mostrar diversos niveles de juego, para que el usuario pueda moverse alrededor de ellos, es importante mostrarlos para que no se sienta monotonía en el juego en todos instantes, ciertamente en algunas tramas no es tan visible como en otras, pero la variedad es también lo que da interés al juego de video de terror:



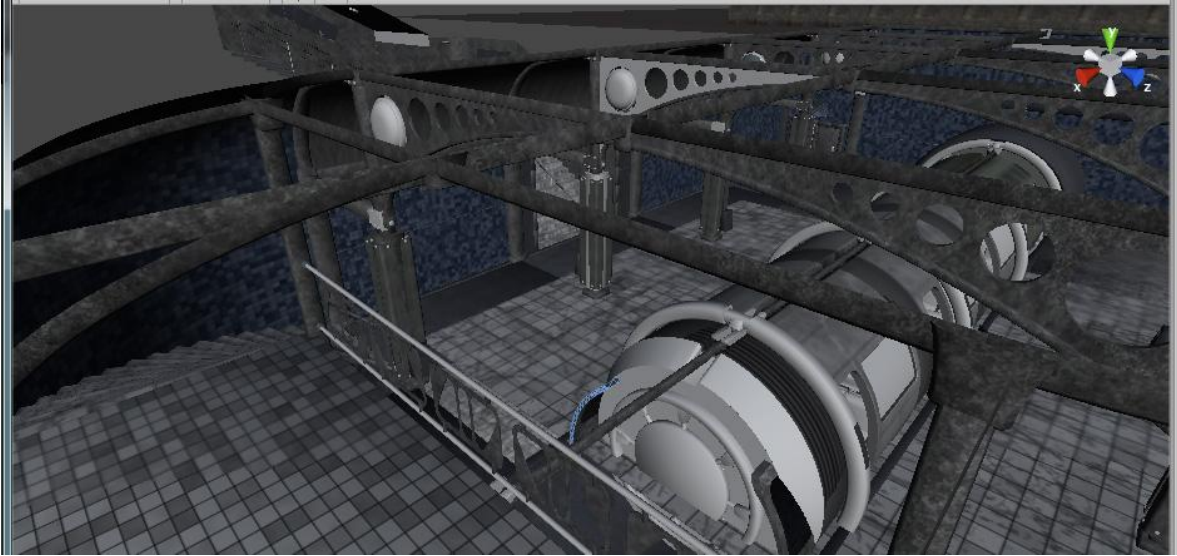
El desarrollo de texturas dentro del juego también va de la mano, recordemos la forma de los edificios y de estructuras dentro de Silent Hill: Los muros están oscuros, derruidos, como si algo los hubiera aplastado, en algunos lugares están manchados de sangre o de tinta, al grado de que en algunos lugares es imposible reconocer las puertas de las paredes, ó incluso de los mismos corredores, (Ésto es un problema cuando uno posee un televisor de bajo brillo), el medio tiene bruma, pero no es tan cerrada que impida al usuario ver, y también se dispone de un mapa rudimentario así que no es tan grave problema.

La inserción de elementos gráficos dentro de efectos de niebla nos ayuda a prescindir de tener que ser muy específicos en los detalles de la textura misma, ésto es, el usuario se fija ya en su entorno, tratando de ver a través de la niebla, lo cual evita que ponga demasiada atención a su alrededor, en cuanto a objetos y destruibles se refiere, se acerca a las paredes y a todo su alrededor, pero inmediatamente después gira la cámara para tratar de buscar “algo”, cualquier cosa que pueda amenazar a su personaje, la niebla es de gran ayuda ya que permite esconder ese “algo” en cualquier parte del escenario.

En Hellnight podemos ver que no hay niebla, pero lo que sí hay es poca luz, la iluminación la lleva el personaje mismo, (como una lámpara imaginaria), ésta iluminación es la que nos muestra el camino, ya que aunque las texturas aparentan ser lámparas prendidas ó luces incandescentes, no son éstas las verdaderas fuentes de luz, simplemente son texturas, lo que cubre el elemento de niebla perfectamente.

Añadamos textura y niebla a nuestros escenarios de acuerdo con estos parámetros, sin que sea demasiado sólido (como en Bullet Witch), ó demasiado

confuso (como en Silent Hill 3), veamos un ejemplo dentro de nuestro juego en la parte de subterráneo del nivel que estamos creando.



Este nivel toma otra dimensión cuando se le añade la textura.



Como podemos ver, los escenarios de Hermione están basados en los conceptos que anteriormente hemos manejado, y la estructura de los demás personajes también debe seguir este concepto, variando solamente el tipo de iluminación y de seguimiento de personaje, entre primera persona y elementos de tercera persona, la diagramación básica de este escenario ya está detallada, lo único que faltaría sería la ubicación de personajes por medio de animaciones y la programación de enemigos siguiendo parámetros básicos de inteligencia artificial, pero el sistema de programación encuadra dentro de otras materias y no será tratado dentro de estas páginas, baste corroborar el uso de lo que se ha mencionado durante todo el trabajo para comprobar su uso y funcionamiento dentro de un juego de video de terror.

### 13. Escenario del Demonio Valefar

*“... Si yo hubiere extendido la mano y te hubiese castigado a ti y a tu pueblo con la peste, habrías desaparecido de la tierra...”*

- *Éxodo 9:15.*

*“... Huyo, huyo de esta pesadilla, volteo a todas direcciones y ya no hay nadie conmigo...”*

- *Tuesday Knight, Nightmare on Elm Street 4, The Dream Master*

Hay varios factores que influyen en la creación de un escenario tridimensional realista dentro de un juego de video, muchas cosas se deben de conjugar para que no solo aparezca de una forma tétrica, sino también comprensible para el usuario, que éste sepa donde hallar las cosas, como controlar las cosas, distinguir zonas y amigos de enemigos, y todo lo necesario para que su experiencia con el juego sea algo ameno y que disfrute sin ningún tipo de frustración referente al mismo juego.

Jeep Barnett, uno de los creadores de Left 4 Dead, menciona que en un juego de video, se debe de instruir rápidamente a los jugadores de cómo jugar el mismo, dar “lecciones” del contexto y mecánica. El juego debe dar pistas de cómo hacer las cosas y cuando el jugador ya tenga experiencia en hacerlas, dejar de dar éstas pistas para que el juego no se vuelva tedioso.

Asimismo, hay que saber incluir la ubicación exacta de los ítems u objetos del juego, siempre en locaciones distintas, hacer que el jugador este al pendiente de todos los lugares donde podría encontrar elementos que le puedan ayudar dentro del mismo juego.

Asi podemos ir viendo pistas acerca de cómo puede ser desarrollado un juego de video, y cuáles son los elementos que podría llevar, otro ejemplo también lo especifica Matt Campbell, en el juego de Left 4 Dead: En cuanto a la dinámica del AI de un juego de video, el enemigo también debe de tener su posibilidad de seguirlo y evitar las trampas del usuario, ningún lugar debe diseñarse donde el usuario pueda tener ventaja sobre el enemigo, ya que entonces se volverá rutinario el hecho de estar matando enemigos con ventaja, en un juego de terror se debe de temer el ataque por todas direcciones, de todos los ángulos, algo que es muy importante es la geometría del juego, el usuario siempre trata de llegar mas alto, de dar la vuelta por una zona mas corta, de encerrarse en lugares inaccesibles, también los enemigos deben poder “ver” las zonas mas difíciles de la geometría, para no quedar atrapados en lugares encerrados y no tener ciclos de pasar por lugares a los que no se llega a ningún sitio, la geometría del medio debe estar en la “mente” de cada uno de los enemigos y poder reaccionar a ella de la forma más adecuada, seguir siempre al usuario sin darle descanso, no limitarse al medio ambiente ó a los límites de visión, pero siempre también dando posibilidad al usuario de poderse escabullir de ellos ó poder eliminarlos de una forma coherente.

Dentro del proyecto de juego de video, los enemigos que hay no son infectados ni humanos convertidos en algo, sino sombras, sombras de otro universo con apariencia demihumana, partiendo de la idea del Multiverso. El Universo que

contenía la creación de ese dios de sombras murió, y algo pasó que fue capaz de llevarse, algo de su universo con él a éste nuevo universo en el que estamos familiarizados, tratando de reconstruir a partir de éste mismo, el universo que dejó atrás, una revalorización de la Guerra de los Mundos de H.G.Wells

Éstos enemigos tienen una forma de seguir y de atacar muy primitiva, como lo podríamos ver de los enemigos básicos de Devil May Cry y de casi todos los enemigos de juegos de zombies e infectados, simplemente siguen al usuario, y tratan de golpear de forma básica con garra o mordida, como el juego es en tercera persona, no hay necesidad de hacer un seguimiento muy específico de las zonas donde se efectúan las batallas, sino más bien una captura dinámica de los movimientos de los personajes, ya que la cámara se aleja para ver la batalla, al estilo de Devil May Cry.

Otro elemento dentro del juego de video es el cómo se narra una historia dentro del mismo, “Contar una historia de acuerdo al ambiente sin narrarla”, de acuerdo con los creadores de Left 4 Dead, los edificios sombríos y con iluminación indirecta y las luces aún funcionando dan la apariencia de una catástrofe reciente, de algo que ocurrió y que aún no han pasado las cicatrices de aquello que fué, uno comienza a interactuar con el medio, al avanzar por los coches abandonados, por los edificios destruidos, los rascacielos humeantes y las calles destruidas uno puede “sentir” el medio por el cual se desplaza, aunando a todos estos elementos detalles “humanos”, los restos de algo que fué arrastrado y que ya no está ahí, las últimas palabras escritas en un muro de un superviviente, todos estos elementos dan la sensación de temor ante lo que hay más allá.

La iluminación dentro del escenario, también es muy importante, ya que permite crear medios en los cuales realmente haya oscuridad total, y aunque la iluminación propia del escenario es valiosa, ya que deja ver lo que hay alrededor del usuario, también es importante la luz indirecta, la que se genera no por medio del escenario mismo como lo serian focos, luna, y cualquier medio eléctrico de la ciudad, sino que es generada por elementos secundarios, (fuegos de automóviles, de edificios, iluminación de linternas y lámparas de mano, insectos, y fuentes de iluminación natural como la de los pantanos), éstas luces ayudan a contar una historia, una historia de lo que ocurrió en ese lugar, de qué fue lo que pasó antes de que el usuario llegara y pusiera un pie en el escenario, le narran destrucción, desesperación, huida frenética, aumentan el impulso dinámico del juego y facilitan la inmersión en el mismo, incrementan la intensidad, ya que habrá lugares en donde la luz no incidirá dentro de la geometría del juego.

Veamos algunos ejemplos dentro de nuestro proyecto.



La niebla del escenario permite no ver lo que hay más allá, da una imagen decrepita de la misma ciudad, los elementos externos de los edificios no son identificables, ahora solo falta narrar la historia, ésta puede ser una ciudad normal, en la cual hay niebla aunque se vea algo tenebrosa debido a la falta de gente, lo que hace falta son los llamados props, los elementos tridimensionales que se añadan a la geometría normal del escenario, elementos pintados que muestren la desesperación de aquellos que huyen, elementos destruidos que muestren la catástrofe que aconteció, videos televisivos en los escenarios que narren algo de lo que pasó en esa ciudad, todo esto aumenta la intensidad y ayudará a narrar la historia misma, el escenario de Valefar, la primera parte es sencilla, siguiendo la dinámica de enseñar a jugar sin hacer que el usuario se frustre.

Tras esto se toma posesión de la diabla en cuestión y ahora si se pueden enfrentar enemigos básicos, el escenario se mantiene pero ahora con efectos atmosféricos, todo para que el jugador no pierda el interés, debe haber zonas pico que esperen al usuario, que él intuya lo que va a pasarle, y que lo atrapen en una posición comprometida. Estos puntos de actividad también se ven en el cine, y tienen un gran valor para el público espectador, ya que hacen que mantenga su visión en la historia narrada, y más aún dentro de un juego de video ya que aquí el usuario debe dar una respuesta hacia algo que está pasando, no es un simple espectador que sólo está disfrutando de una historia y que hace suya por un elemento narrativo correctamente distribuido, aquí puede tener posesión del



personaje, ir a leer los mensajes que alguien pintó con su último aliento en una pared, leer los avisos, ver los mensajes televisivos, é ir a investigar qué es lo que hay aquí o allá, y aunque la narrativa ya está establecida, los elementos por los cuales puede llegar a los resultados finales son muy variados.



Los elementos dinámicos animados como efectos de fuego y elementos distribuidos al azar, como lo son botes, bolsas, y objetos abandonados tal vez por la prisa, son aquellos que mantienen el interés y convierten el ambiente de una geometría citadina con niebla de misterio a algo que puede realmente amenazar al usuario con toda facilidad.



Todos los elementos destruidos y aunados al escenario también dan sensación de historia, narran cosas que ahí pasaron, y por supuesto, definen el curso y ambientación de todo el programa de la misma forma que lo podría hacer un elemento narrativo, el truco es pensar en un videojuego de forma que lo entendamos como una narrativa gráfica, como el cine, sí, pero también como una narrativa secuencial en la cual las tomas el usuario las decide, y al no ser preprogramadas como en el cine, deben de tener múltiples puntos de interés para que el usuario siempre tenga atención en el juego de video que le hemos creado.

Asimismo, la dinámica de efectos especiales ayuda al medio ambiente a crear la historia misma, como hemos dicho, a narrar que es lo que pudo haber pasado, que el usuario “haga” la historia dentro de su mente al ver lo que hay a su alrededor, de la misma forma en que cuando alguien entra a una zona de su casa y ve todo desperdigado, automáticamente empieza a imaginar quien pudo haberlo hecho, de la misma forma éstos efectos hacen que el usuario imagine que es lo que pudo haber pasado, ó que fué lo que pudo haber causado semejante destrucción en todo lo que su campo de visión abarca, y mientras más efectiva y más rastros de destrucción y huida haya, mayor será el atractivo que tendrá para el público usuario que está dentro de nuestro juego.

## PARTE VI. CONCLUSIONES

*“... Cuando estudies cualquier campo, o consideres una filosofía, preguntate a tí mismo exclusivamente, cuáles son los hechos y qué verdades te muestran éstos hechos, jamás permitas que te distraiga ya sea lo que tú quieres creer, ó lo que crees que seria bueno que la gente creyera en ese momento, sino que mira sólo y exclusivamente cuáles son las evidencias...”*

- *Bertrand Rusell.*

*“... La fé claramente no es para todos... hay muchos que pedimos evidencias, pruebas sólidas que la ciencia nos dé...”*

- *Carl Sagan.*

Como programador y artista, he visto con preocupación la enorme “alza” de creencias, de la necesidad de la gente de abrazar algo y reconocer ese algo como parte de su vida cotidiana, de verlo en cada faceta de su vida, y de justificar, por medio de ese algo, lo desconocido que enfrenta día a día.

El presente trabajo tuvo algunos puntos a desarrollar y de los cuales “iniciar” algo más profundo, el primero de ellos es el uso del arte y de los medios estéticos para revalorizar y comunicar, en palabras e imágenes, la ciencia y la tecnología. Desgraciadamente, vivimos en un tiempo y en una situación en la cual la gente no se preocupa por la ciencia y la tecnología, aunque esta misma forma parte de su vida y la ha mejorado significativamente, esto, como dice Carl Sagan, es terriblemente peligroso, y algún día nos explotará en el rostro, ¿Quién dirige la investigación científica y hacia qué parámetros lo hace, en una democracia donde nadie le interesa saber acerca de ciencia y de tecnología? No es tan difícil entender la ciencia, la gente se enfrenta a problemas cotidianos que requieren de ella, y usa su intelecto para analizar y comprender su entorno. Algo que éstas personas requieren es un “empujón”, que las haga escuchar los adelantos tecnológicos, que las haga escuchar la voz de la ciencia, e interesarse por sus parámetros, iniciar a los niños y a todo el que escuche estas historias, (narradas en un sentido de ciencia ficción), en esta aventura que es el conocimiento científico, y crear interés y nuevos científicos, ya que para Arthur C. Clark, la ciencia ficción es una gran manera de iniciar a las personas en la ciencia.

Otro punto importante dentro del mismo fue el iniciar un ataque, un ataque centrado, histórico, artístico y científico hacia la locura y destrucción que representa la religión y la gran mayoría de sus seguidores, no es una casualidad que las protagonistas de este juego sean demonios femeninos, sino más bien una “venganza” histórica y filosófica, por siglos de destrucción sistemática hacia ídolos prehispánicos y culturas diferentes, por la destrucción y el hundimiento del conocimiento científico por más de mil años, y por todo lo que este veneno aún le hace a nuestra sociedad.

La simple idea de que el hombre requiere reglas de su “hermano mayor” para poder vivir, de que no puede ser bueno sin su “hermano mayor”, de que vendrá un “redentor”, el cual pondrá a todos los malvados y no creyentes en el infierno y a todos los demás los llevará con su “hermano mayor”, es salvaje en esencia, puesto que implica que el hombre debe de prepararse para la otra vida olvidando lo que acontece en ésta.

Si revisamos lentamente la idea religiosa primordial judeo – cristiana, (y la idea central de Cristo y sus enseñanzas), vemos que es terriblemente inmoral,

“Sígueme, no hagan ya nada, olviden su familia, su casa, no construyan, no siembren, sólo síganme y olviden todo”, Mateo 8 – 22. “Deja que los muertos entierren a los muertos”.

Moralmente ridículo, ésta idea de adoración, tiene tres premisas, cada una con sus propias implicaciones filosóficas e históricas, ó éste hombre era un enfermo, un malvado, el cuál estaba loco y sólo buscaba atención, ó realmente creía que el mundo se iba a terminar, y que él estaba “llamado” por una deidad a informar de esto a los engañados y crédulos ciudadanos de la Edad de Bronce, ó, como dice Lobsang Rampa, éste hombre fue un estudioso del budismo, y regresó a doctrinar una “forma” de ésta doctrina a los israelíes.

Y aún bajo ésta premisa, este hombre está engañado y cae en su propia trampa, ya que para Rampa, el conocimiento de Buda sólo nace de la búsqueda en uno mismo, uno no enseña a Buda, uno no muestra a Buda, Buda es un estado evolutivo de cada ser humano, una búsqueda del conocimiento interno, no es algo que se “dé” o se “regale”, y aunque realmente varias enseñanzas y parábolas de éste hombre van de la mano con Buda, es de dudarse que la forma en que lo hizo haya sido la mejor, y más aún, es de dudarse que lo haya hecho con buenas intenciones, ya que muy probablemente cayó en su propia trampa, terminó creyendo que realmente era hijo de Dios, e hizo todo lo posible por ser un mártir, (Completamente contrario a la doctrina de Buda).

Y lo más increíble es que aún ahora, se usa ésta doctrina, este set de creencias medievales para justificar la pobreza, para oprimir, para destruir y hacer irracional al hombre. Los cuentos narrados acerca de los representantes eclesiásticos actuales hacen que se reafirme este mito acerca de la bondad de Dios y de sus representantes.

La Madre Teresa de Calcuta es un gran ejemplo de ésto, ya que es tenida por una santa actual, y muchas personas realmente sostienen que es fue una envidada de Dios para ayudar a los pobres, pero, ¿Qué pasaría si apagamos su hermosa luz celestial irradiada sobre ella por los mitos y alimentada por los medios?

Christopher Hitchens hizo un buen reportaje acerca de ésto, no sólo para mostrar que con buena propaganda y reedición cualquiera puede ser santo, sino la terrible vista de la religión, ya que la misión de ésta señora no fue ciertamente la ayuda terrenal de los que pretendía ayudar, sino la inmediata salvación de sus almas, no ayudarlos a mejorar, sino ayudarlos a conformarse en esta vida, pensando sólo en la siguiente, el distribuir sus conventos prefiriendo la transmisión de la religión que la creación de un hospital en forma, su asociación con los poderosos y sus puntos

de vista en contra de la salud de las propias mujeres, y su visión cerrada, digna de los fanáticos religiosos.

La dinámica religiosa en su gran mayoría aboga por la resignación, la resignación del pobre y del oprimido en contra del poderoso, pensando que hay un “hermano mayor” que en la otra vida le dará lo que aquí no obtuvo.

Ésto es maldad pura, como dije antes, no son los demonios de culturas antiguas los malvados, ni tampoco los cultos muertos de civilizaciones que ya no pueden defenderlos, sino estas personas y su invención, la cual usan para obligar a las personas al conformismo, y llamando herejes a los que osan ir en contra de esto, (como ocurrió en Haití), santificando lo que no es santo y ocultando la verdad.

La verdad es algo triste en ocasiones, pero el universo no tiene porque adecuarse a nuestras ilusiones, es por esto que muchos se escudan de la verdad de cualquier forma que pueden, y la maldad estriba también en ésto, me atrevo a decir que es la religión la que envenena al hombre, son los dos dioses inventados por las tradiciones monoteístas dominantes los que son el origen del Mal.

Ésta es la dinámica del ataque hacia la religión por parte de este trabajo, usando éstos demonios antiquísimos como un arma en contra de aquellos que los destruyeron, que los usaron para inculcar al hombre el miedo a la vida, el miedo a la muerte, y el conformismo pensando únicamente en la otra vida.

Éste juego de video, la propuesta gráfica del mismo es el inicio de lo que será posiblemente un trabajo más amplio, abogar por la razón y la ciencia, por la libertad del hombre de cuestionar y de saber. Por supuesto, cabe aclarar que no abogo por un mundo atea, sino por un mundo donde el hombre pueda pensar escépticamente, ya que ése es uno de los primeros pasos de la liberación de las cadenas que el hombre aún insiste en colocarse. El cuestionar todo es el inicio de las revoluciones culturales y políticas, contra las cuales la religión siempre ha estado en contra.

Gráficamente hablando, puedo decir que el trabajo ha cumplido su cometido, dar vida y personalidad a cada uno de estos demonios, ahora cada una de las demonios al fin tiene una forma y una voz, tienen una realidad gráfica, la cual cae en la visión moderna de las historias de animé y de videojuegos que se ven cotidianamente, tal vez el juego mismo no esté completo, pero ésto no era realmente un requisito para el desarrollo de la dinámica de la presentación del mismo, sino más bien el inicio de más trabajos que se pregunten por éstas criaturas, que se pregunten por el origen de las creencias, por cómo está compuesto el mundo y qué es lo que lo hace funcionar.

No es tampoco por azar que escogí que el nombre del proyecto fuera “Punto Pálido Azul”, “Pale Blue Dot”, ya que éste fue el nombre que Carl Sagan le puso a la Tierra, al verla en la fotografía final que el Viajero mandó a la misma Tierra, tomada a más de 6 billones de kilómetros, Sagan mismo fue el que pidió que el Viajero rotara su cámara y tomara una última fotografía de la Tierra.

La presentación de las demonios, como una revalorización, como un grito de esas culturas antiguas, como una voz de la razón que ha sido silenciada por tanto tiempo en la Edad Media, toma forma y es narrada dentro del Planeta Tierra, son ellas las que defienden al hombre, son ellas las que le dicen los medios de sobrevivir, dentro de ésta historia, es la ciencia y la razón del hombre las cuales pueden vencer a ése monstruo interdimensional llamado Dios, son las armas y la ciencia del hombre, la cual ha cultivado en estos últimos siglos, las que le salvarán su existencia, son éstas criaturas, representando éstas culturas destruidas e infravaloradas, las que ahora toman la palabra y destruyen finalmente lo que las humilló.

Es un grito final por la razón, por la defensa del derecho del hombre a tener su propia ley y moral. “Punto Pálido Azul” es la más grande muestra, aún en su forma de fotografía, de cuán engañado está el hombre, “Nuestras posturas, nuestra imaginada importancia, el engaño de muchos de creerse importantes, cuidados, especiales o protegidos dentro de este universo, todos ellos son retados, por ése punto de pálida luz”. – Carl Sagan.

En mi vista, la defensa de éste “Punto de pálida luz” no sólo es material, sino también filosófico, las creencias antiguas de la Edad de Piedra, no sólo son malas por sus implicaciones políticas y culturales, sino porque abogan por la creencia ciega, y de ahí derivan sus hijos bastardos, como las pseudociencias y las pseudoreligiones, ellas son las que le dicen al hombre como agacharse frente a “algo”, y el hombre entonces buscará ante lo cual arrodillarse.

Este proyecto me ha ayudado a construir a cada uno de estos personajes, como una espada afilada en contra de esas pseudociencias y religiones, y es el punto de partida para llevar el proyecto adelante, dentro de ésta pelea constante que tiene la razón en contra de la superstición, no puedo negar la satisfacción cuando cada una de ellas fue terminada, cuando cada una de ellas iba “emergiendo” de éstas culturas, cuando las piezas encajaban dentro del encuadre histórico y filosófico de cada una de las mismas, asimismo, ver cómo la historia poco a poco iba tomando forma, y realmente iba siendo una dinámica de “regresar” ésa miseria y mentira desperdigada sobre las mismas.

Decir, por parte de cada uno de estos personajes, que no hay que tener miedo a no saber, que el hombre es responsable del hombre mismo, iba de la mano completamente con la idea de “Punto Pálido Azul”, “En esta oscuridad, en esta vastedad, no hay la menor traza ni prueba, de que nada ni nadie vendrá de fuera, a salvarnos, de nosotros mismos”. – Carl Sagan

La ciencia es tal vez la mejor herramienta que el hombre tiene para conocer su lugar en el universo, y más aún, para ubicarse dentro del mismo, “Se ha dicho que la Astronomía, humildemente forja y dirige el carácter de los hombres, poniéndolos en su lugar dentro del orden cósmico, y no hay mejor prueba de ésto, que ver ésa distante imagen de nuestro pequeño mundo”, como dijo Carl Sagan al respecto de “Pale Blue Dot”, tampoco es azar que la Diosa Ereshkigal sea la que “habla” por la ciencia, y retoma las palabras mismas de Carl Sagan, al hablar con la humanidad dentro de la misma historia: “Ninguna criatura, de éste universo o de otro tiene la responsabilidad de salvarlos o de ayudarlos, su mente tiene las respuestas a todo, la ciencia es la herramienta para responder a éstas preguntas, y la tecnología el resultado de la misma, ahora... ¿Cómo la usarán?, la misma ciencia que han creado puede servir para dos propósitos, ¿Se matarán unos a otros en pos de creencias ridículas y de seres inexistentes, y en pos de personas igual de malvadas que esa criatura imaginaria que defienden?, ¿Ó usarán su ciencia para llegar a otro lugar en la galaxia y tomar su lugar en el universo?, la respuesta a ésto, está en sus manos, siempre la ha estado...”

Gratamente puedo decir que el trabajo está concluido, y es un pilar de muchos que sostendrán toda una serie de nuevos trabajos que siempre defenderán la razón, y alabarán la ciencia como el resultado de la imaginación y la razón misma del hombre, ésta es la primera piedra de muchas, para seguir protegiendo y cuidando el lugar donde estamos, ya que no hay otro lugar donde podamos ir, al menos no en el futuro próximo... “Ésto, debe redoblar nuestros esfuerzos y responsabilidad de tratarnos mejor unos a otros y preservar y querer, el Punto Pálido Azul, porque es nuestro único hogar”...

*“To live in the hearts we leave behind is to never die...”*

*To Carl Sagan. He still lives on.*



## PARTE VIII. GLOSARIO DE IMAGENES





“Deus quisnam pessum ire nostrum sanctus templum quod mancipium nostrum populus nos mos adepto nostrum ultionis”





“Causa est nostrum tantum lux lucis obvis universitas”



Karen Belial Concept Art:



Angel Baphometh Concept Art:



Karin Mephistopheles Concept Art:



"Ago tanquam vos erant morior, et ras quod perceptum tanquam vos erant ago eternus"



Rebecca Dagon Concept Art:



## **BIBLIOGRAFIA:**

**Advanced** Dungeons and Dragons, (2001), *Diablo II, To Hell and Back*, Wizards of the Coast.

**Advanced** Dungeons and Dragons, (2001), *Planescape, Monstrous Compendium*, Wizards of the Coast.

**Advanced** Dungeons and Dragons, (2001), *Ravenloft, Realm of Terror*, Wizards of the Coast.

**Alighieri**, Dante, (2008), *La Divina Comedia*, Hardcover.

**Ball**, Philip. (2001), *La Invención del Color*, Fondo de Cultura Económica

**Barker**, Clive. (2001), *ColdHeart Canyon*, Advanced Readers

**Barker**, Clive. (2007), *The Hellbound Heart*, Paperback

**Becquer**, Gustavo Adolfo, (2004), *Rimas y Leyendas*, Paperback

**Bedoyere**, Guy de la, (2008), *Defying Rome, The Rebels of Roman Britain*, Paperback.

**Bond**, Nelson, (1939), *The Monster From Nowhere*, Short Stories

**Campbell**, Joseph, (1968), *The Hero with a Thousand Faces*, Princeton University Press

**Carroll**, Lewis, (2008), *Alice in Wonderland*, Paperback

**Dalley**, Stephany, (2008), *Myths from Mesopotamia*, Oxford World's Classics

**Dando-Collins**, Stephen, (2005), *Caesar's Legion: The Epic saga of Julius Caesar's Elite Tenth Legion and the armies of Rome*, John Wiley and sons.

**Dando-Collins**, Stephen, (2005), *Nero's Killing Machine: The true story of Rome's remarkable 14<sup>th</sup> Legion*, John Wiley and sons.

**Einstein**, Albert, (1916), *Relativity, The Special and the General Theory*, BN Publishing

**Eurípides**, (1981), *Las Diecinueve Tragedias*, Editorial Porrúa

**Falconer**, Kenneth, (2003), *Fractal Geometry, Mathematical Foundations and Applications*, John Wiley and sons

**Freud**, Sigmund, (1990), *Feminine Sexuality*, Paperback

**Freud**, Sigmund, (2001), *The Interpretation of Dreams*, Paperback, Abika

**Galilei**, Galileo, (2001), *Dialogue Concerning the Two Chief World Systems*, Modern Library Science.

**Gleick**, James, (2008), *Chaos, Making a New Science*, Paperback

**Guderian**, Heinz, (1939), *Achtung – Panzer!*, Casell Military Paperbacks

**Hacyan**, Shahan, (2001), *Los Hoyos Negros y la Curvatura del Espacio-Tiempo*, Fondo de Cultura Económica

**Hawking**, Stephen, (1998), *A Brief History of Time*, Bantam Books

**Heinlein**, Robert A, (1941), *And He Built a Crooked House*, Astounding Science Fiction

**Howard**, Robert E, (1986), *Conan the Conqueror*, Ace Fantasy Books

**Howard**, Robert E, (1986), *Conan of Cimmeria*, Ace Fantasy Books

**Howard**, Robert E, (1986), *Conan the Adventurer*, Ace Fantasy Books

**Kaku**, Michio, (1995), *Hyperspace*, Anchor Books

**Kaku**, Michio, (1995), *Physics of the Impossible*, Anchor Books

**Keller**, Stephen H, (1994), *In the Wake of Chaos, Unpredictable Order in Dynamical Systems*, Paperback

**King**, Stephen, (1986), *It*, Hodder and Stoughton

**King**, Stephen, (1975), *Salem's Lot*, Hodder and Stoughton

**King**, Stephen, (1983), *The Mist*, Hodder and Stoughton

**Kishiro**, Yukito, (2000), *Battle Angel Alita, Fallen Angel*, Viz Graphic Novel

**Livingstone**, Ian, (1984), *Deathtrap Dungeon, Fighting Fantasy Gamebook*, Paperback

**Lovecraft**, H.P., (1999), *El Horror Sobrenatural en la Literatura*, El Aleph

**Mandelbrot**, Benoit, (1983), *La Geometría Fractal en la Naturaleza*, Hardcover

**Nicolson**, Ian, (2007), *Dark Matter, Dark Energy and the Fate of the Cosmos*, The John Hopkins University Press.

**Poe**, Edgar Allan, (1988), *El Pozo y el Péndulo*, Narraciones Extraordinarias

**Poe**, Edgar Allan, (1988), *El Escarabajo de Oro*, Narraciones Extraordinarias

**Poe**, Edgar Allan, (1988), *El Corazón Delator*, Narraciones Extraordinarias

**Poe**, Edgar Allan, (1988), *La Caída de la Casa de Usher*, Narraciones Extraordinarias

**Poe**, Edgar Allan, (1988), *Un Descenso dentro del Maelstrom*, Narraciones Extraordinarias

**Poe**, Edgar Allan, (1988), *Aventuras de Arturo Gordon Pym*, Narraciones Extraordinarias

**Russell**, Jeffrey Burton, (1990), *Mephistopheles, The devil in the Modern World*, Paperback

**Russell**, Jeffrey Burton, (1990), *Lucifer, The devil in the Middle Ages*, Paperback

**Sagan**, Carl, (1980), *Cosmos*, Editorial Planeta

**Sami**, M, (2009), *A Premier on Problems and Prospects of Dark Energy*, Paperback, Nueva Dehli

**Simon**, Ed, (2008), *Necronomicon, 31th Anniversary Edition*, Hardcover

**Wells**, H.G., (1984), *La Guerra de los Mundos*, Best Sellers Planeta

**Whelan**, Bride M, (1994), *La Armonía en el Color*, Rockport Publishers

**Yamakami**, Katsuya, (1999), *Mech Drawing*, Graphic-Sha Publishing

**Zacks**, Richard, (2003), *Pirate Hunter, The True Story of Captain Kidd*, Paperback