



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA

MÁSTER OFICIAL EN ARTES VISUALES Y MULTIMEDIA
DEPARTAMENTO DE ESCULTURA Y PINTURA

TRABAJO FINAL DE MASTER

HELIUM



Estrategias lúdicas de discusión y producción documental

Trabajo presentado por:
Félix G. Ríos Ruh

Dirigido por:
Dra. Trinidad Gracia
Dr. Moisés Mañas

VALENCIA, Julio de 2014



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



Artes Visuales & Multimèdia
Universitat Politècnica de València

«No puedes cambiar un juego ganándolo, dice la fórmula,
o perdiéndolo, o arbitrándolo, o siendo un espectador.
Cambias un juego abandonándolo, yendo a otro lado y
comenzando un nuevo juego. Si resulta, con el tiempo
este alterará o reemplazará al viejo juego»¹

Stewart Brand

«El simulacro no es lo que oculta la verdad.
Es la verdad la que oculta que no hay verdad.
El simulacro es verdadero»²

Eclesiástés

¹ BRAND, Stewart, «Theory of Game Change» en A. Fluegleman ed., *The New Games Book*, San Francisco, New Games Foundation, 1976, p. 137.

² BAUDRILLARD, Jean, *Simulacra and Simulation*, University of Michigan Press, 1994, Citando al Eclesiástés.

Agradecimientos

Quiero agradecer a mis tutores por su paciencia y tiempo. A Trinidad Gracia por su interés, sugerencias y consejo continuo. A Moisés Mañas por su paciencia y por sacarme de los aprietos en que mi caótica mente me metía constantemente, y por contagiarme con sus buenas ideas.

A Marina Pastor y María José Martínez de Pisón por su asesoría y guía durante el proceso. A todos los profesores del máster, siempre dispuestos a prestar una mano.

A los amigos de Carpe Via por su ayuda y por ser mis conejillos de indias.

A Lara Sánchez Coterón por inspirarme con su trabajo.

A Annette Mees (agencia Coney), por su tiempo y generosidad al hablar de su trabajo, principal referente de esta investigación.

A Regina de Miguel, por su ayuda y consejos, pero sobre todo por interesarme en la ficción como práctica en la búsqueda de la verdad.

A Emilio Martínez y Jordi Arnal, por prestarme sus voces.

A Loli Moreno, por sus ideas para el diseño de la imagen del juego.

A mi esposa y compañera de máster Nacarid López, sin cuyo constante apoyo y colaboración este proyecto no pudiera haberse realizado. Gracias por creer en mi siempre.

A mi familia, sin cuyo apoyo incondicional, no hubiera salido nunca a perseguir este nuevo reto.

A mi padre, por haberme legado la más valiosa de las herencias: el amor al juego.

Tabla de contenidos

INTRODUCCIÓN	7
Motivación	9
Objetivos Principales	12
Objetivos específicos	12
Metodología	13
1. CORPUS TEÓRICO	16
1.1. Introduciéndonos en el terreno de juego	16
1.2. ¿Jugando o narrando?	22
1.3. Vanguardia y juego: Lo lúdico como práctica artística.	25
1.4. Asumiendo el rol de jugador	32
1.5. La colisión de juego y teatro	36
1.6. Documentando la ficción	43
1.7. El juego en un contexto serio	50
2. CORPUS PRÁCTICO	55
2.1. Introducción a la práctica	55
2.2. El juego	56
2.2.1. Características del juego	56
2.2.2. Ambientación	57
2.2.3. Selección de temas	59
2.2.4. Creación de la historia	61
2.2.5. Diseño de personajes: los helionitas	62

2.2.6. Rol de los jugadores	63
2.2.7. Mecánica de juego	63
2.2.8. Reglas	66
2.2.9. Duración del juego	67
2.2.10. Diseño de la narrativa de juego	67
2.3. Creando el primer prototipo	68
2.3.1. Espacio de juego	68
2.3.2. Presentación	68
2.3.3. Estética de juego	69
2.3.4. Instrucciones	69
2.3.5. Rol del director de juego	70
2.3.6. Dinámica del juego	70
2.3.7. Roles secretos	71
2.3.8. Final del juego	71
2.3.9. Análisis de resultados y conclusiones del prototipo	72
2.4. Elementos del juego	73
2.4.1. Imagen y diseño visual	73
2.4.2. Estética de los materiales audiovisuales	74
2.4.3. Plataforma documental y comunicación	75
2.5. Creando el segundo prototipo	78
2.5.1. Derechos de imagen	79
2.5.2. Espacio de juego	79
2.5.3. Vídeo de presentación	80
2.5.4. Supresión de los roles secretos	81
2.5.5. Tiempo y organización de las rondas	81
2.5.6. Material de lectura	82
2.5.7. Asignación de problemas	82
2.5.8. Interacción con el director de juego	83
2.5.9. Registro del juego	84
2.5.10. Finales del juego	85
2.5.11. Análisis de resultados y conclusiones del prototipo	86
2.6. El documental web	87

2.6.1. Introducción	87
2.6.2. Líneas de tiempo	87
2.6.3. Selección del material	88
2.6.4. Plataforma técnica	90
2.6.5. Producción	90
3. CONCLUSIONES Y FUTURO DEL PROYECTO	95
4. BIBLIOGRAFÍA	101
5. ANEXOS	107

Introducción

El presente trabajo de investigación, enmarcado en el Máster de Artes Visuales y Multimedia, responde a la tipología de proyecto aplicado adscrito a la línea de investigación de lenguajes audiovisuales y cultura social y las sub-líneas de narrativa interactiva, nuevos medios y participación pública alternativa. El campo de estudio teórico-práctico de este trabajo final de máster se centra en la creación de una experiencia lúdica grupal de debate y reflexión social, que posteriormente quedará plasmada en un documental de ficción (falso documental) para la web. Se propone explorar el valor del juego como herramienta colectiva de crítica y reflexión, descubrir las coincidencias entre juego y el nuevo teatro introducido por Augusto Boal en la década de los setenta, así como experimentar con lo lúdico como motor de generación de narrativas documentales.

A nadie se le ocurriría dudar que el juego impulsa a los niños a aprender habilidades indispensables para su desarrollo. Sin embargo hay algunas preguntas que no nos hacemos con demasiada frecuencia: ¿Cuáles habilidades aprendemos y ejercitamos con el juego? ¿A que edad dejamos de jugar para aprender? ¿Sigue siendo relevante el juego grupal y presencial en un mundo hiperconectado?

La primera pregunta ha sido respondida de manera exhaustiva por multitud de autores: el juego permite a humanos y animales afianzar habilidades físicas y costumbres sociales que les permiten insertarse con éxito a su entorno y al grupo conformado por sus pares. ¿Pero qué hay de las habilidades de crítica, reflexión o empatía?. Los videojuegos se centran en la competencia, la habilidad y la acción. Los juegos de mesa en la estrategia y el manejo de recursos. Queda mucho por explorar en la manifestación lúdica del resto de las habilidades humanas, pese al

incipiente trabajo de los desarrolladores de videojuegos *indie* y juegos serios.

El segundo cuestionamiento tiene que ver con la percepción clásica del juego como un signo de la infancia y la superficialidad, como una actividad que solo pueden permitirse los niños y los aburridos. Durante la edad adulta, el juego cobra un carácter recreativo y de ocio, con la única finalidad de pasar el tiempo libre y escapar de la realidad. El juego también ha sido usado para perpetuar conductas ligadas con el género, dictadas por dos tipos de juguetes para dos sexos. También cumplen el rol de mecanismos de control, como aquellos juegos de guerra que nos venden la imagen heroica del *marine* estadounidense en cualquier campo de batalla, luchando contra la maldad del mundo no-occidental. Pero por sobre todas las cosas, el juego es un vehículo universal para el entretenimiento.

La interrogante sobre la relevancia actual del juego fuera de pantalla encuentra una posible respuesta en juegos de rol como *Dragones y Mazmorras* (1974) y el juego de cartas *Magic: El Encuentro* (1993). Hoy en día, millones de personas siguen encontrándose cara a cara en casas y tiendas de hobbies de todo el planeta para jugar a estos juegos, prescindiendo de sus versiones digitales en línea. Sus torneos reúnen a jugadores de todo el mundo en cientos de ciudades cada año. Esto prueba que las personas siguen necesitando experimentar el juego como un acto colectivo que los congregate en el mismo espacio físico. Este hecho en particular, mueve gran parte de nuestra investigación.

En el presente trabajo, procuramos reivindicar el juego como una herramienta de discusión sobre lo público, una manera novedosa de reflexionar sobre la realidad y un generador de historias sobre los problemas que aquejan a nuestra sociedad, demostrando el poder del colectivo para imaginar un futuro inclusivo y diferente.

Diseñaremos un juego que reúna a personas de distintos orígenes geográficos, campos de trabajo, género y religión, en torno a una mesa para enfrentarse a una serie de problemas que, aunque ficticios, serán un eco de nuestra realidad. Emplearemos elementos del campo de diseño de juegos para construir una experiencia a la que sus participantes aporten una parte de si mismos, y se lleven al terminar, una parte de sus compañeros. También aprovecharemos la narrativa que los jugadores construyan colectivamente para llevar la experiencia a una segunda audiencia, mediante un documental web de cada sesión de juego.

Motivación

Cuando tenía doce años, mi padre me regaló mi primer ordenador: un Apple IIc. Los juegos de la época eran simples, de pocos pixeles y cabían en un disco flexible de 5,25 pulgadas (unos 1,2 megabytes de datos). El juego fue mi primer contacto con lo que luego sería mi profesión de ingeniero informático. De hecho me permitió aprender a programar siendo aún un niño, gracias a un lenguaje que era mitad juego: LOGO.

LOGO es un lenguaje de programación educativo creado en 1967 que permite al usuario crear gráficos usando una 'tortuga' que posee una pluma para dibujar, recibe órdenes sencillas y las ejecuta en orden. Algunas de estas ordenes son: avanzar una distancia dada, retroceder una distancia dada, girar hacia los lados en ángulo, bajar la pluma y subir la pluma.

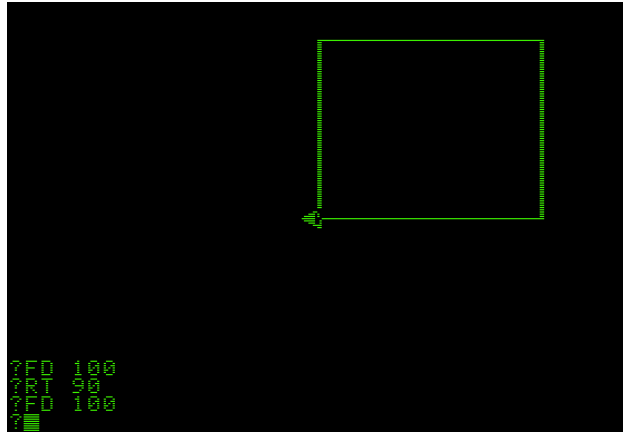


Figura 1: Pantalla del lenguaje LOGO en la Apple IIc.

Esa fue mi primera experiencia programando, jugando con la tortuga y logrando que dibujara con su recorrido figuras complejas con la directiva REPEAT (mi primera instrucción de bucle). Los juegos siempre acompañaron mi proceso de aprendizaje en el campo de la informática, desde que llegaron a mis manos una serie de libros llamados 'Juegos de Ordenador' editados en España por Ediciones Especiales Anaya y que ofrecían ejemplos de juegos sencillos categorizados por temáticas: batallas, espías, horror, etc. Usando el lenguaje de programación BASIC, creé mis propios juegos, modificando los ejemplos de estos libros hasta dar con docenas de variantes de cada uno.

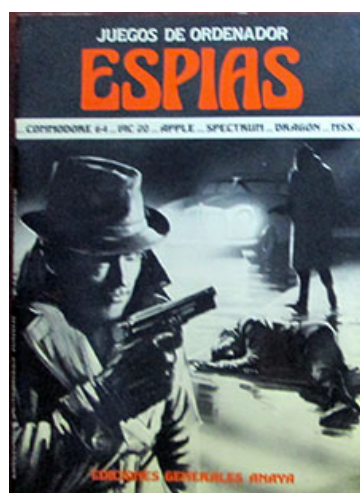


Figura 2: Libro de la serie Juegos de Ordenador de la Editorial Anaya.

No solo mi profesión, sino también mis hobbies fueron influenciados por los juegos. Comencé desde niño a escribir pequeñas piezas de ficción ambientadas en los universos de juegos como *Monkey Island* y *Wolfenstein 3D*, despertando lo que hoy en día es mi afición por la escritura de ficción. Años después, esta habilidad encontró otro espacio de expresión al descubrir los juegos de rol. Aunque empecé como jugador, fue como *Dungeon Master*³ (director de juego) que hallé un paraíso creativo donde crear universos de fantasía y ayudar a los jugadores a tejer historias memorables.

Esta increíble relación entre juego y narrativa ha sido un concepto presente en mis trabajos artísticos, y se refleja en las piezas que he llevado a cabo durante mis estudios de máster.



Figura 3: Dos de mis piezas de intervención urbana: Kaleko Musika (izquierda) y Ugarte flota (derecha).

Me he interesado particularmente por la intervención de lo urbano, lo cotidiano, usando el juego como elemento dinamizador de las relaciones de las personas con su entorno y la realidad circundante. Mediante el juego, quiero cuestionar la realidad y generar reflexión, enfrentar a los participantes con ciertos temas, para que se descubran a si mismos respondiendo interrogantes, aportando y recibiendo a la vez. De este deseo de explorar el potencial que el juego pueda tener para no solo

³ La persona que organiza y dirige un juego de rol y actúa como intermediario entre los jugadores y el universo de ficción en el que está ambientado.

llevar contenido a un público, sino también ofrecer la plataforma para que el público produzca sus propios mensajes mientras juega, nace este proyecto de tesis.

Objetivos Principales

- Explorar el potencial del juego como herramienta de discusión, análisis y creatividad constructiva frente a temas políticos, sociales y económicos.
- Determinar el valor del concepto de simulacro como herramienta narrativa y de reflexión sobre la realidad.
- Crear una herramienta de narrativas colectivas del género documental basada en mecánicas de juego, de carácter predeterminado y emergente.

Objetivos específicos

- Crear un juego de rol (RPG⁴) minimalista que sirva como plataforma de discusión metafórica sobre problemáticas urbanísticas, políticas, económicas y socioculturales.
- Diseñar, desarrollar e implementar un sistema de interacción para los jugadores que formarán parte del juego.
- Realizar un sistema de documentación de los resultados del juego en tiempo real.
- Desarrollo de un repositorio interactivo online con formato documental que permita la consulta de cada una de las experiencias del juego (*gameplay*⁵).

⁴ Siglas para *Role-Playing Games* (Juegos de Rol).

⁵ Término inglés usado para referirse a los elementos que componen la experiencia de juego desde el punto de vista del jugador.

- Sensibilizar a usuarios/jugadores, mediante técnicas RPG, de la capacidad de resolver, mediante el debate, problemáticas contemporáneas locales.
- Difundir, mediante técnicas lúdicas y asamblearias, problemáticas y soluciones locales de carácter global.
- Crear una plataforma de promoción y comunicación web que permita conocer el proyecto y atraer a interesados en participar.

Metodología

Emplearemos una metodología de investigación práctica cualitativa de carácter deductivo que nos permita explorar la utilidad de una herramienta para dos propósitos diferentes (pero no distantes). El primero: dinámica grupal de discusión y reflexión colectiva. El segundo: generación de documentales web (falsos documentales, para ser exactos) con infinidad de versiones alternativas. Aunque se obtenga un producto final una vez concluida la investigación, la misma está principalmente orientada al proceso. A lo largo del mismo se pretende evaluar mecánicas de juego que presten apoyo a las dinámicas sociales de reflexión y discusión, así como experimentar con narrativas grupales que partan de lo lúdico como fuente. El resultado final en forma de documental web, será una evidencia de las diversas etapas de la investigación, detalladas en el corpus práctico del presente documento.

Como hemos ya establecido, entre los principales objetivos de la investigación están el juego en grupo fuera de pantalla (donde lo digital sirve de apoyo, no de base), y el documental web (como género emergente en las prácticas audiovisuales).

Enmarcaremos nuestro trabajo en los estudios orientados al diseño, la dimensión formal y la significación del juego. Desde los primeros filósofos

en analizar este tema, hasta los investigadores contemporáneos que están redefiniendo lo lúdico como elemento transversal de nuestra cultura. Adicionalmente hablaremos de los juegos serios y su preocupación por tratar temas actuales y de los componentes sistémicos y narrativos del mismo. Nos apoyaremos también en conceptos de la vanguardia del arte y el teatro, así como del género documental por ser conceptos fundamentales del trabajo práctico.

Aunque nuestro proyecto puede ser clasificado como una experiencia transmedia por habitar diferentes medios y plataformas de comunicación, pasando de la experiencia física al documental web, no ahondaremos en este concepto en la presente investigación por hallarse fuera de los intereses concretos de la misma. Solo por la complejidad y estudio del concepto, esto supondría otra investigación final de máster.

La parte práctica comprende la descripción del proceso de concepción, diseño, implementación, pruebas y correcciones del juego, durante todas y cada uno de las iteraciones de prueba. A lo largo del proceso iremos documentando las decisiones de diseño, evolución de la estética, componentes y reglas, detallando las causas y efectos de las mismas.

Finalizaremos con los detalles de construcción del documental web, el proceso de selección y montaje de todos los registros realizados durante las sesiones de juego y la interacción del usuario con este tipo de narrativa digital.

En el presente trabajo, no ha sido incluido un apartado de referentes. Haremos mención de los mismos, en la medida que sea requerido por los corpus teórico-prácticos. Por cuestiones de tiempo y espacio, hemos obviado los referentes literarios y cinematográficos, complementando suficientemente con aquellos del campo del arte, diseño de juegos, teatro y documental.

CORPUS TEÓRICO

1

1. CORPUS TEÓRICO

1.1. Introduciéndonos en el terreno de juego

El juego es una de las manifestaciones más antiguas de la humanidad, clave para el aprendizaje, el perfeccionamiento de habilidades de supervivencia y como medio de propagación de cultura.

La tribu *Yekuana* (o *Makiritare*) es una comunidad indígena del sur de Venezuela que aún conserva muchas de las tradiciones de sus ancestros. La mayoría de sus prácticas grupales son juegos como el *maskiri* y el *faruro*. En el primero, un anillo de madera es pintado con manchas rojas para representar al jaguar, un animal sagrado en la cultura yekuana que solo puede ser atacado en defensa propia o cuando pone en peligro a los animales de la tribu. Los niños juegan a arrojar lanzas mientras el anillo rueda, simulando la caza de este evasivo animal. El *Faruro* por su parte, es una variante del juego que sustituye el anillo por la raíz del árbol de plátano, tallada en forma de pelota (simbolizando al Tapir, animal que constituye uno de los platos preferidos por la tribu). En estos juegos los niños aprenden las habilidades básicas que les permiten, en su adultez, proveer alimento y seguridad a su comunidad.

En el *Tanike*, las diferentes aldeas makiritare se reúnen para luchar entre ellos de manera amistosa, enfrentando a sus miembros más fuertes y ágiles en una actividad que nos recuerda al sumo japonés y al judo. Estos juegos de competencia cuerpo a cuerpo, sirven para recordarle a cada tribu el poderío de sus vecinos, limando asperezas y disminuyendo la probabilidad de conflictos futuros. Al final, una gran fiesta reúne a todos los jugadores en celebración.



Figura 4: Tribu Yekuana, 1960⁶.

Los indios Yekuana también tienen juegos sin fines sociales o formativos, como el *Tossi*. En este juego, cargado de un valor simbólico y espiritual, una pelota muy parecida al volante o gallito del *badminton* es elaborada con hojas de maíz y plantas de la selva. Los jugadores, usando las palmas de las manos y nunca permitiendo que la pelota caiga al suelo, deben dar una vuelta completa alrededor de la *churuata*, el edificio circular central de la tribu. La *churuata* simboliza el universo, con sus cuatro entradas orientadas a los puntos cardinales, para que los cazadores y recolectores se orienten al salir de excursión. El *tossi* es usado para divertirse y relajarse cerca del centro neurálgico de la tribu.

Los Yekuana, uno de los últimos vestigios vivientes de una cultura ancestral, nos muestran la importancia del juego para la sociedad humana. Aunque diferentes en finalidad y estructura, todas comparten un rol esencial en la preservación de la cultura.

En el mundo moderno, la diversidad de formas lúdicas experimenta hoy un *boom* sin precedentes: el *edutainment*⁷ explota el aspecto formativo del juego para replantear el sistema educativo y la pedagogía en general. El activismo hace virales las problemáticas económicas, sociales y políticas con videojuegos que evidencian hechos a nivel mundial y local. Las comunidades LGBTQ⁸ han hallado en lo lúdico un canal de expresión

⁶ AGOSTINI (fotógrafo) en De Re Antropológica [blog] <<http://anthropologica.tumblr.com>>

⁷ Contracción de *educational entertainment* (entretenimiento educativo).

⁸ Siglas del colectivo que agrupa a lesbianas, gais, bisexuales, transexuales y *queers*.

efectivo ante la negativa de los medios convencionales de albergar sus imágenes y mensajes.

Hoy, su presencia es evidente. Cada día, cientos de miles de personas son perseguidos por zombis en ciudades de todo el planeta. Vestidos con zapatillas deportivas y audífonos conectados a sus teléfonos móviles, corren más de un millón de kilómetros colectivamente. Afortunadamente, no corren ningún riesgo, ya que el juego *Run, Zombies*⁹, es solo una ficción sonora donde estos hambrientos personajes los persiguen mientras recogen artículos útiles para construir un refugio. En diciembre de 2012, el juego sensación *Candy Crush* fue jugado cada día por un promedio de 128 millones de personas¹⁰. El premiado *Gone Home* es un relato íntimo y conmovedor sobre la homosexualidad, que se juega como un juego de terror en primera persona. En este juego, el verdadero horror es el rechazo hacia quienes se salen de los estándares convencionales de género. Es evidente que el juego ha incrementado su protagonismo en la cultura global de manera vertiginosa en la última década. Ha expandido también su alcance a las áreas de la psicología, el marketing, el periodismo y el activismo. Estamos en efecto viviendo la era del *Homo Ludens Ludens*.

La tecnología nos ha convertido en jugadores. Al crear para nosotros dinámicas en las que asumimos roles, representando nuevos personajes digitales en juegos de presencia digital como son las redes sociales. En estos nuevos terrenos de juego, los puntos se convierten en “Me gusta” y “+1”, la recompensa por participar en la experiencia colectiva. Del mismo modo, el libre acceso a la información nos ha permitido develar las mecánicas de juegos del poder y como todos terminamos siendo piezas y jugadores de un gran tablero que representa la política, la economía y la sociedad en general. El juego ofrece en estos tiempos una herramienta

⁹ Basado en el sitio web de la compañía <<http://zombiesrungame.com>>.

¹⁰ U.S. Securities and Exchange Commission. 2014. «Form F-1 Registration statement for King Digital Entertainment PLC» [texto on line] [Consulta Abril 2014]
<<http://www.sec.gov/Archives/edgar/data/1580732/000119312514056089/d564433df1.htm>>

ideal para analizar los procesos en los que participamos diariamente, así como el potencial de intervenirlos para promover la crítica y el cambio. Para confrontar esta idea, tenemos que construir una teoría sólida con respecto al juego.

Publicado en 1938 por Johan Huizinga, *Homo Ludens* es una referencia inevitable para todo estudioso del juego. Su autor afirma que en sus inicios, las expresiones culturales han surgido siempre en forma de juego. Con ello no quiere decir que el juego siempre se convierta en cultura, sino que es el medio que le permite a ésta manifestarse y transformarse. Es en la práctica lúdica, en la experimentación libre y atrevida, la dislocación y reconstrucción, que ésta transmuta y evoluciona. La cultura otorga material al juego y a la vez se retroalimenta de él, cambiando irreversiblemente en el proceso.

Una de las características atribuidas por Huizinga al juego, es la de prescindible, la más clara en su presentación, pero a nuestro parecer la menos definitiva en sus disertaciones. Es cierto que en el espacio cultural, el juego oficialmente no ocupa un lugar importante, aunque sirva de plataforma para la creación de cultura y de experimentación vanguardista. Pese a ello, injustamente ha tenido un espacio designado claramente por la historia, aquel reservado para lo opcional, lo poco serio, lo banal.

Sutton-Smith en su *The Ambiguity of Play*, enfatiza el rol de continua retroalimentación y mejora que posee el juego, permitiéndole a la humanidad mantenerse flexible, perder rigidez. Esta fluidez es lo que garantizaría según él, la variabilidad clave para la evolución. En una de sus siete retóricas, la de la identidad, destaca el rol del juego como herramienta de creación de nexos con la comunidad y del desarrollo de la identidad cultural del individuo¹¹.

¹¹ SUTTON-SMITH, Brian, *The Ambiguity of Play*, Harvard University Press, 2001, p. 91.

Para construir el concepto de juego que emplearemos en este trabajo de investigación de máster, nos iremos alejando considerablemente de las ideas de “superficialidad”, “tiempo perdido” e “insustancialidad” que rodean al término, y procuraremos acentuar su rol en la construcción de cultura, la crítica social y la práctica artística.

Partamos del espacio que el juego establece al momento de ejecutarse, aquel que Huizinga llama poética pero apropiadamente “el círculo mágico”. El juego concibe su propio tiempo y espacio, separado no solo física, sino emocional y psicológicamente de la realidad. En él, las reglas y convenciones sociales desaparecen junto con los prejuicios y condicionamientos asociados a ellas. Cada juego posee su propio universo de hechos y convenciones, que los participantes deciden asumir y bajo los cuales su conducta es modificada voluntariamente. Cuando se juega, se trascienden las necesidades inmediatas de la vida cotidiana y se le otorga un significado propio a la acción misma de jugar. Los niños que juegan a policías y ladrones, establecen un silencioso acuerdo de morir simbólicamente cuando una pistola imaginaria apunta a su cuerpo y su portador grita ¡BANG!. No necesitan supervisión, se crea una ética, un compromiso con el mundo que han creado, del que depende el éxito de la experiencia. Obedecen entonces las reglas de juego.

Las reglas son una característica importante del juego. Huizinga establece que estas son esenciales para dotar a la experiencia de sentido. Son reforzadas por los jugadores (no siempre se requiere la presencia de un árbitro) y son instintivamente preservadas para conservar la ilusión que protege al círculo mágico de los estándares dictados por la realidad. Las reglas pueden ser apenas perceptibles (al punto de parecer inexistentes) en juegos denominados ‘libres’, definir condiciones de victoria y eliminación, o llegar a la complejidad de aquellas presentes en juegos RPG.

Romper las reglas no necesariamente destruye al juego en sí. Los tramposos hacen honor a la suspensión de la realidad, pues tratan de subvertir las reglas sin desmerecer la ilusión. A fin de cuentas los tramposos juegan en serio. Es el aguafiestas, el que insiste en negar o destruir el círculo mágico, el que participa a medias o se niega a jugar con convicción, el que perjudica realmente la experiencia lúdica.

Entre las muchas definiciones de juego, es necesario destacar la de Eric Zimmerman y Katie Salen¹². Ellos definen juego como un *sistema*, caracterizando bajo esta noción los límites del círculo mágico y ratificando la importancia de las reglas. Un par de definiciones de sistema según la Real Academia Española:

1. *Conjunto de reglas o principios sobre una materia racionalmente enlazados entre sí.*
2. *Conjunto de cosas que relacionadas entre sí ordenadamente contribuyen a determinado objeto.*

Los sistemas pueden ser clasificados en sistemas cerrados o abiertos. Un sistema cerrado se caracteriza por la ausencia de intercambio con el exterior, por el contrario, en un sistema abierto existe intercambio de materia y energía del interior con el ambiente que lo contiene. Si las paredes de este círculo mágico son porosas o no, según Zimmerman y Salen, dependerá del esquema con el que decidamos analizarlas. Esta noción abre las puertas para la consideración del círculo como una membrana¹³, un material que puede respirar. Ian Bogost llega a describirlo como “una brecha”, una calle de dos sentidos¹⁴ que permite que el juego cargue con el peso de la realidad y que ésta asuma el significado del juego. Durante el desarrollo de nuestra práctica,

¹² ZIMMERMAN, Eric y SALEN, Katie, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, The MIT Press, 2004, p. 48-56.

¹³ MONTOLA, Markus, STENROS, Jaakko, y WAERN, Annika, «Foreword» por Sean Stewart, *Pervasive Games: Theory and Design*, CRC Press, 2009.

¹⁴ DYER-WITHEFORD, Nick, DE PEUTER, Greig, «Introduction», *Games of Empire. Global Capitalism and Video Games*, University of Minnesota Press, 2009.

pondremos a prueba la estructura del círculo mágico y trataremos de dar con una versión propia del concepto.

1.2. ¿Jugando o narrando?

En el campo de los estudios del juego, a finales de los noventa (y dado el creciente interés académico en el área) surge un debate que hasta el día de hoy sigue ocupando un sitio importante en investigaciones y conferencias: ¿Debemos usar la teoría del análisis narrativo a los juegos, o deben ser estudiados como el conjunto de reglas que definen sus mecánicas? Estas preguntas componen lo que ha sido llamado el dilema *Narratología versus Ludología*.

Para la generación actual, la narrativa en los juegos pareciera ser un atributo indispensable, una característica indiscutible: los personajes poseen un pasado, un contexto histórico, un perfil psicológico que los define, una ambientación estética, incluso un género que toma prestados convenciones del cine, la literatura o la televisión. Pero incluso en la actualidad podemos encontrar juegos que retan el análisis narrativo. ¿Qué historia podemos extraer de juegos de rompecabezas como 2048?¹⁵ Un juego clásico como *Tetris* parece requerir un ejercicio adicional de imaginación para encontrarle un aspecto narrativo. Según Jesper Juul¹⁶, *Tetris* no tiene (ni necesita) una historia para funcionar como lo ha hecho por treinta años. Sin embargo, la diseñadora de videojuegos Anna Anthropy señala que las reglas de *Tetris* cultivan una situación en la que los errores se van acumulando, creando un sentido de desesperación e inevitable desastre, común a todos los jugadores¹⁷. Según Anna, este

¹⁵ 2048 (Juego), <<http://gabrielecirulli.github.io/2048/>>

¹⁶ JULL, Jesper, «A Clash between Game and Narrative: A thesis on computer games and interactive fiction» Director: Torben Fledelius Knap [Tesis de Máster]. (Kushner, 2004) Institute of Nordic Language and Literature, University of Copenhagen, 2001, p. 7.

¹⁷ ANHTROPY, Anna, *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*, New York, Seven Stories Press, 2012, p. 46.

rompecabezas cuenta una historia de cientos de pequeñas decisiones y sus agobiantes consecuencias.

Este debate aun no tiene una conclusión definitiva y sigue teniendo radicales en cada bando, como el creador del famoso videojuego DOOM y cofundador de Id-Software, John Carmack:

"La historia en un videojuego es como la historia en una porno. Todos esperan que esté allí, pero no es realmente importante"¹⁸.

Gonzalo Frasca ofrece una visión más conciliadora y cercana a nuestra concepción del rol de las historias en los juegos. El argumento que emplea para restar importancia a este debate, parte de la diferencia de los conceptos de narratología dentro y fuera del círculo de los estudios del juego. Según Frasca, en el campo de las Humanidades el narratólogo se define como: *"un académico que estudia la narratología, un conjunto de teorías de la narrativa que son independientes del medio de representación"*, mientras que en el contexto de este debate es *"aquel que considera que los juegos están fuertemente conectados a la narrativa y que deben ser analizados usando la narrativa"¹⁹*. El termino 'ludología' resulta algo neutro todavía. Aunque fue usado por primera vez en 1941²⁰, es a inicios de siglo cuando comienza a utilizarse la palabra ludólogo para designar a un académico del área del juego. Sugiere Frasca que ninguno de los lados de esta discusión tiene que negar necesariamente al otro.

Las mecánicas son el conjunto de normas que regulan la interacción con los jugadores y definen la experiencia de juego. Una pieza clave para llegar a entender lo profundamente entrelazados que están las mecánicas de juego con la narrativa, es la serie *Mechanics is the*

¹⁸ KUSHNER, David, *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*, New York, Random House, 2004, p. 105.

¹⁹ FRASCA, Gonzalo, «Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place» en *Digital Games Research Conference Proceedings*, Utrecht (Países Bajos), Digital Games Research Conference, 2003

²⁰ Varios autores, *The Calcutta Review*, University of Calcutta 1941

Message de la artista y diseñadora de juegos Brenda Romero (previamente Brenda Brathwaite). En seis juegos analógicos, la artista explora las mecánicas como herramientas narrativas, preguntándose ¿cómo pueden las reglas por si mismas contarnos una historia?.



Figura 5: Train (2009), de Brenda Romero.

Train es un juego peculiar. Los jugadores leen las reglas que han sido mecanografiadas por la artista. Se dedican luego a tratar de llevar en varios vagones de tren, de la manera más eficiente posible, a figurillas amarillas que representan personas. En algún punto del juego, tratando de ganarlo, un jugador da vuelta a una carta que define el destino del tren: Auschwitz. Cuando los jugadores se dan cuenta que han estado jugando a transportar judíos a campos de concentración, el juego cobra un carácter increíblemente serio y crítico. Romero confiesa que buscaba hacer sentir a los jugadores “cómplices” y preguntarles si seguirían ciegamente instrucciones que vienen de una maquina de escribir nazi (La artista utilizó una de esas reliquias para escribir las instrucciones). Los cristales rotos que reposan debajo de las vías de estos trenes de plástico también cobran en ese momento un valor simbólico. Las reglas del juego nos cuentan claramente la historia de la increíble y eficiente sistematización de una maquina de exterminio, de una manera que ningún documental o libro pudiera hacerlo.

En el marco de nuestra investigación, queda claro que tanto narratólogos como ludólogos aportan perspectivas diferentes para estudiar el mismo género, ambas necesarias para el entendimiento del mismo. Damos por sentado que las mecánicas son capaces de llevar un mensaje y de que las historias pueden a su vez regular la experiencia lúdica. Por tanto, estaremos moviéndonos continuamente entre estas dos visiones del análisis del juego, considerando tanto sus reglas (mecánicas) como sus componentes narrativos. Estaremos analizando la importancia del juego como medio cultural para entender y representar historias, apoyado en unas mecánicas que invitan a los jugadores a entrar y contribuir con la existencia del círculo mágico, creando ideas que trasciendan las fronteras del juego.

1.3. Vanguardia y juego: Lo lúdico como práctica artística.

La vanguardia y el juego van de la mano. Todo experimento artístico es a la vez juego, pues supone alejarse de lo conocido e imaginar, construir, lo que no se ha hecho antes, lo que pudiera ser pero no es. En tiempos donde la guerra, el apogeo de la burguesía o la inestabilidad política cercaban al arte, los juegos se convirtieron en el canal de expresión de los movimientos de vanguardia artística.

Entre ellos, el Dadaísmo pretendía romper con lo establecido, con la concepción que se tenía del arte, con las reglas sociales, los valores tradicionales y la autoridad. El Dada proponía la negación de la teoría y la expresión de la personalidad desnuda. Tristan Tzara, poeta, dramaturgo, ensayista y crítico, rechazaba la racionalización de sus escritos por parte de los lectores y por el contrario, jugaba a confundirlos, generando percepciones visuales y auditivas al desintegrar las estructuras del propio lenguaje. Escribió los primeros textos del movimiento Dada, donde entre otras cosas, nos regala esta frase:

“Nunca serán ustedes capaces de decirme por qué existen pero siempre estarán dispuestos a mantener una actitud seria ante la vida. Nunca entenderán ustedes que la vida es un juego de palabras...”²¹

Hugo Ball (poeta) trabajó con Tzara en su grupo *Cabaret Voltaire*. En sus dos años con el movimiento, Ball crea el primer poema fonético Dada: “Karawane”.

*jolifanto bambla o falli bambla
großiga m'pfa habla horem
egiga goramen
higo bloiko russula huju
hollaka hollala
anlogo bung
blago bung
blago bung
bosso fataka
ü üü ü
schampa wulla wussa olobo
hej tatta gorem
eschige zunbada
wulubu ssubudu uluwu ssubudu
–umf
kusa gauma
ba–umf”*

De estos dos poetas podemos destacar el ánimo lúdico con el que afrontaban el proceso de creación. Se permitían un espacio cuyas reglas diferían de la contemporaneidad del género, y en ese terreno jugaban libremente a destruir lo que conocían, a confundir, sorprender, desesperar

²¹ TZARA, T, *Seven Dada Manifestos and Lampisteries*, Calder Publications, 1981.

tanto a lectores, como a críticos. En ese juego, descubrieron el alma de una vanguardia que impregnó a artistas a lo largo del mundo y el tiempo.

Mientras que el Dada se centraba en la destrucción de lo establecido, el surrealismo propuso por su parte, la búsqueda de nuevas formas de asociación desdeñadas por la sociedad y fomentar la creencia en el libre ejercicio del pensamiento. Pero sobre todo, el surrealismo creía en el juego como herramienta de construcción, desestimando las convenciones y permitiendo todas las posibilidades.

Uno de las prácticas lúdicas más conocidas del surrealismo, es la del *cadáver exquisito*, un juego que consiste en componer una frase o dibujo mediante la participación de varias personas, cada una de las cuales ignora la aportación de los demás. El resultado: nuevos sentidos y asociaciones sorprendentes a partir de un procedimiento creativo no convencional.



Figura 6.: Cadavre Exquis, por Yves Tanguy, Joan Miró, Max Morise y Man Ray, 1927²².

²² FRIEDMAN, Samantha (curadora), «Exquisite Corpses: Drawing and Disfiguration», [Exhibición] New York, MOMA, 2012.

La escritura automática es otro de esos procesos de construcción que los surrealistas utilizaban para elaborar sus piezas. Dejar que el lápiz se desplazara por el papel mientras los pensamientos fluían naturalmente, sin dejar que ninguna coerción moral o propósito preestablecido interviniesen en el proceso. La literatura, en especial la poesía, también fueron terreno fértil para el vanguardismo.

Stéphane Mallarmé jugaba con el sonido de las palabras, su tipografía, tamaño, ubicación e incluso los espacios en blanco de las páginas. Su trabajo influenció e inspiró a casi todos los movimientos de vanguardia, que imitaban su estilo en diversas publicaciones. El lector se enfrentaba a un texto que desafiaba la manera en que había aprendido a leer, obligándole a tomar un rol activo, a navegar y saltar de una parte a otra, a leer en voz alta, a subir o bajar el volumen y tono de voz mientras se escuchaba a si mismo: el lector como jugador.

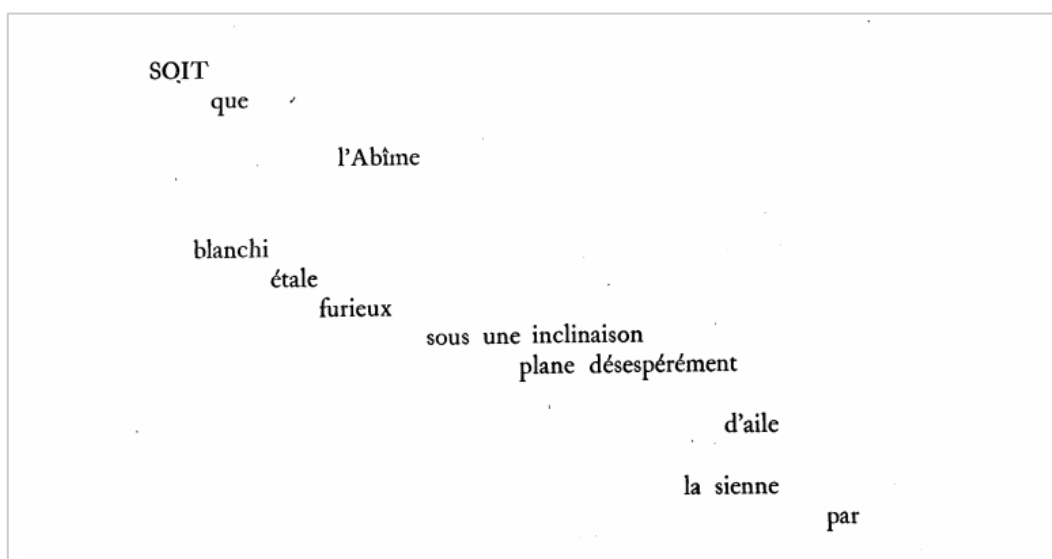


Figura 7: Poema *Un Coup de Dés Jamais N'Abolira Le Hasard*, de Stéphane Mallarmé (fragmento), 1912.

Lo lúdico era una obsesión para muchos vanguardistas, les permitía romper las estructuras que la época les imponía, otorgándoles un mayor grado de libertad (*ludus*). Durante la segunda guerra mundial, los surrealistas André Bretón (autor del primer manifiesto surrealista), Max

Ernst, Wilfredo Lam, Oscar Domínguez, Víctor Brauner, André Masson y Frédéric Delanglade, quienes se encontraban asilados en Marsella, crearon su propia versión del mazo de cartas: *El Jue de Marseilles*. Una mezcla de cartas convencionales y tarot, las cartas de Marsella sustituían los palos por los temas: Amor, Sueño, Revolución y Conocimiento, los reyes cedían paso a los genios como Baudelaire, Lautréamont, Sade y Hegel, las reinas a las sirenas: Helena Smith, Lauriel, Alicia y La Monja Portuguesa, y finalmente las jotas eran sustituidas por los magos: Freud, Novalis, Pancho Villa y Paracelso. Salvador Dalí también creó su versión surrealista de los naipes, aunque en su caso, alterando solamente la apariencia de los mismos.



Figura 8: Cartas de Marsella.

Leonora Carrington, una de las representantes del surrealismo de la década de los treinta, proponía un ejercicio llamado *kits de supervivencia surrealista*. Este kit, que le permitiría a sus usuarios sobrevivir en “tiempos terribles”, consiste en la recolección de un grupo de objetos (expuestos sueltos o armados en determinada estructura) y presentarlos a un grupo. Cada grupo escribe instrucciones de uso para un kit diferente al propio.



Figura 9: Kit de supervivencia de Merl Fluin,
Surrealist London Action Group, 2014.

Por ejemplo, para el kit mostrado en la figura 9, armado durante una de las reuniones del grupo surrealista de Londres realizadas en 2014, las instrucciones fueron las siguientes:

“Antes de abrir la caja, pon tus manos sobre la misma y pronuncia tu deseo más íntimo. Con eso en mente, retira la tapa y saca las manos de goma. Arroja las cartas al suelo y lanza las manos sobre las cartas, recogiendo aquellas sobre las que han caído las manos. Hazlo tres veces. Alinea las seis cartas con la cara hacia arriba y pronuncia de nuevo tu deseo. Pon una de las cartas dentro de cada uno de tus zapatos, una en cada uno de los bolsillos de tu pantalón, una en el bolsillo de tu camisa y una en tus calzoncillos. Llévalas así por una semana, en la medianoche apunta al oeste con ambas manos y di tu deseo. Al final de la semana, haz una hoguera y quema esas cartas. Dos días después, obtendrás tu deseo.”

Vemos una extraordinaria similitud entre los juegos surrealistas y las primeras expresiones artísticas de la infancia, una época en la que aun

poseemos un imaginario abierto e infinito, poco influenciado por las convenciones y reglas de la sociedad, una edad en la que todo es juego y nada es imposible.

En la década de los sesenta, el movimiento Fluxus vuelve a poner al juego como protagonista de la vanguardia artística. Heredando la gestualidad mínima del Dada (y a muchos de sus artistas), está inspirada por el trabajo de John Cage en el campo de la indeterminación en el arte. Cage definía esta noción como “la habilidad de una pieza (musical) para ser interpretada de maneras sustancialmente diferentes”. Descendientes de los kits de Carrington, las piezas más comúnmente relacionadas con este movimiento son las “cajas fluxus” (también llamadas *fluxkits*), colecciones de elementos que incluían en la mayoría de los casos, un sistema de reglas para su uso. Son también denominados *juegos fluxus*.



Figura 10: George Brecht. Games and Puzzles (Ball, Swim and Inclined Plane Puzzles) from Fluxkit, 1965²³.

Yoko Ono es una de las representantes más importantes del Fluxus. Su pieza *Play It by Trust* (juega con confianza) también llamada “el ajedrez blanco” (1966), es uno de los referentes artísticos más importantes sobre el poder expresivo de las mecánicas de juego. En esta versión del ajedrez donde cada ocurrencia del color negro ha sido reemplazada por el blanco,

²³ WAGNER, Gretchen L. (curadora), «Thing/Thought: Fluxus Editions/1962-1978», [exhibición] New York, MoMA, 2011-2012.

los jugadores tratan de recordar cuales piezas son las propias y cuales las del oponente, finalmente rindiéndose y deteniendo el juego. Una poderosa reflexión sobre la futilidad de la guerra y como las bajas de la misma no suelen respetar bandos.

Los artistas del Fluxus solían reunirse para una serie de juegos multi-jugador denominados “Fluxfests”. En su edición de 1970, realizada en Nueva Jersey, estos juegos comprendían una versión del fútbol donde los participantes llevaban zancos, lanzamiento de jabalinas atadas a globos con helio, partidos de ping-pong con raquetas agujereadas²⁴, carreras de bicicletas que premiaban al competidor más lento, etc. Los juegos fluxus, pese a su simpleza, estaban siempre cargados de significado. En algunos casos las reglas hacían muy difícil (o imposible) ganar el juego, como es el caso del *fluxkit* de George Brecht titulado *Games and Puzzles/Swim Puzzle box game* (ver figura 10). En el mismo, las instrucciones mencionan el uso de un conjunto de cuentas con las que el jugador debe ocultar letras de la caja. Lo único que la caja incluye es una concha de mar, convirtiéndolo en una especie de anti-juego.

Las reglas, a veces muy estrictas o carentes de sentido, cumplían un papel muy importante en los juegos del Fluxus: atacar las normas de la creación, crítica y comercialización del arte. Así mismo, la intervención de lo mundano, lo cotidiano y lo “normal”, subvirtiéndolo de su significado y dotándolo de un nuevo sentido, hizo de estos experimentos lúdicos, antecedentes clave en el papel que el juego cobra en la cultura.

1.4. Asumiendo el rol de jugador

¿Qué significa ser un jugador? Ante todo, implica como asumía Huizinga, una voluntad a participar por cuenta propia en la actividad lúdica. El jugador entra al juego porque está dispuesto a dejar atrás parte de la realidad, a introducirse en un mundo que tiene su propia forma y sus

²⁴ Juego creado por el pionero del Fluxus, George Maciunas.

propias leyes. En la mayoría de los casos, su participación involucra la representación de un papel, el simular ser otro, incluso ser un animal u objeto. Los límites para este desdoblamiento de la identidad del jugador son establecidos por la abstracción del juego.

Aquellos juegos en donde los participantes asumen determinados roles, son clasificados por Roger Callois bajo el nombre de “juegos de simulacro” (*mimicry*)²⁵. En estos, los jugadores usan una máscara (en el sentido metafórico, aunque puede llegar a ser literal) y representan un papel que les permite despojarse brevemente de su verdadera personalidad, experimentando la vida en esa 'otra piel'. En este paréntesis lúdico, con la seguridad de ser “otro”, la persona corre el riesgo de experimentar nuevas maneras de pensar, actuar y percibir el mundo que les rodea. Callois afirma que este tipo de juegos no pretende engañar a ninguno de los espectadores, sino que al tratar de engañarnos a nosotros mismos como jugadores, es donde el simulacro cobra sentido. Nos será de particular interés esta intención de subvertir nuestras propias verdades mediante el juego.

Cuando pensamos en estas “máscaras”, tendemos instintivamente a pensar en los juegos por ordenador, en aquellos juegos de simulación que permiten a los jugadores crear avatares e incluso interactuar con miles de personas en los juegos MMO (Masivos, Multiplayer, Online), pero es necesario recordar el origen analógico de este tipo de juegos.

²⁵ CALLOIS, Roger, *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*, Fondo de Cultura Económica, 1997, p. 52.



Figura 11: Creación de avatar en el juego World of Warcraft.

El juego de simulación por excelencia: Dragones y Mazmorras (Dungeons & Dragons) no es más que el resultado de una apropiación lúdica. Un oficial prusiano del siglo XIX creó el primer juego de estrategia militar como herramienta de entrenamiento bélico, pero pronto escapó de los salones de las academias castrenses hasta los salones de miles de entusiastas en Europa. Posteriormente llega a América, donde lo adoptarían como pasatiempo clandestino. Estos *wargames*²⁶ solían involucrar a gran cantidad de personas, que dirigían (cada una) a miles de soldados imaginarios en guerras a gran escala, a menudo usando mapas y figuras de plomo, peltre o plástico para designar la ubicación y formación de sus fuerzas militares. A medida que los grandes grupos de jugadores fueron subdividiéndose, nació la necesidad de crear reglas para batallas más pequeñas. Un soldadito dejó de representar a diez personas, para simbolizar a una sola, con características definidas por su apariencia (armas que llevaba, tipo de uniforme). Así, de la mano de Gary Gygax y Dave Arneson, nació *Chainmail*, ancestro del juego de rol moderno.

En una de las convenciones de jugadores de *wargames*, Arneson mostró una mecánica de juego ideada por Dave Wesely donde, en vez de

²⁶ Término inglés usado para el género de juegos de estrategia bélica.

enfrentar a dos grandes ejércitos, un pequeño grupo de soldados debía ejecutar una sigilosa misión en el castillo enemigo. Cada jugador controlaba las acciones de un personaje y el juego requería la presencia de un árbitro que llevara el hilo de los sucesos y representara a las figuras de los enemigos, denominadas posteriormente NPC (Non Player Characters)²⁷. Los jugadores disfrutaron tanto el poder identificarse a un nivel más personal con la historia, que esta variación de *Chainmail* dio origen a *Dungeons & Dragons* (Dragones y Mazmorras), padre de todos los juegos de rol que hoy conocemos. Sustituyendo la ambientación histórica medieval por un mundo de fantasía inspirado en el trabajo de J.R.R. Tolkien, Robert E. Howard, Fritz Lieber, y Jack Vance, se redujo la escala de las interacciones y la mecánica de juego cedió espacio a las narrativas personales.



Figura 12: Una sesión típica de Dragones y Mazmorras²⁸.

Queda reflejada en esta anécdota la importancia que la simulación tiene para la narrativa. Necesitamos contarnos y ser contados, tejer historias es nuestra manera de entender el mundo y trascender, de darle forma a nuestros espacios internos, nuestros temores, sueños, pasado, presente y futuro. A veces representando a otro, es que nos encontramos realmente con los demás, ¿o por qué no? con nosotros mismos.

²⁷ En castellano, PNJ: Personajes No-Jugables.

²⁸ RUIZ MUZQUIZ, Pablo (fuente) [Fotografía en línea]
<<https://www.flickr.com/photos/angelaypablo>>

Resulta interesante y apropiado en este punto recordar el concepto que Baudrillard tiene del simulacro. En su texto “Cultura y Simulacro”, menciona la imposibilidad de separar lo real y lo simulado, pues los signos que ambos comparten, terminaran entrelazándose unos con otros. Entonces, en toda simulación terminaremos construyendo nuestra imagen de lo real, mientras que la realidad de nuestras sociedades son por si mismas, otros simulacros²⁹.

Miguel Sicart establece que el jugador jamás estará confinado a los límites del juego, pues es un ser subjetivo que participa en la actividad trayendo su propia historia y cultura. Jugar, para Sicart, es un equilibrio entre la lealtad al universo del juego y la irremediable presencia de los valores morales y culturales del jugador, que afectarán irremediabilmente la experiencia³⁰.

¿Tiene sentido seguir hablando de un círculo mágico claramente definido?. Sería más apropiado hablar de un “universo de juego” para referirnos a ese espacio del juego (o la simulación) que crea nuevos signos por encima de los ya establecidos con un propósito lúdico y narrativo, un sub-conjunto de la realidad.

1.5. La colisión de juego y teatro

En los años sesenta, Augusto Boal revoluciona el mundo del teatro contemporáneo con su “Teatro de los Oprimidos”³¹. ¿Su finalidad? Ampliar el espectro del teatro, hasta entonces obsesionado con las piezas clásicas y estructuras tradicionales. Mecanismos vanguardistas como el supra-rol del *Joker*³² (facilitador o dificultador) y la rotación de actores para representar a los personajes, son solo algunas de las ideas que se describen en su tratado. Pero es con el Teatro Foro, una de sus

²⁹ BAUDRILLARD, Jean, *Cultura y Simulacro*, Barcelona, Editorial Kairós, 1978, p. 44.

³⁰ SICART, Miguel, *The Ethics of Computer Games*, Cambridge, MIT Press, 2009, p. 63.

³¹ BOAL, Augusto, *Theatre of the Opressed*, Theatre Communications Group, 1993.

³² En castellano: Comodín (Oxford Dictionary).

propuestas, que se rompe la pared que separaba a los espectadores de la obra y se les permite participar en ella para explorar, mostrar, analizar y transformar la realidad en la que viven. Boal emplea el término “espectador” para referirse al doble papel de los participantes: espectadores y actores. En el Teatro Foro, una práctica de narrativa colectiva, se permite al público asumir el rol protagónico. Los espectadores abandonan la pasividad típica del auditorio, toman la escena y proponen acciones para resolver (en la piel de los personajes) las tramas de opresión características de este espectáculo y que buscan representar sus contextos sociales reales.



Figura 13: Teatro-foro en la India³³.

En la actualidad, los ecos del radical concepto de Boal aun siguen moviendo a compañías de teatro de todo el mundo, nutriéndose con nuevas herramientas audiovisuales y aprovechando la tecnología, dando lugar al nacimiento del hoy llamado **Teatro Interactivo**. Diversificando sus objetivos (El Teatro Foro tiene un severo carácter social y político), el género ha invadido los campos de la educación, el arte y el entretenimiento, cruzando su camino con el de los videojuegos. A diferencia de otros géneros del entretenimiento como el cine y la televisión, la frontera que separa al espectador de la obra en los

³³ Fuente: MS-NEPAL [fotografía en línea] usada en <<http://www.theatreoftheoppressed.org/>>

videojuegos es completamente flexible. La naturaleza del videojuego esta basada en la interacción con el jugador, sin ella, la historia no tiene protagonista, no existe.

Ahondando en la influencia del teatro en el campo del videojuego, podríamos decir que *Façade*³⁴, es la adaptación más apropiada para mostrar estos coqueteos entre ambos. Considerando el constante protagonismo de la acción física en los videojuegos, los creadores decidieron crear este experimento dramático que ellos denominaron *drama interactivo*. *Façade* pone al jugador en medio de una situación de tensión, permitiéndole usar el lenguaje natural para influenciar la trama y llevar la historia por diferentes caminos con total libertad. Además de reconocer de manera inteligente el lenguaje natural (escrito) los personajes de *Façade* poseen expresiones faciales y corporales que transmiten verdadera emoción a sus reacciones. La trama: el jugador es invitado a cenar con una pareja que empieza a mostrar señales de problemas maritales, lo que crea una situación de tensión e incomodidad que nos obliga a navegar con cuidado en este tormentoso encuentro social.

La Parábola de Stanley³⁵ es otro ejemplo perfecto de un drama interactivo. Creado como una modificación³⁶ del famoso juego *Half Life 2*, nos pone en la piel de Stanley, un figurante del juego original que emplea la voz de un narrador mientras ejecutamos (o no) las acciones que éste va describiendo. Una crítica descarnada de la 'libertad' en los juegos, La Parábola de Stanley juega con la figura del narrador y la aparente libertad del jugador. Usamos la palabra "aparente" para reflejar la limitada influencia que tienen las acciones del usuario en el desenlace de la historia. La historia está allí para descubrirla, más como un testigo que

³⁴ MATEAS, Michael y STERN, Andrew, «Façade: An Experiment in Building a Fully-Realized Interactive Drama», Game Developers Conference 2003, Game Design track, 2003.

³⁵ The Stanley Parable, <<http://www.stanleyparable.com>>, 2011.

³⁶ El término más común es *mod* (anglicismo).

como un co-creador. Este es un factor común de muchos de los juegos considerados *dramas interactivos*.

Ambos ejemplos de videojuegos hallan su reflejo en las compañías que trabajan con teatro interactivo. Efectivamente logran destruir la cuarta pared, ampliando el tamaño del escenario y dejando libre al espectador para recorrerlo a su gusto, decidiendo el orden y tiempo de atención que presta a cada trozo de la obra. Sin embargo en muchas de sus piezas, el poder del espectador para alterar la historia es mínimo, por no decir, inexistente. La analogía perfecta sería considerar esta libertad como el rol del editor de una película, decidiendo que escenas y en que orden son visualizadas.

Algunos de los ejemplos de este estilo de teatro ofrecen múltiples espacios en los que la acción se desarrolla simultáneamente. *Sleep No More*³⁷, de la compañía Punchdrunk, es una adaptación moderna del MacBeth de Shakespeare, sin palabras, solo baile y movimiento. Se lleva a cabo en un viejo almacén abandonado y le permite a los asistentes (que deben portar máscaras) recorrerlo mientras sigue a los actores con total libertad por el espacio. El mismo esquema es usado en las obras *The Tenant*³⁸ de Woodshed Collective al recorrer los cinco niveles de una iglesia abandonada para disfrutar de la trama, y *The Angel Project* de Deborah Warner, en el que los espectadores siguen a los actores a pie y en metro por la ciudad de Nueva York.

Sin embargo, otros grupos han ido más allá, aumentando la participación del espectador en sus obras. Estos trascienden el mero recorrido y la libertad de atención para poner sobre los hombros de la audiencia la responsabilidad de construir (o al menos enriquecer) la historia.

³⁷ Sleep No More, <<http://sleepnomorenyc.com>>

³⁸ The Tenant, <<http://www.woodshedcollective.com/productions/the-tenant/>>



Figura 14: Una típica cena con misterio³⁹.

Aunque primitivas y toscas, las famosas “cenas con misterio” son pioneras de estas experiencias. En estos restaurantes/teatro, cada grupo disfruta de una historia representada por meseros y otros invitados (actores) en la que un asesinato interrumpe la velada, alentándolos a resolver el crimen antes de que ellos corran con la misma suerte.

Es en Inglaterra donde el teatro interactivo está generando actualmente propuestas realmente novedosas en cuanto a la participación de la audiencia. El grupo Look Left Look Right creó la obra *You Once Said Yes*, una experiencia de teatro participativo que, luego de entregarles un bolso lleno de artículos y un teléfono móvil, insta a los participantes a recorrer el vecindario de Camden Town con una sola indicación al salir del punto de partida: “Cruza a la derecha”. Actores apostados en la calle obligan a los espectadores a tomar decisiones mientras estos últimos viven en carne propia la trama, que toca temas como mendicidad, guerra, desempleo, gentrificación y falta de escuelas públicas. Sus valores morales son

³⁹ Fuente: Hotel Country Inn Ontario [sitio web]
<http://www.countryinnontario.com/ema_articles/solve-the-crime-at-a-murder-mystery-dinner-show>

continuamente puestas a prueba ante las encrucijadas de las situaciones planteadas⁴⁰.

Los integrantes de Coney, una agencia de hacedores teatrales, llevan a cabo experiencias más parecidas a los teatro-foros de Boal. Lo que diferencia sus trabajos de las piezas iniciadas por el Teatro de los Oprimidos es la introducción de mecánicas más complejas en la experiencia teatral. Tomando prestados conocimientos del campo del diseño de juegos, Coney introduce con su pieza *Early Days* un espacio de debate sobre la reconstrucción del mundo en el que vivimos, explorando la posibilidad de concebir una realidad social justa sin repetir los errores del pasado ante una crisis nacional. Los asistentes se encuentran inesperadamente asumiendo el papel de políticos y ciudadanos al mando de un país en revolución. La obra no los lleva de la mano, sino que estos poseen total libertad de discutir y decidir el resultado de su aventura, mientras elementos de audio, vídeo y utilería, le dan un carácter inmersivo a la historia⁴¹.



Figura 15: *Early Days*, de la agencia Coney⁴².

⁴⁰ BRANTLEY, Ben, 2012, «London Theater Journal: Meeting the Faces in the Crowd», [texto online], <<http://artsbeat.blogs.nytimes.com/2012/06/28/london-theater-journal-meeting-the-faces-in-the-crowd>> [10/04/2014],

⁴¹ *Early Days* (of a better nation), <<http://coneyhq.org/2012/10/18/early-days-of-a-better-nation-2>>

⁴² UYAMA, Ryoko (fotógrafa) en We all look the same [blog] <<http://ryokouyama.tumblr.com/post/80170592509>>

Queda claro el parecido (o al menos conjunción de técnicas) entre el teatro interactivo y los juegos de rol. En ambos, los participantes o jugadores, asumen un papel activo en el desenlace de una historia propuesta. Esta historia no está terminada, carece de sustancia completa, posee espacios en blanco que deben ser rellenados con las acciones e ideas de los participantes. Propone un punto de partida, sugiere un contexto, dibuja un escenario, establece (en distintos grados de flexibilidad) un sistema de reglas y permite en su propio universo un proceso de creación colectiva auténtico y divertido. Quizás la diferencia más significativa entre estos dos géneros está en las narrativas que plantean y su diversidad.

En el caso de los juegos de rol, las narrativas están confinadas a los géneros literarios y/o cinematográficos de sus ambientaciones: épicos medievales, sobrenaturales, militares históricos, post-apocalípticos, espaciales, acción, espionaje, etc. Los jugadores quieren vivir en carne propia las aventuras o escenarios de sus libros favoritos, ser los protagonistas de sus propias películas. Las piezas de teatro interactivo proponen historias en contextos más diversos, incluyendo en los mismos problemáticas de la sociedad actual como la participación del colectivo en los procesos democráticos (*Early Days*), la pobreza y la gentrificación (*You Once Said Yes*).

Uno de los aspectos más importantes en estas experiencias participativas es la inmersión. Los jugadores se hallan rodeados de elementos y actores que los convencen de la existencia del universo del juego, borrando la línea entre ficción y realidad. Esta característica ha originado el auge de los llamados “cuartos de escape” (*escape rooms*), juegos en los que un grupo de personas son literalmente encerrados en una habitación que contiene una serie de rompecabezas y pistas que esconden la llave/clave/solución para escapar. Inspirados por los populares

videojuegos para la web *Crimson Room*⁴³, *Viridian Room*⁴⁴ y *Mistery Of Space And Time (MOTAS)*⁴⁵, compañías en ciudades a lo largo del mundo han creado cuartos llenos de problemas que sus clientes deben resolver antes de conseguir la manera de salir.

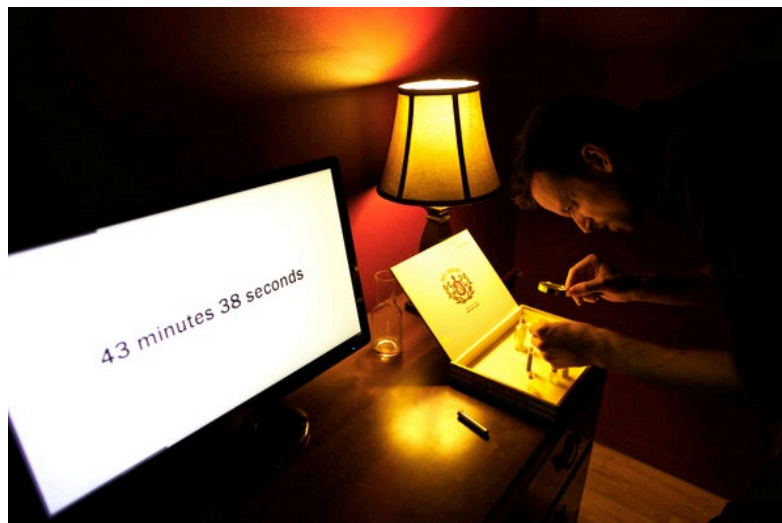


Figura 16: Escape the Room NYC⁴⁶.

El éxito y popularización de este tipo de experiencias, junto a la relevancia que aun hoy tienen los juegos de rol en su versión presencial, demuestran que hay una necesidad de ese juego fuera de la pantalla, de una experiencia lúdica que nos permita interactuar físicamente mediante la colaboración y el contacto con los otros, de expresarnos de manera libre y crear nuestras propias historias y finales, de crear un espacio propio, un universo alterno (pero no alejado del real) que nos rodee completamente y no se confine a un rectángulo de percepción.

1.6. Documentando la ficción

Cuando tratamos de definir al documental, decimos que es la representación audiovisual de un aspecto de la realidad, contrario al cine

⁴³ Crimsom Room, <http://www.momchill.com/crimson_room.swf>, 2004.

⁴⁴ Viridian Room, <<http://escaperoom.net/play-18-VIRIDIAN-ROOM.html>>, 2004.

⁴⁵ MOTAS, <<http://www.albartus.com/motas/>>, 2001.

⁴⁶ Norman, Benjamin (fotógrafo), «In Escape Rooms, Video Games Meet Real Life», The New York Times, 2014 [texto en línea] <<http://www.nytimes.com/2014/06/04/arts/video-games/in-escape-rooms-video-games-meet-real-life.html>>

de ficción, por ejemplo. Sin embargo, Antonio Weinrichter nos alerta sobre los riesgos de esta definición:

“Es una formulación tan simple como aparentemente irrefutable pero contiene ya las semillas del pecado original de una práctica que no podrá cubrir nunca la distancia entre la realidad y una adecuada representación de la misma, pues toda forma de representación incurrirá siempre por definición en estrategias que acercarán a la película del lado de la ficción...”⁴⁷.

Teniendo cuidado de no atribuirle al documental un carácter utópico, diremos que el documental se enfoca en una situación real, tratando de mostrarla de la manera más fiel posible. La presencia del ojo del director, sin embargo, establece un sutil tono crítico del realizador, modelando la realidad para comunicar un mensaje específico. Si este tono es demasiado evidente, el documental se considera manipulado. ¿Pero es posible crear una imagen de la realidad sin manipularla?. Este dilema acompaña al género desde su aparición y seguramente lo hará siempre.

El *falso documental* escapa de este dilema y surge como una parodia directa, que emplea los métodos, estructuras, técnicas y clichés del documental, para prescindir de la realidad de la historia y elaborar piezas de ficción. Hay que destacar que la finalidad del falso documental o *mockumentary*⁴⁸ no es la ficción *per se*, sino la creación de una versión de la realidad que nos permita repensarla y criticarla de manera menos directa.

Entre los referentes de este género encontramos al director Rob Reisner con su película *This is Spinal Tap*. En ella, Reisner cuenta la historia de una ficticia banda de heavy metal británica como antesala a un tour por

⁴⁷ WEINRICHTER, Antonio, *Desvíos de lo real. El cine de no ficción*, Madrid, T&B Editores, 2004, p. 15.

⁴⁸ Contracción de los términos en inglés *mock* (parodia) y *documentary* (documental).

los Estados Unidos en 1982. Una clara parodia a los documentales sobre estrellas de la música, *This is Spinal Tap* fue agregada en 2002 a la Biblioteca del Congreso de los Estados Unidos por su significancia cultural, histórica y estética. El culto generado en torno a este *mockumentary* fue de tal magnitud, que los actores que representaban a los miembros de la banda editaron varios discos y sencillos, incluyendo conciertos a lo largo de los Estados Unidos en 1992.

Con el falso documental, el espectador se descubre atando cabos que lo llevarán al mundo real, extrapolando las sensaciones de la ficción al contexto de lo existente, una especie de caballo de Troya moral que llega con su mensaje intacto y peligroso al corazón del público. Como en el documental, existe una intención del director, un claro discurso político.

Un ejemplo claro de esta vocación crítica y reflexiva del falso documental es la pieza para televisión *C.S.A.: The Confederate States of America* (Los Estados Confederados de América) dirigido por Kevin Willmott. Usando un formato de documental televisivo, se hace un recuento de la historia alternativa de los Estados Unidos imaginando que los confederados (y no los abolicionistas) ganaron la guerra de secesión. Satirizando mediante esta ficción lo que la esclavitud significaría en la era moderna para el bando ganador, C.S.A. logra construir una severa crítica al racismo aun existente en la sociedad norteamericana.

Un referente obligado fue el taller que en febrero de 2013 dictó la artista Regina de Miguel, llamado “Future Timeline”, parte de la asignatura “Medios Fílmicos y Procesos de Intervención en el Espacio Público”. El taller estaba inspirado en la metodología de investigación de su pieza “Novele science vague fiction”. En palabras de la artista:

“Los objetivos del taller se dirigen a generar narraciones subjetivas y de intersección de la práctica artística en otras áreas de conocimiento a partir de la revisión de diversos materiales

pertenecientes al ámbito de la ciencia ficción o tangenciales que tratan de imaginar o proponen un futuro. A partir de ahí se realizará un mapa conceptual o timeline no lineal que recoja visiones generadas desde los relatos ficcionales, hechos reales y las narrativas generadas en el propio taller.”

Durante el transcurso de esta actividad, conjuntamente con las artistas Alejandra Bueno y Nacarid López, produjimos una publicación llamada “Archivo ALLEN0611”, parte de una compilación de varios trabajos de alumnos denominada “Inferencias”⁴⁹. En nuestro trabajo particular, construimos una línea de tiempo que entrelazaba realidad y ficción para plantear interrogantes sobre tecnología y sociedad mediante elementos como ondas de radio y la existencia de universos paralelos.

Recorriendo diversas épocas y eventos reales, insertábamos material adicional ficticio o interpretaciones alternativas para los sucesos descritos, dibujando un universo contiguo con vida propia, poblado de situaciones relacionadas con un tema común: la huella perpetua de nuestra sociedad.

En una era donde los avances tecnológicos cuestionan la veracidad de todas las imágenes que nos llegan, donde la verdad es manipulada y distorsionada por el estado y quienes concentran el poder económico, el falso documental critica estas prácticas de falsificación de la realidad y se vuelve el arma para devolver el golpe en igualdad de condiciones. No sólo el campo del cine y la TV han dado fruto a estas ficciones documentales. ¿Acaso no son los *memes*⁵⁰ una “falsa noticia” que pone palabras en boca de personas que nunca las pronunciaron, o las ubica en falsos contextos?. En esta nueva sociedad de la información, la alteración de la realidad suele hacerse con un propósito crítico, o al menos, reflejando claramente la posición o pensamiento del autor de la manipulación.

⁴⁹ POQUET, Pepa L., DE MIGUEL, Regina (eds), *Inferencias*, Valencia, Universitat Politècnica de València, 2013.

⁵⁰ Término empleado para referirse a unidades de información (usualmente imágenes) que se propagan viralmente por la red a medida que se modifican y mutan.

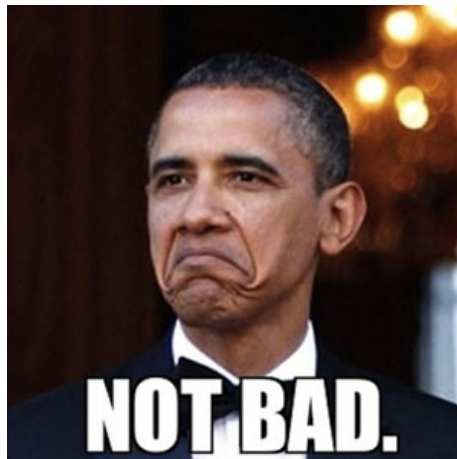


Figura 17: Meme del Presidente Obama⁵¹.

El falso documental obliga al espectador a tener una posición más activa en el consumo del contenido. Esto hace del escepticismo y la autorreflexión, elementos esenciales en una sociedad que se apoya fuertemente en el blanco y el negro, en la ausencia de grises entre verdad y mentira⁵².

En el caso de los falsos documentales, como en el cine de ficción, la historia y sus diálogos suelen venir de un guión predeterminado, permitiendo la improvisación en los diálogos para mantener esa apariencia de 'naturalidad' del género documental. Esta improvisación sin embargo, simplemente cumple el rol de dar sustancia al contenido, pues los actores no tienen control alguno sobre la historia.

En su libro *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, Lev Manovich emplea el término "interfaz cultural" para referirse al espacio de interacción entre hombre, ordenador y cultura. Si bien la interfaz de usuario excluía a lo cultural de la ecuación, este nuevo concepto toma en cuenta a lo digital como plataforma de creación y difusión de cultura. Hemos recorrido un trayecto importante desde la metáfora que dio origen

⁵¹ Fuente: Google Images <<http://images.google.com>>

⁵² Gandasegui, Vicente Díaz, «Espectadores de Falsos Documentales. Los falsos documentales en la Sociedad de la Información», *Athenea Digital* #12(3), Noviembre, 2012.

a la expresión “página web” para representar todo tipo de medios en la web, entre ellos el documental.

El documental web (también conocido como *webdoc*, documental interactivo o documental multimedia), explota las características de la plataforma digital para enriquecer la experiencia del espectador. No solo permite trascender el rectángulo de la pantalla para ofrecer más contenido simultáneo, sino que permite combinar distintos tipos de material: texto, fotografías, vídeo, audio y lo más importante: elementos interactivos.

El recorrido lineal e inalienable del documental da paso a una actitud activa de parte del espectador del documental web. En la mayoría de los casos, el usuario puede escoger el orden en el que visualiza las secciones o elementos, los contenidos adicionales que explora, y gracias al hipertexto, incluso explorar las relaciones entre ciertos puntos de la trama. El documental web se asemeja a las cajas del artista Joseph Cornell (influenciado por los surrealistas), en las que mostraba objetos encontrados de muy distintos orígenes, permitiendo a los espectadores reordenarlas y activarlas con ciertos mecanismos.



Figura 18: Una de las cajas de Joseph Cornell.
“Eclipsing Binary, Algol, with Magnitude Changes”, circa 1965.

Cornell entendía la imaginación como la herramienta con la que el espectador era capaz de crear conexiones y posibilidades a partir de los contenidos provistos por el artista. Es este potencial de hiper-conexión de la plataforma web, el que hace que sea la herramienta ideal para el renacimiento del género documental.

Sobran los ejemplos de *webdocs*, pero pocos con el éxito de *Prison Valley*⁵³ (2010), que logró 600.000 visitantes en un periodo de ocho meses (todo un hito para la época). *Prison Valley* es un retrato sobre una ciudad de Colorado, Estados Unidos cuya economía gira en torno al sistema penitenciario. Altamente inmersivo y con alto rango de interactividad, este documental web crea una atmósfera de imágenes y sonido que rodea completamente al usuario y lo compenetra con la historia de una manera novedosa y efectiva.

Sin embargo, uno de los ejemplos más importantes para el propósito de esta investigación es sin duda *Clouds over Cuba*⁵⁴, un documental web sobre la crisis de los misiles rusos en Cuba en 1962. En el mismo, además de estar presentes muchos de los elementos que definen al género, se incluye un apartado de ficción llamado *What if: An Alternate History*, un falso documental que explora una realidad alternativa a raíz de un desenlace diferente de los acontecimientos.

Por su alcance mediático, la facilidad con la que pueden ser construidos gracias a la aparición de diversidad de herramientas digitales, los aumentos en las velocidades de transmisión que permiten contenidos multimedia de alta definición en *streaming*⁵⁵ y las infinitas posibilidades que ofrece, los documentales web prometen permanecer como un género en si mismo por mucho tiempo.

⁵³ Prison Valley, <<http://prisonvalley.arte.tv>>, 2010.

⁵⁴ Clouds over Cuba, <<http://cloudsovercuba.com>>, 2012.

⁵⁵ Dícese del consumo de vídeo o audio a medida que este va descargándose.

1.7. El juego en un contexto serio

En la década de los 70, Clark Abt define a los juegos serios como aquellos que *“tienen un propósito educativo explícito y cuidadosamente planeado, (...) porque no están pensados para ser jugados únicamente por diversión”*⁵⁶. Aunque la primera aparición de este tipo de juegos estaba orientada a la educación, el término *edutainment* abarca hoy en día a aquellos juegos que se circunscriben en esta área. Los juegos serios, sin embargo, asumen funciones adicionales como la información, la crítica y el activismo. Estos pueden ser de cualquier género, emplear cualquier tecnología y estar diseñados para cualquier plataforma.

Una de las dificultades al tratar de definir lo que es un juego serio, es la aparente contradicción entre “juego” y “seriedad”. Anteriormente hemos definido al juego como una suspensión de la realidad, un espacio de ocio y un asunto de lo fingido, lo simulado ¿Cómo conciliar estas ideas con lo serio? Para responder esta pregunta, necesitaremos ahondar en la semántica del término “juego serio”.

Ben Sawyer, cofundador de la *Serious Games Initiative*, aclara que la palabra “serio” en este contexto refleja el propósito del juego, la razón de su creación y no su contenido⁵⁷. Un juego serio usa el género del juego para llevar un mensaje importante al público, en este caso, al jugador. Estos mensajes suelen estar asociados a problemáticas sociales, económicas o políticas, pueden defender causas y llevar noticias a las masas. El aporte que los juegos hacen a la tradicional comunicación de estos temas radica en la ausencia de un espectador pasivo, en la persecución activa del mensaje, a la vez que descubre un juicio moral

⁵⁶ ABT, Clark C., *Serious Games*, University Press of America, Lanham, 1987, p. 10.

⁵⁷ SAWYER, Ben, 2004. «Getting Serious About New Opportunities», <http://www.gamasutra.com/view/feature/130562/getting_serious_about_new_.php>. Citado por David Michael y Sande Chen, *Serious Games: Games that educate, train and inform*, Thomson Course Technology PTR, 2005.

oculto. Todo esto ocurre mediante sus acciones en el juego y gracias a sus mecánicas.

En el juego *September 12th*, Gonzalo Frasca usa el género de los juegos de apuntar y disparar (*shooters*) para hacer llegar a los jugadores su visión sobre la guerra contra el terror, el contraataque de los Estados Unidos ante el ataque terrorista del 9/11. En el juego tenemos una visión aérea de una ciudad del Medio Oriente, donde podemos ver a un personaje con los atributos con los que nos han enseñado a distinguir a un terrorista: vestimenta negra, cara cubierta y rifle AK-47 en mano. Aunque tratemos de evitar bajas civiles, la mira es demasiado grande y el tiempo que tarda en dispararse el misil hace que el terrorista escape y que entren en el campo del ataque personas inocentes. Gritos y sollozos se pueden oír mientras los testigos lloran a las víctimas, convirtiéndose ellos en nuevos terroristas. *Septiembre 12th* es un juego en el que la única manera de ganar es no jugando. Esta es la conclusión a la que Frasca quiere que lleguen los jugadores, su visión personal y crítica sobre las políticas anti-terroristas de los Estados Unidos de América.

Ian Bogost llama a esta particular mecánica de juego: la retórica procedimental del fracaso⁵⁸. Un diseño del juego que comenta un tema político negándoles a los jugadores la posibilidad de ganar, acentuando la validez del punto que el autor quiere establecer. Ejemplos claros de este tipo de diseño son las piezas del *Ajedrez Blanco* de Yoko Ono y los *Fluxkits* imposibles de George Brecht.

La revista *Wired* decidió usar un videojuego para su editorial sobre los piratas somalíes en el 2009: *Cutthroat Capitalism: The Game*⁵⁹. Aunque muchos de los juegos serios copian mecánicas de juego más simples (disparar y destruir, rompecabezas, etc.), *Cutthroat Capitalism* es un

⁵⁸ BOGOST, Ian, FERRARI, Simon y SCHWEIZER, Bobby, *Newsgames. Journalism at Play*, London, The MIT Press, 2010, p. 11.

⁵⁹ *Cutthroat Capitalism: The Game*, <http://archive.wired.com/special_multimedia/2009/cutthroatCapitalismTheGame>

simulador de piratería que involucra aspectos como gestión de recursos y estrategias de negociación. El jugador, en el rol de un capitán pirata, debe escoger qué barcos secuestrar, cuánto dinero pedir como rescate, cómo negociar con las aseguradoras, la manera de mantener vivos a los rehenes y felices a la tripulación de piratas. El artículo tuvo éxito al comunicar exitosamente el modelo de negocio de los piratas del Golfo de Aden, de una manera que el texto o el vídeo no podían haber logrado por sí mismos. La clave: la simulación y el juego.

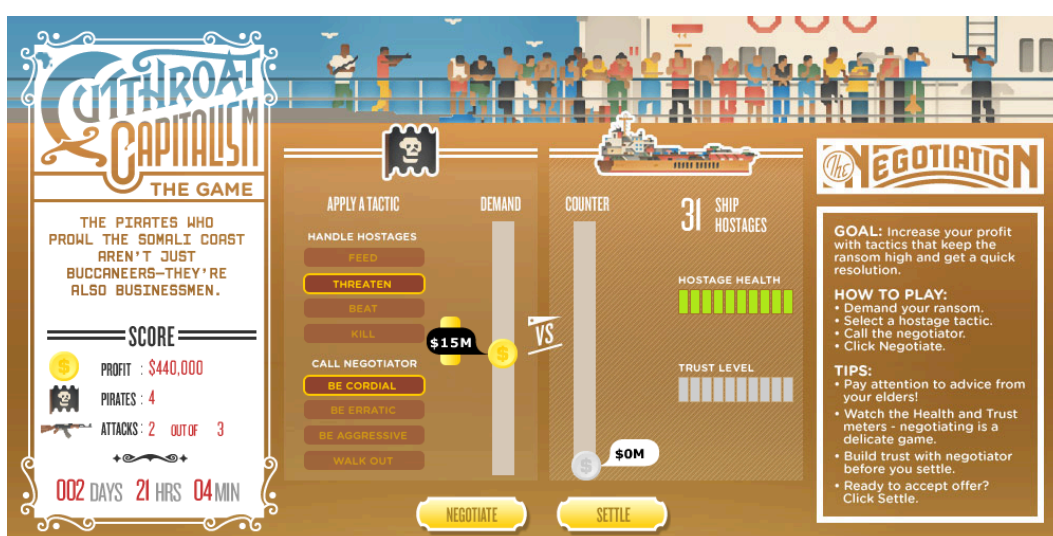


Figura 19: Cutthroat Capitalism.

Molleindustria, el colectivo de diseñadores y desarrolladores de juegos liderado por Paolo Pedercini, es uno de los representantes más importantes de la escena de los juegos serios en la actualidad. Entre sus trabajos más importantes está el juego *Phone Story*, un juego para iPhone en el que el jugador debe representar el papel de diversos supervisores de la corporación Apple durante diferentes etapas del proceso de producción de los teléfonos móviles de la compañía. Desde la violencia generada por la alta demanda de minerales del Congo (donde grupos militares esclavizan a personas para extraer este material), pasando por las pésimas condiciones laborales de las fábricas en China (que han conducido al suicidio a decenas de personas) hasta llegar a la crítica de sus estrategias de marketing. Al ganar en este juego, el jugador no puede

dejar de sentir que en el fondo la victoria no es tal. *Phone Story* fue rápidamente prohibido en la tienda de aplicaciones de Apple, pero puede accederse desde el sitio web del juego⁶⁰.

La fundación *Games For Change*⁶¹ llama a este género “juegos de impacto social”. Frasca por su parte, emplea el término *newsgames* (juegos-noticia) para referirse a los juegos que son ‘una mezcla entre simulación e historieta política’. El término más generalizado (y el que usaremos en este trabajo) para estas piezas lúdicas que habitan entre el entretenimiento y la reflexión, es el de *juegos serios*.

Muchos juegos serios cruzan su camino con el documental web, generando auténticos documentos jugables, como es el caso del proyecto *Collapsus*⁶². Combinando el vídeo, las infografías y las mecánicas de los juegos de estrategia, el jugador puede alterar los destinos del mundo en plena crisis energética global, afectando las historias de los personajes representados por actores reales.

En la era del Homo Ludens Ludens, el juego se constituye como la herramienta más apropiada para la búsqueda del sentido en un mundo cuyo ritmo y complejidad aumenta exponencialmente cada día. Los tiempos que vivimos exigen que no actuemos meramente como espectadores, sino que asumamos el rol activo de participantes, constructores de posibilidades, colectivos organizados y familiarizados con nuestros entornos. Los juegos serios expanden la audiencia de los mensajes más importantes que posee la sociedad moderna: aquellos que buscan el cambio, la igualdad, la justicia y el bien común.

⁶⁰ Phone Story, <<http://www.phonestory.org>>.

⁶¹ Games for Change, <<http://gamesforchange.org>>.

⁶² Collapsus, <<http://www.collapsus.com>>.

CORPUS PRÁCTICO

2

2. CORPUS PRÁCTICO

2.1. Introducción a la práctica

Inmersos en nuestras esferas de cotidianidad, muchas veces perdemos contacto con el acontecer de nuestro entorno, y nos alejamos cada vez más de las personas con las que compartimos el espacio urbano. Así mismo, sin darnos cuenta, perpetuamos estereotipos aprendidos con respecto a ciertos temas o grupos sociales, repetimos opiniones que consideramos políticamente correctas y evitamos los tabúes de ciertas perspectivas. Esta inflexibilidad de posiciones con respecto a nuestra sociedad, limita enormemente la creación de nuevas visiones y perspectivas, bloqueando el auge de nuevas ideas y conceptos sobre lo público. Nos estamos condenando a repetir los mensajes que nuestros abuelos han inculcado a nuestros padres y aquellos que los medios de comunicación manufacturan a diario. No hay espacio para la experimentación y la imaginación sobre nuestra realidad, no hay tiempo para repensarnos de manera libre. No hay oportunidades de jugar a ser otra versión de nosotros mismos.

El presente trabajo de investigación pretende evaluar el potencial del juego para abrir esos espacios de reflexión. Inspirado en proyectos como *Early Days* del colectivo Coney, HELIUM nace de la inquietud de crear una experiencia donde el juego permita a los participantes cuestionar sus concepciones sobre política, comunidad, inmigración, cultura, privacidad y otros tópicos, en un ambiente de debate y reflexión. El universo de ficción de dicho juego debe actuar como una malla de seguridad que permita a los jugadores arriesgarse a opinar sin restricciones, a desechar tabúes y discutir diferentes perspectivas. Se desea crear una plataforma lúdica sobre la cual construir dinámicas de debate colectivo, que pueda personalizarse según el contexto y el área de impacto deseado.

Durante el proceso, surge la necesidad de documentar el juego para compartir los resultados con una audiencia mayor, convirtiendo a HELIUM en un documental sobre las opiniones generadas durante la experiencia. De este modo, retomaremos a la limitada improvisación (condicionada al mensaje del creador) empleada tradicionalmente en los falsos documentales, con libertad absoluta de los jugadores frente a la historia. Este componente del proyecto es el que convierte a HELIUM en una experiencia única en su estilo, diferenciándola de proyectos similares, pues alcanza a una segunda audiencia posterior a su ejecución: cualquier persona con acceso a internet.

2.2. El juego

Esta sección describe el proceso de diseño y producción de la experiencia lúdica grupal, así como su ejecución y el registro para la posterior fase documental.

2.2.1. Características del juego

El resultado final de este proyecto de investigación desea ser:

- **Un juego serio:** se quieren incluir temáticas de actualidad, relacionadas con el acontecer inmediato de los jugadores.
- **Una dinámica de grupo:** el juego podrá servir como una herramienta de facilitación de la integración de grupos, para promover la interacción, descubrir las personalidades de los jugadores (incluso cuando asuman roles ficticios) e introducirlos a procesos de trabajo reales.
- **Una experiencia RPG:** Los jugadores representaran un papel durante el juego, enfrentando situaciones y escenarios ficticios durante toda la experiencia. Al igual que en juegos de RPG como Dragones y Mazmorras, un director de juego será su enlace con el universo creado para ellos.

- **Una simulación de gestión de crisis:** el juego estará compuesto por diferentes situaciones que pondrán a prueba la capacidad del grupo para enfrentar conflictos de escala urbana con diferentes grados de dificultad.
- **Un documental web:** cada sesión de juego será registrada en fotografías, grabaciones de audio y vídeo, anotaciones y textos, para construir diversas versiones del mismo falso documental web. Este, relatará la historia del grupo de personajes, permitiéndole al espectador navegar por líneas de tiempo alternativas con los distintos enfoques que han sido empleados para resolver los conflictos de la historia.

Las características que buscamos en el juego:

- **Presencial:** el juego requiere la presencia física de los participantes.
- **Multijugador:** debe tener tres o más jugadores.
- **Colaborativo:** no se compite, se colabora.
- **Condición final neutra:** no se gana ni se pierde.
- **Inmersivo:** los jugadores entran a un universo ficticio, reforzado por la historia del juego y sus elementos audiovisuales.
- **Simulación:** los jugadores asumen roles y papeles.
- **Narrativo:** Compuesto de capítulos y situaciones base, por medio del juego se construye y evoluciona la historia

2.2.2. Ambientación

En una primera instancia, queríamos crear un entorno en donde una imagen caricaturizada de nuestra ciudad (Valencia en nuestro caso) nos permitiera reflexionar, suprimiendo los estereotipos, las preconcepciones y tabúes que tuviéramos de ella.

Deseábamos incluir problemáticas actuales de la vida urbana, elementos de la política pública, costumbres y percepciones reales.

Así, llegamos a tres propuestas iniciales para la ambientación del juego:

- **Ciudad de los Exiliados Galácticos:** en este escenario, un espacio poco utilizado y principalmente turístico de la arquitectura urbana valenciana, La Ciudad de las Artes y las Ciencias, es comprado por una raza de alienígenas que desean vivir entre nosotros. Los alienígenas cumplen un doble rol ante los jugadores: inmigración y modernización acelerada. **Género:** ciencia-ficción.
- **Valencia entre dos (VLC/2):** una falla geológica causa una fractura en la tierra que llena el cauce del río Turia de lava ardiente, eliminando toda comunicación entre un lado y otro de la ciudad. Una oportunidad de evaluar la planificación urbana, las concepciones sobre zonificación y las diferencias entre distintos barrios de la ciudad. **Género:** Drama.
- **Blanco: Catedral:** Un grupo extremista amenaza con destruir la Catedral de Valencia, el tiempo se agota para descubrir las pistas que nos permitan atraparles a tiempo antes de que la tragedia acabe con uno de los legados históricos de la ciudad. **Género:** Detectivesco.

El primer escenario nos permitiría una mayor diversidad de problemáticas que tratar, mientras que el escenario concerniente a la separación de la ciudad en dos mitades, estaría mayormente confinado a problemas de zonificación y solidaridad en caso de tragedias. El tercer escenario fue descartado casi de inmediato por alinear naturalmente desde el principio a los participantes en contra del grupo extremista, disminuyendo las voces de disensión en las discusiones.

2.2.3. Selección de temas

Para esta fase de investigación, contactamos al colectivo Carpe Via para solicitar su colaboración. Este grupo de arquitectos, psicólogos y artistas se describe de la siguiente manera:

“Somos un grupo interdisciplinario que trabaja y reflexiona alrededor de la transformación urbana desde el arte, la arquitectura y el urbanismo. Creemos que hacer ciudad, más allá de su definición física, es construir desde lo inmaterial generando nuevas dinámicas de comunicación y gestión capaces de dar poder a los ciudadanos y de construir, además del presencial, el digital, el cultural y el sentimental. En definitiva, construir contexto.

Paralelamente, Carpe Vía desarrolla una actividad de investigación y divulgación en contacto con la Universidad y otras instituciones y plataformas online, buscando promover y difundir nuevas formas de hacer ciudad a la vez que se generan redes de trabajo.”⁶³

Luego de comentarles la idea general del proyecto, los integrantes de esta organización colaboraron con la elaboración de una tabla de problemáticas urbanas que pudieran ser planteadas desde el escenario seleccionado.

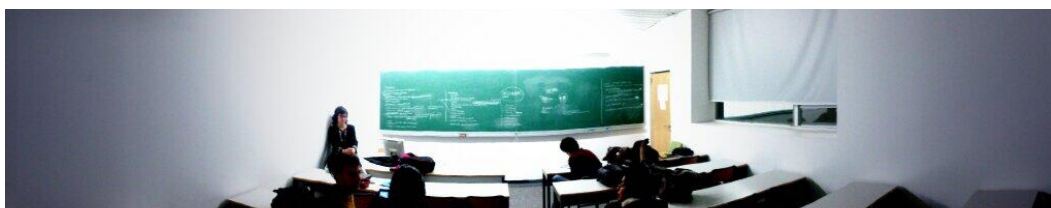


Figura 20: Una de las sesiones de tormenta de ideas de Carpe Vía.

Con los distintos tipos de situaciones y problemas recogidos con la ayuda del colectivo Carpe Via, se creó una primera lista de puntos generales que se utilizarían posteriormente como “misiones” de juego:

⁶³ Fuente: sitio web de Carpe Via, <<http://carpeviaweb.wordpress.com>>.

- Religión: explorar las diferencias entre religiones y el poder de la misma en la política de estado y la cultura.
- Tolerancia: a las diferencias físicas y de costumbres.
- Estándares de belleza: Reflexionar sobre las estéticas impuestas por cine y TV.
- Paranoia y teorías de conspiración: determinar la capacidad para tomar decisiones de manera racional en medio de situaciones extremas y presión social.
- Privacidad y vigilancia: debatir sobre el “gran hermano” y el derecho a la intimidad.
- Competitividad y economía: lucha de clases y racismo. La ventaja económica y las respuestas sociales en tiempos de crisis.
- Identidad: ¿Qué nos hace ser nosotros? ¿Hasta que punto estamos preparados para la multipresencia de nuestra imagen?
- El conflicto de lo público frente a lo privado.
- Gestión de recursos, contaminación y sostenibilidad frente a organismos con distintas necesidades y fisionomías.
- Uso de la ciudad y del espacio público. ¿Cómo lo usamos y como queremos que sea usado?

Algo que comenzó a hacerse evidente durante esta etapa del proceso de diseño, fue que la figura del alienígena cumplía con un doble papel en el juego:

Inmigrantes: Los alienígenas vienen de un lugar lejano, poseen otra cultura, sufren los embates de la intolerancia y luchan por ser aceptados en la sociedad receptora. Como tales, generarán en los jugadores una diversidad de emociones que mayormente se situarán en el área de la simpatía.

Agentes de gentrificación: Estas criaturas extraterrestres irremediamente, con su cultura y la tecnología que traen consigo, iniciarán procesos de cambio violentos en la ciudad y su cultura. Es irremediable que para algunos jugadores, esto los convierta en los villanos de la historia.

Como podemos ver, esta dualidad de percepciones de los personajes centrales del juego, son perfectas para crear discusión durante la experiencia. De este modo, garantizamos una dinámica de grupo que reta a los participantes a hallar mecanismos de acuerdo para superar cada prueba. Así cada iteración del juego será diferente, dándole más valor al archivo documental de experiencias de juego (*gameplay*).

2.2.4. Creación de la historia

Para crear el universo de juego de nuestra experiencia lúdica, comenzamos por describir las situaciones que dieron origen al escenario que iniciará la experiencia de juego: ¿Cómo llegan estos extraterrestres a nuestra ciudad?.

A continuación la primera versión del prólogo:

“Su planeta, traducido al castellano como Uróboros, estaba en la órbita del púlsar PSR 1257+12, ubicado a mil años luz de nuestro sol. Debido a causas aún no reveladas por los visitantes, Uróboros fue destruido y los pocos sobrevivientes de la raza, se embarcaron rumbo a nuestro sistema solar para hallar un nuevo hogar con características similares a su antiguo planeta.

Muchos años después, llegaron a la Tierra...

Quizás porque la arquitectura del espacio les recordaba a su planeta de origen, o porque vieron que no estaba densamente habitado, los helionitas se interesaron en Valencia y particularmente en la Ciudad de las Artes y las Ciencias. Este complejo arquitectónico turístico y cultural creado por el arquitecto

e ingeniero valenciano Santiago Calatrava y cuya construcción culminó en 1998, se convirtió en uno de los santuarios urbanos por los que los helionitas ofrecieron cantidades increíbles de oro (el oro en su planeta era un recurso tan abundante como aquí el sílice) por el mismo.

El Ayuntamiento de Valencia, debido a la crisis actual, y a la enorme cantidad de dinero ofrecida por los alienígenas, cede el complejo arquitectónico y gran parte del antiguo lecho del río Turia a estos huéspedes. Sin embargo, establece un acuerdo para regular las relaciones entre los nuevos inquilinos y los habitantes de la ciudad. Así nace la Comisión de Asuntos Extraterrestres, de la cual ustedes son parte a partir de hoy.

En sus manos está el futuro de la ciudad y de las relaciones con el resto del universo.”

2.2.5. Diseño de personajes: los helionitas

Considerando el material audiovisual y a los actores que serían necesarios para representar a los alienígenas durante el juego, se tomaron las siguientes decisiones de diseño de personajes:

- La apariencia de los extraterrestres debía requerir un mínimo de maquillaje y efectos especiales.
- Queríamos que algún aspecto de su apariencia creara incomodidad entre los humanos.

Durante el proceso de lluvia de ideas, dimos con la posibilidad de que los visitantes del espacio pudieran tomar la forma humana para minimizar su impacto en los habitantes de la ciudad. Sin embargo, creímos necesario que tuvieran una señal distintiva que permitiera reconocerles.

“...sus cuerpos expiden helio a través de los poros como parte de su metabolismo. Debido a este proceso químico, comenzamos a llamarlos helionitas, a falta de un mejor nombre en nuestros idiomas terrestres.”

Así, dimos con el nombre de este juego: **HELIUM**.

2.2.6. Rol de los jugadores

Queríamos que los participantes tuvieran el poder de analizar y discutir los problemas que plantearía esta nueva convivencia interestelar. Por ello, se decidió crear una figura institucional llamada la “Comisión valenciana Heliónica”. En nuestra historia, sus miembros tenían la responsabilidad de decidir sobre diversos aspectos de la convivencia entre helionitas y humanos. Este papel les permitiría gestionar cada crisis con la creatividad que buscamos incentivar y ser capaces de enfocar cada situación desde un punto de vista más amplio.

2.2.7. Mecánica de juego

Para decidir el funcionamiento y las reglas del juego, se exploraron diversas opciones, inspiradas en géneros de juego existentes:

2.2.7.1. Opción 1: Economía de juego

Se consideró la creación de un mini-sistema económico que rigiera el juego. Basado en juegos como Monopolio, la idea sería usar una moneda propia que expresara el costo de ciertas soluciones y permitiera a los jugadores invertir en determinados aspectos del juego a medida que este avanza. Esto agregaría un componente estratégico y matemático a la experiencia.

Se evaluaron esquemas de administración tanto individual como concertada, así como la reducción de opciones del destino

presupuestario. Sin embargo, la complejidad de la administración solo podía ser resuelta ofreciendo a los jugadores un conjunto limitado de soluciones a cada problema.

Pros: El juego reflejaría el aspecto económico de la gestión de los problemas, y de los sacrificios necesarios para resolver algunos de ellos. Así mismo, plantea dilemas éticos relacionados con la administración pública.

Contras: El uso de una economía de juego obliga a limitar el tipo de soluciones a los problemas planteados, por la imposibilidad de cuantificar al momento cualquier solución con la que den los participantes. Ofreciendo un conjunto de soluciones ya medidas a nivel económico, estaríamos limitando enormemente la libertad del juego. Así mismo, el tiempo que le tomaría al grupo decidir partidas presupuestarias, prolongaría el tiempo que cada problema requeriría para ser resuelto.

2.2.7.2. Opción 2: Juego de cartas

Entre las alternativas tomadas en cuenta, estaba la de construir un mazo de cartas con diversos aspectos del juego, introduciendo un elemento de azar y estrategia al mismo. En este tipo de juego, se repartiría un número de cartas a cada jugador para que, en cada ronda, pusiera sobre la mesa una de ellas para poder participar en la discusión u obtener ventajas adicionales.

Uno de los aspectos probados fue el del mazo de soluciones, donde cada carta le otorgaba al jugador la posibilidad de aportar una solución al problema, limitada al aspecto descrito en la carta. Por ejemplo: una carta que reza “Campaña Publicitaria” le daba al jugador la posibilidad de sugerir una solución basada en publicidad y comunicación.



Figura 21: Prototipo de cartas de solución.

Así mismo, se evaluaron cartas comodín que permitieran opinar libremente, o cartas que sumaran un voto a la votación final por su propuesta.

Pros: Fácil de jugar y de dinámica rápida, obligaba a ser muy creativo por el hecho de limitar las opciones del jugador para amoldarla a ciertas áreas de acción.

Contras: El papel que tomaría cada jugador, o las propuestas que pusiera sobre la mesa, estaban completamente condicionadas por el azar, en este caso por las cartas que le tocarán al iniciar el juego. Este factor atentaba contra nuestra intención de crear un espacio de reflexión grupal diverso y creativo.

2.2.7.3. Opción 3: Role-playing

Una de las opciones que desde el principio habíamos considerado, es la de hacer de este juego una especie de RPG donde cada jugador asumiera el papel de un miembro de una comisión de asuntos heliónicos de su ciudad. ¿Cómo reaccionaría ante una responsabilidad de este tipo? ¿Qué opina de los helionitas? ¿Cuál es su visión de ciudad? ¿Cómo reacciona ante cada situación planteada? Centrando el juego en la discusión y elaboración de propuestas y soluciones frente a los conflictos

que irían surgiendo, se crearía un espacio abierto para la reflexión y el debate. La ausencia del azar y de límites de recursos de las opciones previas, potenciaría enormemente la narrativa del juego.

Al igual que en los juegos de rol, el papel del director de juego es el de rellenar los espacios de la ficción que no hayan sido considerados y vayan siendo requeridos por las acciones de los jugadores. El director de juego puede (y debe) improvisar para mantener la consistencia del universo ficticio y ayudar a los miembros de la comisión a concebir esta realidad como propia a medida que indaguen en ella.

Pros: Mayor libertad para los jugadores. La narrativa resultante de la participación de los jugadores es sumamente variable y por tanto, ofrecería un banco de experiencias de juego más apropiado para su uso documental.

Contras: Se hace más difícil el flujo narrativo del juego, ya que las opciones de los jugadores serían infinitas. Es complejo crear un flujo de la narrativa condicionado por las acciones de los participantes.

2.2.7.4. Opción seleccionada

Finalmente, decidimos que la mecánica de juego que más potenciaba los objetivos específicos del proyecto era sin duda la de *role-playing* (juego de rol). En especial considerando que estábamos buscando crear un espacio libre de expresión y reflexión, donde surgieran opiniones sorprendidas, diferentes y que retaran al resto de jugadores a descubrir puntos en común para lograr acuerdos.

2.2.8. Reglas

- Una vez iniciado el juego, es necesario mantener la suspensión de la incredulidad. No pueden hacerse preguntas sobre el juego, solo sobre el universo del juego.

- El secretario de la comisión (director de juego) es la fuente de toda la información adicional que se requiera y que los elementos audiovisuales no contengan.
- Cada grupo decide por su cuenta la manera en que organiza sus discusiones y el mecanismo con el que se llega a un acuerdo.
- El secretario no debe, bajo ningún concepto, opinar o participar en el debate. Solo debe interrumpir si siente que algún hecho es falso o fue incorrectamente percibido por los jugadores.

Decidimos entregar a los jugadores una ficha de comodín para cada uno de los problemas. Este les permitía hacer una pregunta adicional al secretario por ronda. Fue un experimento para validar la necesidad de esta interacción y obligar a los participantes a no depender de esta figura en el juego.

2.2.9. Duración del juego

Nos planteamos inicialmente probar con una duración máxima de 120 minutos (dos horas), incluyendo la introducción preparatoria del juego.

2.2.10. Diseño de la narrativa de juego

Procedimos a crear un primer esbozo de la estructura narrativa, en la que los jugadores definían con sus acciones los problemas que irían surgiendo.

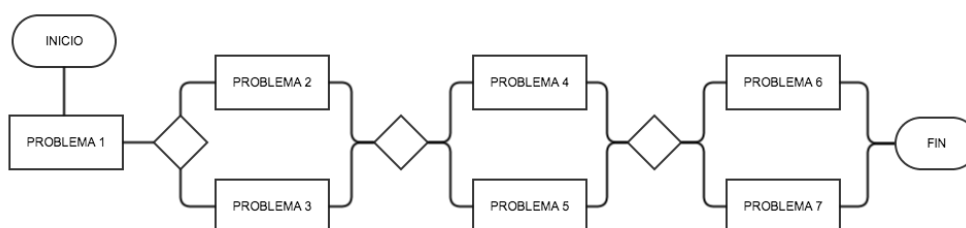


Figura 22: Flujo de juego en la primera versión de juego.

Basados en las experiencias del colectivo Coney con su pieza *Early Days*, (ver entrevista en los anexos), decidimos crear respuestas binarias para cada situación. Pese al infinito rango de soluciones planteadas por los jugadores, se establecieron dos aspectos en base a los cuales la narrativa tome dos cursos posibles. Apoyar o no a los helionitas, resultaba en ventajas o desventajas que darían forma a los problemas futuros. Este mapa sería la herramienta guía para que el director de juego seleccionara los problemas que aparecerían durante la experiencia.

2.3. Creando el primer prototipo

2.3.1. Espacio de juego

Para las primeras sesiones de prueba, se utilizó un salón cerrado con una mesa en torno a la cual pudieran sentarse todos los participantes. Se limitó el número a seis jugadores (al igual que en la mayoría de los juegos de rol). Se cerraron todas las ventanas para minimizar la distracción y se les proporcionó a cada uno material para hacer anotaciones, así como agua para su consumo. La idea era recrear una sala de juntas.

2.3.2. Presentación

Se preparó una presentación con fotografías que iban acompañadas de una exposición oral de la historia. En una breve charla, acompañada de fotomontajes y fotos de archivo que ilustraban la misma, los jugadores eran introducidos a la situación que les tocaría enfrentarse durante la sesión.



Figura 23: Falso anuncio publicitario incluido en la presentación inicial.

2.3.3. Estética de juego

Todos los elementos gráficos del juego estaban especialmente diseñados en base a la ciudad de Valencia. El nombre de la comisión a la que pertenecían los jugadores era “Comisión Valenciana Heliónica” y su logotipo, una modificación del oficial perteneciente al ayuntamiento de esta ciudad. Las fotos utilizadas para narrar la historia previa al juego y ambientar a los participantes, eran fotomontajes de la ciudad y sus personajes políticos junto a naves espaciales e imágenes de los extraterrestres.

2.3.4. Instrucciones

Luego de describir el papel de la comisión que integran y su responsabilidad, se les notificó a los jugadores que se plantearían una serie de problemas en este escenario, para que entre ellos llegaran a una solución de los mismos. Para esta primera experiencia, los detalles sobre los mecanismos de discusión y acuerdo, así como el tiempo que tendrían para llegar a conclusiones y la forma de construir la respuesta, fueron mínimos.

2.3.5. Rol del director de juego

El director de juego, cuyo papel en la historia es el del secretario de la comisión, cumplía con los siguientes roles durante la sesión:

- Presentar el juego.
- Presentar la historia.
- Indicar la manera de trabajo en rondas.
- Mantener el ritmo del juego y limitar el tiempo por cada discusión si este se prolongase demasiado.
- Responder a preguntas adicionales sobre el universo de ficción.
- Seleccionar los problemas de acuerdo a un mapa de juego. Según decisiones de los jugadores, emplearía unos u otros problemas a medida que se avanzaba.
- Dar por finalizado el juego.
- Recoger impresiones y sugerencias.

El director de juego de ninguna manera podía intervenir en la discusión, salvo para responder dudas de los jugadores con respecto a la información de la ficción. Por ejemplo, un jugador podía preguntar: *¿Pueden los helionitas comer lo mismo que los humanos?* La respuesta debía ser objetiva y no tendenciosa.

2.3.6. Dinámica del juego

Como secretario de la comisión y enlace con el ayuntamiento, el director del juego leía cada problema y solicitaba a la comisión su respuesta. Los participantes procedían a discutir cada situación y tratar de llegar a un acuerdo. Se registraba el tiempo que cada tema requería por parte de los jugadores.

2.3.7. Roles secretos

Para esta versión del juego, se escogían dos jugadores al azar para asignarles dos roles específicos:

- **Agente helionita:** Este jugador es un alienígena con la capacidad de ocultar su naturaleza helionita. Está presente en la comisión para garantizar que los intereses de su raza estén representados y balancear así las decisiones hacia sus intereses.
- **Miembro del Frente por una Tierra Libre:** Este jugador forma parte de una organización que lucha por expulsar de la ciudad (y de la tierra) a los extraterrestres. Fue infiltrado en la comisión para influenciar a sus miembros y tomar las decisiones que permitan aislar y alejar a esta comunidad de criaturas que, según ellos, planean invadirnos.

Escondiendo mensajes particulares en cartas selladas de bienvenida que se entregaban a cada jugador (ver anexos), estos dos personajes se daban cuenta en secreto, de su rol durante el juego. El mensaje les pedía que su papel no fuera evidente para el resto de los participantes.

El propósito de este proceso era el de garantizar una discusión polarizada en cada ronda. Nuestra principal preocupación era la de imponer a dos jugadores un personaje fijo, limitando su opinión durante la sesión.

2.3.8. Final del juego

Para estas primeras versiones de prueba, aún no se había diseñado un final. Simplemente se daba por terminado el juego y se pasaba a la fase de feedback y sugerencias.



Figura 24: Una de las primeras sesiones de juego.

2.3.9. Análisis de resultados y conclusiones del prototipo

- El mapa de flujo de la narrativa no reportó mayor utilidad al tipo de dinámicas e inmersión de nuestro juego. La diversidad de soluciones propuestas por cada grupo de jugadores era demasiado amplia como para acompañarla de una alteración correspondiente de la trama de manera convincente.
- El límite de preguntas al secretario resultó contraproducente, ya que la curiosidad de los jugadores con respecto al universo de juego resultaba un elemento potenciador de la creatividad. Al hallarse limitados en cuanto a la información esencial para su gestión, los miembros de la comisión llegaban muchas veces a supuestos errados sobre los helionitas y su situación, así como a restringir el alcance de sus propuestas.
- Descubrimos que algunas de las soluciones extremas y radicales de los jugadores con roles secretos, eran apoyadas por otros jugadores sin imposición previa. Esto ratificó nuestra creencia en que la ficción permite a los participantes separarse de tabúes y posiciones políticamente correctas durante el juego.
- El hecho de que los alienígenas tuvieran riquezas en demasía (con las que adquirieron las instalaciones que habitan) simplificaba el trabajo de los jugadores, ya que usualmente resolvían cada asunto con el presupuesto casi infinito que esto representaba.

- Muchas veces los jugadores a los cuales habían sido asignados roles secretos, develaban su identidad durante el juego, muchas veces porque hallaban difícil actuar de manera convincente. Una vez identificado este personaje, su opinión era automáticamente desestimada en las discusiones.
- Una vez llegado a un acuerdo, notamos que posteriormente los jugadores tenían problemas tratando de describir la solución a la que habían llegado. Cada jugador recordaba soluciones que variaban un poco de las de sus compañeros.
- En promedio se trataron cinco problemas por sesión de juego, el tiempo dedicado a cada problema unos 15 minutos y la longitud de la experiencia completa de 90 a 120 minutos.

2.4. Elementos del juego

2.4.1. Imagen y diseño visual

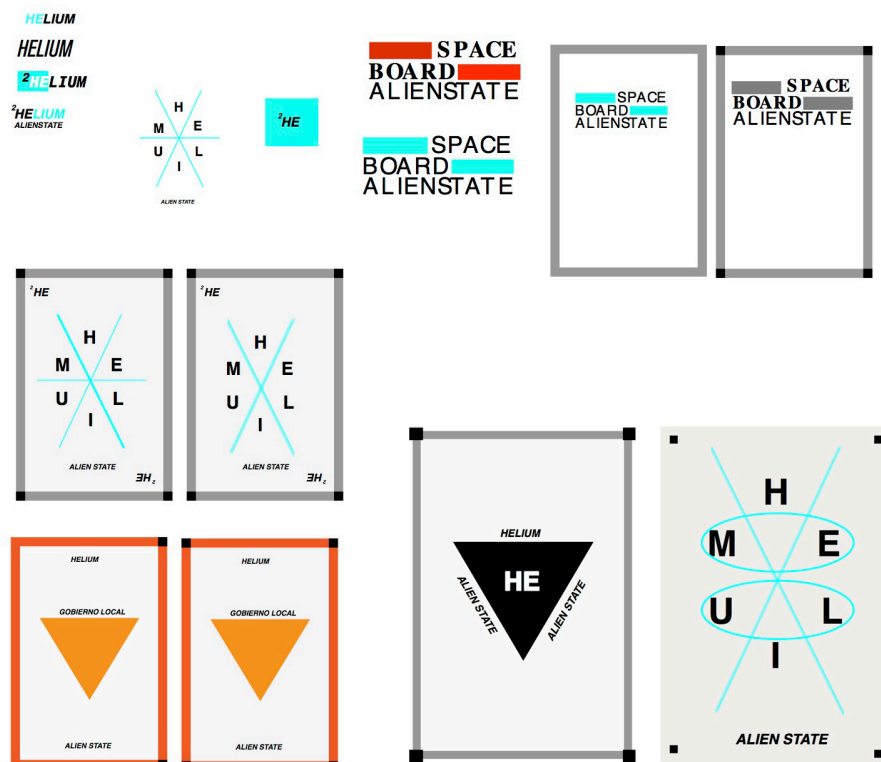


Figura 25: Primeros bocetos del logotipo y elementos de juego (por Loli Moreno).

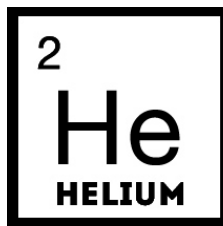


Figura 26: Logo final.

2.4.2. Estética de los materiales audiovisuales

Al momento de comenzar a diseñar y producir los elementos multimedia y audiovisuales que acompañarían al juego, nos dimos cuenta que la excesiva personalización de los mismos al contexto valenciano serían contraproducentes en más de un aspecto.

Primero, dificultarían la presentación y ejecución del juego en ámbitos diferentes al local. Llevar HELIUM a otra ciudad, incluso a otro país, implicaría repetir el proceso completo de producción de contenidos. En el caso de los vídeos, esto resultaría en un costo de tiempo y recursos muy poco práctico. En segundo lugar, la estética final de los contenidos estaba cobrando un matiz poco serio, por los montajes obvios de elementos ficticios sobre el imaginario visual de la ciudad y su contexto humano. Por ejemplo, al utilizar a personajes políticos representativos de la ciudad de Valencia, como se muestra en la figura 27.



Figura 27: Uno de los elementos visuales descartados.

Por ello, decidimos asumir una estética inspirada en la película *La Jette* de Chris Marker. Limitándonos a crear una ambientación que permitiera a los jugadores inferir y crear sus propias visiones de este universo ficticio. Esta representación ambigua y minimalista del espacio de juego permite extrapolarlo a cualquier entorno.

La selección de fotografías para el juego se llevó a cabo sobre el banco de imágenes de *Wikimedia Commons*, un repositorio web de material de dominio público con un amplio banco de fotografías históricas. Tratamos de seleccionar los elementos visuales con las siguientes características:

- Mezclar las épocas de las fotografías para generar una ambientación indiscernible, que mantenga a los jugadores separados de su contexto histórico inmediato.
- Tratar de no reflejar referencias culturales o geográficas específicas, permanecer en un lugar neutro que pudiera ser cualquiera y todos a la vez.

Con estas imágenes se creó una librería de imágenes en blanco y negro, categorizadas según los elementos de la historia, problemáticas y eventos, para ubicarlas fácilmente durante el proceso de desarrollo del juego y producción del documental web.

2.4.3. Plataforma documental y comunicación

Dos de los objetivos específicos del presente proyecto requerían el desarrollo de un sitio web para HELIUM. El primero era albergar los documentales web generados a partir del juego, haciéndolos disponibles para una audiencia global. El segundo: promocionar y dar a conocer el juego, para que interesados en replicarlo en distintos contextos y lugares pudieran participar, ya sea ofreciéndose como jugadores o incluyendo a HELIUM en diversos tipos de conferencias, talleres o eventos relacionados con las temáticas del juego.

El sitio web cuenta con la estética minimalista previamente establecida para el proyecto, haciendo uso de fotografías en blanco y negro y complementándolas con registros fotográficos de las sesiones de juego realizadas.

El contenido presente en la página web es el siguiente:

- Información del proyecto.
- Acceso a los documentales web producidos en cada sesión.
- Comentarios de los participantes.
- Posibilidades de participación y forma de contacto.
- Blog con noticias y avances del proyecto.



Figura 28: Capturas del sitio web de HELIUM.

El sitio web puede hallarse en la dirección: <http://vivehelium.com>.

Así mismo, se crearon perfiles para HELIUM en diversas redes sociales como Twitter, Facebook, YouTube y Google+ (ver anexos). De esta manera se pretende expandir el alcance del proyecto a una mayor audiencia y crear el discurso de juego en diversas líneas comunicacionales.



Figura 29: Perfiles de HELIUM en redes sociales.

Estos perfiles fueron utilizados durante la fase de diseño para difundir noticias y materiales audiovisuales relacionados con la ficción de juego: noticias sobre avistamientos de ovnis, teorías sobre vida inteligente fuera de la tierra, etc. Así, fuimos creando una atmósfera de curiosidad sobre el proyecto, una especie de prólogo a la experiencia física de juego y un contexto para los documentales web.

Durante el proceso de desarrollo del juego HELIUM, fuimos invitados a exponer este proyecto en las jornadas Ciudad Sensible, llevadas a cabo en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura y Diseño de la Universitat Politècnica de València del 12 al 15 de mayo del 2014.

Según sus organizadores, Ciudad Sensible busca construir un modelo de ciudad en código abierto, activa e inclusiva, capaz de promover nuevas dinámicas de construcción de ciudad donde los ciudadanos recuperan el protagonismo real en la transformación de su entorno mediante una gestión más abierta y participativa. El espacio público recupera así su carácter como lugar activo de construcción de cultura y ciudadanía.



Figura 30: Folleto de charla de HELIUM y logotipo, ambos del evento Ciudad Sensible 2014.

Como parte del espacio *StreetViu* de Ciudad Sensible, HELIUM fue presentado al público en una charla de veinte minutos donde compartimos nuestra curiosidad por el juego como herramienta de crítica y reflexión urbana. Así mismo, establecimos contacto con diversos colectivos interesados en colaborar con esta iniciativa y aprovechar los resultados de la misma en proyectos conjuntos en un futuro. La oportunidad fue propicia para recoger direcciones de correo electrónico de los asistentes interesados en HELIUM, suscribiéndoles a nuestro boletín digital. La charla está disponible en formato vídeo en el blog de HELIUM (<http://vivehelium.com/blog>).

Mediante el uso de las redes sociales, avisos publicados en los espacios físicos de la Universidad Politècnica de València y la red de contactos adquiridas durante los estudios del máster y la promoción del juego, se llevó a cabo el proceso de reclutamiento de los jugadores para esta versión de HELIUM. Un boletín digital por correo electrónico mantenía al tanto de las sesiones de prueba a todos aquellos interesados en participar.

2.5. Creando el segundo prototipo

Esta versión contaba con la nueva estética visual del juego descrita en el apartado anterior. Habiendo eliminado del prototipo toda referencia directa

de la ciudad en logotipos y material audiovisual, se descartó el uso del nombre “Comisión Valencia Heliónica”, los logotipos inicialmente desarrollados para la misma, los fotomontajes y vídeos con postproducción. El nombre de la comisión en el universo de juego sería ahora el de “Comisión de Asuntos Heliónicos”.

Adicionalmente se alteró la historia para eliminar la imagen de “visitantes multimillonarios” que poseían los alienígenas. En la versión actualizada, los helionitas llegan solo con sus avances tecnológicos, solicitando ayuda y asilo luego de la catástrofe que los dejó sin hogar.

En el aspecto técnico: para el control de los vídeos de la sesión, se utilizó el software *Resolume Arena 4*, que permitía controlar y acceder a cada uno de los vídeos y sonidos que se usarían a lo largo de la historia. Para los mensajes, notificaciones y fotografías de una segunda pantalla se utilizó un pequeño programa desarrollado en *Processing 2*.

2.5.1. Derechos de imagen

Esta versión del juego produciría las primeras versiones del documental web, por lo tanto fue necesario obtener los derechos de imagen de los participantes. Finalizada cada sesión los jugadores llenaban una forma de cesión de derechos de imagen, donde nos autorizaban a utilizar las grabaciones de vídeo, audio y fotografías con su imagen. Una copia de este formulario puede hallarse en los anexos del presente trabajo.

2.5.2. Espacio de juego

En esta oportunidad, el espacio utilizado para esta versión de HELIUM fue un aula especialmente equipada para presentaciones audiovisuales, el aula A-4-3 de la Facultad de Bellas Artes de la UPV, la cual nos fué amablemente cedida. Contábamos en esta oportunidad con vídeo-proyector, sistema de altavoces, pizarra para anotaciones, una mesa en

torno a la cual sentar a los jugadores y una segunda pantalla (monitor de ordenador) para visuales adicionales.

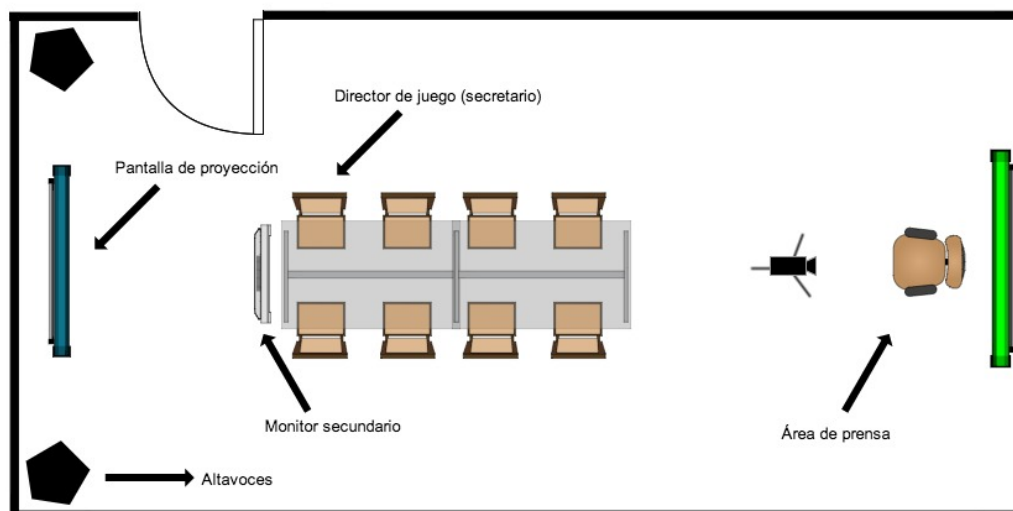


Figura 31: Área de juego.

Así mismo, el aula utilizada contaba en su parte posterior con un mini estudio de grabación de vídeo: fondo para *croma* verde y un sistema de luces de estudio.

2.5.3. Vídeo de presentación

Se produjo previamente un vídeo que introduciría a los jugadores en el universo de HELIUM. Utilizando la estética descrita previamente y con el uso de un narrador, la pieza de dos minutos y nueve segundos resume la llegada de los helionitas a la ciudad y el nacimiento de la comisión formada por los jugadores. En determinado momento del vídeo, y pese a que el narrador no la menciona, se emplea una visión del globo terráqueo haciendo un acercamiento a la ciudad donde están los jugadores. Este es el único elemento personalizado previamente.



Figura 32: Captura del vídeo de introducción al juego.

2.5.4. Supresión de los roles secretos

Para evaluar la capacidad que los jugadores poseían para asumir naturalmente diferentes roles y posiciones morales y éticas durante la experiencia, decidimos prescindir de la asignación de roles secretos descrita en el primer prototipo. En esta oportunidad, la polarización de cada discusión recaería completamente en el grupo, su personalidad y el papel que decidiera cada uno representar durante la sesión. Por ende, se descartó la entrega de las cartas selladas en el inicio del juego.

Para el caso en que los jugadores simpatizaran siempre con los helionitas, fue creado un evento llamado “Ataque terrorista”, que podría insertarse durante la historia. En este incidente (apoyado en material audiovisual), el grupo que se opone a la permanencia de los alienígenas en la ciudad (Frente para una Tierra Libre), realiza un primer atentado con una bomba en instalaciones helionitas. No obliga este hecho a cambiar sus opiniones, sino que les hace saber que existe un sentimiento de rechazo (violento) que hay que considerar.

2.5.5. Tiempo y organización de las rondas

Usando los resultados del primer prototipo, se decidió limitar a 15 minutos el tiempo para debatir cada uno de los problemas. Del mismo modo, se

asignaría en cada una, a un líder de debate para asegurarse de que el grupo se organice en miras a una solución en ese tiempo. El líder de cada debate, en ausencia de voluntarios, es el responsable de comunicar los resultados.

2.5.6. Material de lectura

Se diseñó un breve material de lectura que complementaría la información provista por el director de juego y el vídeo de introducción. En el mismo se describen las características más importantes de los helionitas, para la consideración de los jugadores en las decisiones que debían tomar.



Figura 33: Archivo de información para los jugadores.

2.5.7. Asignación de problemas

Luego de descartar el mecanismo de flujo de narrativa según las decisiones de los jugadores, se decidió enfocar todo nuestro esfuerzo en explorar el ámbito de la discusión y concertación por parte de los jugadores, dejando la selección de los problemas al azar. De esta manera, distintas iteraciones del juego coincidirían eventualmente en algún problema, variando siempre los contenidos de las sesiones.

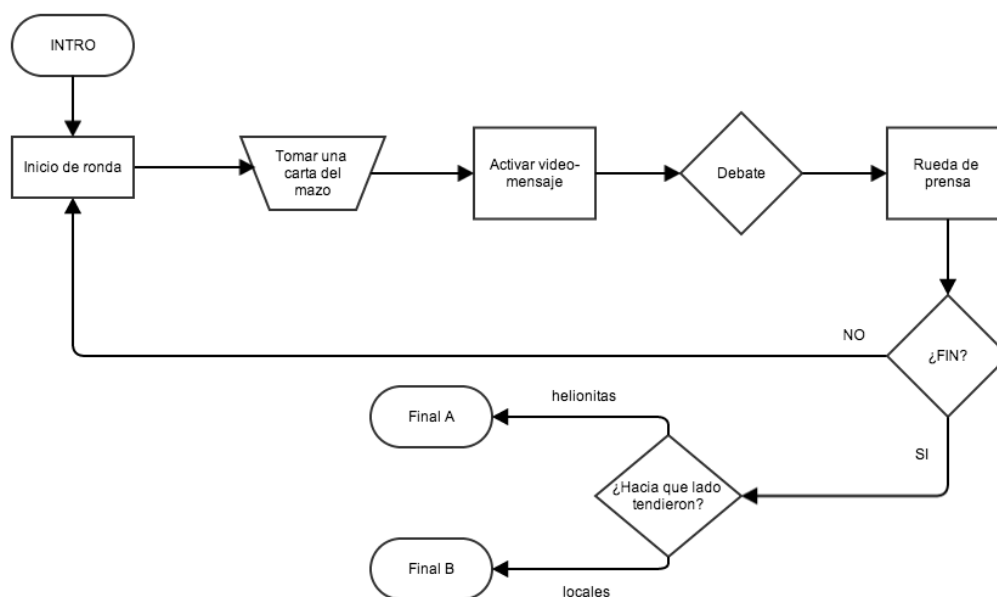


Figura 34: Diagrama de flujo del juego.

Se rescató parte de la mecánica de juego de cartas (previamente descartada para el juego general) para la asignación de problemas en cada ronda. Este mazo de cartas contenía los nombres en clave de distintos problemas. Un jugador tomaba una carta del tope del mazo para descubrir el asunto que ocuparía su siguiente debate. Con el nombre, el director de juego activaba un mensaje electrónico, leído por el computador usando una librería de síntesis de voz (*text-to-speech*) y un texto proyectado en la pantalla principal.

Se utilizó una pantalla adicional para mostrar alertas, notificaciones e imágenes relacionadas con las problemáticas durante cada discusión. Esto permitió mantener un contexto fijo y mostrar mensajes instantáneos a los jugadores mientras la pantalla principal era usada para vídeos principales e indicar el tiempo restante de la ronda.

2.5.8. Interacción con el director de juego

En esta versión del juego, decidimos hacer completamente libre la interacción de los jugadores con el secretario de la comisión (director de juego), eliminando la figura del comodín limitado presente en la primera

versión. Basándonos en la mecánica de juego de los juegos tradicionales de rol, esto enriquecería la experiencia, a costo de hacer más complejo el trabajo del director. Sin embargo, la posibilidad de que los jugadores indaguen de maneras diversas en cada aspecto del universo de HELIUM, permitiría soluciones más creativas, por lo que bien valía el esfuerzo adicional.

2.5.9. Registro del juego

Ante la experiencia del primer prototipo, se hacía evidente la necesidad de que los jugadores formalizaran la solución de cada debate. Una manera efectiva fue la creación del rol del periodista, una persona que además de documentar con fotos y vídeos el proceso, organiza al final de cada ronda una rueda de prensa. Esta sección consistía simplemente en grabar un vídeo con las declaraciones de un representante de la comisión en un área apartada de la mesa de discusión. Esto obligaba a los participantes a tomar nota de sus decisiones y construir un discurso conjunto que expresara de manera concreta los resultados de su discusión.



Figura 35: Área de prensa del juego.

Se contaría en total con cinco tipos de registro de las sesiones:

1. Grabación del audio de toda la experiencia.
2. Fotografías y vídeos de los debates.
3. Vídeo de cada una de las ruedas de prensa.
4. Apuntes de cada jugador (posteriormente digitalizados).
5. Notas del director de juego (secretario de la comisión).

2.5.10. Finales del juego

Se crearon dos posibles finales para la experiencia HELIUM:

- En el primero, el grupo “Frente por una Tierra Libre” lleva a cabo un ataque terrorista, en el cual fallecen todos los miembros de la Comisión de Asuntos Heliónicos (los jugadores). Su pérdida llena de dolor tanto a humanos como a helionitas, y son recordados como héroes en una época clave de la humanidad. Este final se presenta si la tendencia de las decisiones del grupo es a favorecer a los helionitas.
- En el segundo, los helionitas revelan su verdadero rostro al comenzar una invasión a gran escala. Su permanencia en la ciudad era apenas una comunidad de reconocimiento, que prepararía el terreno para su plan de conquista planetaria. Los miembros de la comisión logran escapar y, desde la clandestinidad, usan sus conocimientos de los helionitas para liderar las fuerzas de resistencia humana junto a los miembros del Frente por una Tierra Libre. Este final ocurre si los jugadores tienden a sospechar de los helionitas.

Ambos finales son de proporciones épicas, y generan un gran impacto en los jugadores. Estos, pese a lo dramático de los acontecimientos, se sienten honrados y satisfechos de su gestión. Como lo definimos en un principio, no hay manera de perder o ganar el juego. Al jugar, queda la satisfacción de haber sido parte de una historia. Lo importante del juego no es el final, sino el proceso de juego, la manera como resolvieron los conflictos y trataron de hacer lo correcto en cada caso.

Esta solución está inspirada en los trabajos del colectivo *Coney*, como nos comentó Annette Mees en su entrevista (ver anexos). La imposibilidad de un final feliz en HELIUM, tiene también

(intencionalmente) un parecido leve con aquella retórica del fracaso de Ian Bogost que comentamos en el corpus teórico.

2.5.11. Análisis de resultados y conclusiones del prototipo

- La libertad otorgada a los jugadores, sin asignar roles previos, generó resultados muy interesantes. Muchos jugadores asumían naturalmente roles que generaban oposición y debate en la mesa de juego. La diversidad de orígenes y campos de estudio o trabajo de los participantes generaba naturalmente diferencias que promovían la discusión y la participación.
- La rueda de prensa obligó a los jugadores a organizar mejor sus debates, tomando notas y asegurándose de que la decisión puesta por escrito reflejaba su acuerdo. Además, esta escenificación adicional, generaba una dinámica divertida y producía material vital para el documental posterior.
- La comunicación con el director de juego abrió el espectro de las discusiones de manera significativa. Cada grupo tenía preguntas diferentes sobre el universo de juego, los personajes y el impacto de su gestión, que al poder ser exploradas libremente, reforzaba la simulación e incitaba la participación.
- El material entregado por escrito era frecuentemente utilizado por los participantes durante la discusión, como evidencia a favor y en contra de diversos puntos. Así mismo, los jugadores conectaban con facilidad esa información con otros elementos del juego, reforzando la consistencia de la experiencia.
- Luego de las sugerencias de los jugadores, consideramos necesario incluir en la mesa de juego a jugadores (o actores) que representen a los helionitas, pues resultaba injusto para muchos el hecho de no contar con sus opiniones durante el juego.

- Resultaría muy enriquecedor para la experiencia de juego contar con actores que puedan desempeñar diversos roles a lo largo de la sesión, ayudando a crear una experiencia más inmersiva.

2.6. El documental web

2.6.1. Introducción

Posterior a cada sesión de juego, cada uno de los registros de juego fueron utilizados para construir el documental de cada uno de los destinos alternativos de esta historia. Con cada grupo, una nueva historia es posible, con distintas decisiones, perspectivas, opiniones, conflictos y maneras de ver este universo ficticio.

Para la realización de estos documentales web, partimos del armazón general descrito en la historia del juego. Las experiencias vividas por cada grupo de participantes le dieron cuerpo a cada una de estas líneas de tiempo, haciendo de cada iteración una experiencia completamente diferente para quienes lo disfruten en su versión web.

El documental debía explotar el carácter multimedia de la experiencia, combinando audio, vídeo, texto e imágenes para construir una historia viva. Del mismo modo, se deseaba explotar el aspecto interactivo del formato web para permitir al público una navegación natural por los hechos que componen HELIUM.

2.6.2. Líneas de tiempo

Para HELIUM, decidimos adoptar una estética inspirada en nuestro trabajo para la publicación “Inferencias”. Usando líneas de tiempo para organizar los eventos y presentarlos a la audiencia.



Figura 36: Fragmento de "Archivo ALLEN0611", incluido en la publicación "Inferencias".

El uso de esta estética para contar una historia, así como el estilo visual planteado anteriormente, resultaron particularmente atractivos y representaron una influencia importante en el estilo del documental web de HELIUM.

2.6.3. Selección del material

Durante la sesión de juego, el director de juego llevaba un control escrito de los instantes de tiempo en los que los jugadores mencionaban puntos importantes, emitían opiniones interesantes o en aquellos en los que le debate tomaba un giro decisivo.

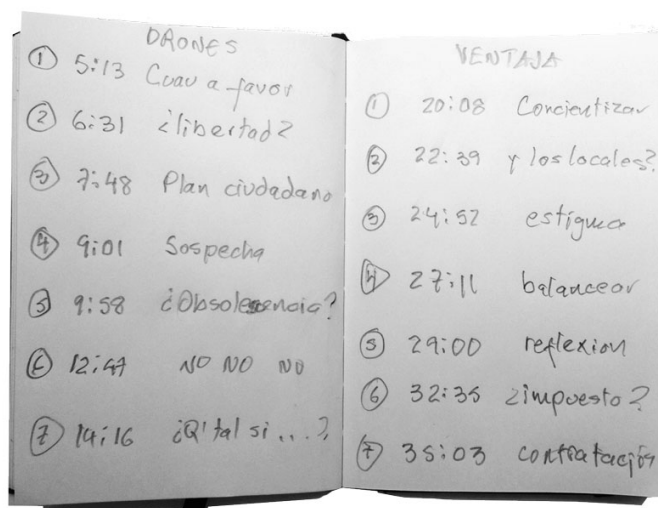


Figura 37: Apuntes del director de juego.

Posteriormente, se localizaron esos momentos específicos en el archivo de audio que se grabó durante la sesión y, utilizando un software de edición simple, se exportaban esos clips a archivos MP3. Una vez clasificados según la ronda y problema del juego al que hacen referencia se subían a internet. Por comodidad, economía y poseer prestaciones de reproducción web amigables y personalizables, escogimos la plataforma en línea *Soundcloud* para almacenar estos archivos⁶⁴ y ser usados posteriormente en nuestra web.

Así mismo, se seleccionaron algunas fotos de cada ronda de juego, para ser posteriormente editadas, llevándolas a nuestra estética en blanco y negro. Cada vídeo de las sesiones de rueda de prensa fue editado, sustituyendo el croma por una imagen de fondo apropiada, agregando el logo del juego y convirtiéndolos a blanco y negro. Cada uno fue subido al canal de *YouTube* creado para HELIUM⁶⁵, para su posterior inserción en la web. Los apuntes tomados por los jugadores también fueron digitalizados.

⁶⁴ HELIUM en Soundcloud <<https://soundcloud.com/helium-12/sets>>

⁶⁵ Canal de HELIUM en YouTube <<https://www.youtube.com/user/vivehelium/playlists>>

2.6.4. Plataforma técnica

Por poseer una amplia experiencia con la plataforma, fue seleccionado el sistema de manejo de contenido *Wordpress* 3.9 para la web del proyecto. Tras una investigación de librerías y herramientas de construcción de líneas de tiempo para la web, decidimos emplear un componente adicional para *Wordpress* llamado “Content Timeline”⁶⁶, que presentaba las siguientes características:

- Estética minimalista, compatible con la imagen de juego.
- Posibilidad de utilizar diversos tipos de contenido.
- Interfaz dinámica e interactiva que facilitaría la navegación.
- Fácil de personalizar y usar.
- Compatible con dispositivos móviles y tabletas.

2.6.5. Producción

Luego de personalizar las herramientas para adaptarlas al estilo visual del juego y página web, procedimos a combinar la historia que habíamos creado para el juego con el orden de eventos que cada juego generó al azar.

De este modo, para cada sesión de juego, construimos una línea de tiempo con la siguiente estructura:

- Presentación de la historia: antecedentes, personajes principales, sucesos importantes previos a la entrada de los jugadores y descripción del rol de estos en la historia.
- Para cada uno de los problemas de esa sesión: descripción del problema, detalles del debate y finalmente la decisión de la comisión de jugadores.
- Final del juego y epílogo.

⁶⁶ Content Timeline: Plugin para Wordpress
<<http://codecanyon.net/item/content-timeline-responsive-wordpress-plugin/3027163>>

Para el prólogo y epílogo, utilizamos los escritos ya redactados para tal fin y empleados durante las sesiones. En el caso del final, nos aseguramos de hacer referencia al mismo final encontrado por el grupo. Así mismo, en caso de que haya ocurrido el evento “Ataque terrorista”, se incluye el mismo como elemento de contenido.

Una vez creados los nodos para estos elementos fijos, insertamos tres nodos para cada uno de los problemas o rondas de esa sesión:

- Descripción del problema.
- Debate.
- Decisión y Rueda de prensa.

En el nodo correspondiente a la descripción del problema, se utiliza el mismo texto que en el juego, acompañándolo de las imágenes correspondientes de nuestro banco de imágenes.

El nodo del debate, es quizás el elemento que requirió por nuestra parte de la redacción de los sucesos de esa sección del juego. Usando los apuntes del director y escuchando las grabaciones, creamos una reseña al estilo periodístico de la discusión entre los jugadores, destacando los puntos más importantes y giros decisivos de la misma. Es en este lugar donde insertamos los fragmentos de audio previamente almacenados en *Soundcloud*, en forma de reproductor web de audio. Así, pueden oírse a los jugadores a medida que leemos una reseña general de estos momentos, agregando un elemento multimedia a la narrativa.



Figura 38: Elementos de audio en la línea de tiempo.

El siguiente nodo de la ronda, presenta el vídeo de la decisión final del debate en forma de “rueda de prensa”, en la forma de reproductor de vídeo desde *YouTube*. El tono de la redacción para estos elementos de la historia posee un marcado acento noticioso, reforzando la ilusión de veracidad de la historia.



Figura 39: Rueda de prensa en la línea de tiempo.

Cada sesión de juego posee su propia línea de tiempo, con los problemas que se hayan obtenido del mazo de cartas. Todos los problemas que estén presentes en más de una sesión a la vez, nos ofrecen la posibilidad de consultar sus versiones alternativas, navegando entre una y otra línea de tiempo para constatar las diferentes perspectivas de cada grupo de jugadores.

Se tuvo cuidado en incluir en cada línea de tiempo una nota aclarando que las opiniones emitidas por los jugadores durante el juego, no reflejaban necesariamente sus creencias reales, ya que en muchos casos éstos podían decidir representar un papel como parte de la experiencia lúdica.

El resultado de cada sesión es un documental web que expresa y expone las posiciones de los participantes con respecto a temas muy cercanos a sus realidades y las de los espectadores de estas piezas. Con cada iteración, una nueva versión de HELIUM es agregada al archivo, construyendo un universo con líneas de tiempo alternativas que hablan de diversos contextos y personalidades, diferentes visiones de una realidad.

CONCLUSIONES Y FUTURO DEL PROYECTO

3. Conclusiones y futuro del proyecto

Finalizado el proceso de investigación y desarrollo del presente proyecto, hemos podido cumplir con todos los objetivos específicos planteados originalmente.

HELIUM es un juego de rol que tiene la capacidad de promover la discusión de temas serios como economía, desempleo, racismo, religión, privacidad, belicismo, nacionalismo, inmigración, sexo y otros, enmarcado en un sistema de reglas sencillo y una historia consistente. El diseño del universo de juego y sus personajes, así como cómo el rol asignado a los participantes, configuró un sistema de juego dinámico y eficiente al servicio de la participación ciudadana en la discusión del bien común. La presencia del director de juego se limitó al suministro de información a medida que ésta fuera requerida, ya que los jugadores fueron capaces de llevar el control de sus interacciones y soluciones. HELIUM fue lo suficientemente inmersivo como para mantener la suspensión de incredulidad continuamente, sin necesidad de actuar por encima de la capa lúdica. Esto hacía que los actores de la historia reaccionaran a ella con los recursos y contextos que les fueron provistos, evitando ejercer un meta-juego.

El sistema de registro y documentación de cada una de las sesiones probó ser altamente efectivo. No solo no resultó intrusivo para el desempeño del juego, sino que contribuyó significativamente a la ilusión de habitar el universo descrito por la historia. Elementos como la sala de prensa en la que cada solución debía ser comunicada al público, se insertaban de manera tan natural con la dinámica de la experiencia, que se convertían en tareas que los jugadores asumían con seriedad. Las notas del director a lo largo del juego, facilitaron el posterior acceso a los

segmentos de audio, vídeo y fotografías que serían destacadas en el documental.

Una vez creada la estructura base del documental web, el proceso de producción de cada uno de los documentales web resultó sumamente sencillo. Sin embargo, las diferencias entre una y otra sesión de juego generan una diversidad de contenidos, confiriéndole a HELIUM el potencial de convertirse en una matriz narrativa de puntos de vista tan diversos como jugadores participen en esta experiencia. Cada línea de tiempo de HELIUM habla de una visión particular del mundo desde un punto de vista específico. Cada jugador, con su profesión, ciudad, país de origen, religión, ideología política, género e historia personal, crea un retrato distinto del mundo y sus problemas. Mientras más se juega, mientras más diferentes los grupos de cada sesión, más amplio será el retrato de la humanidad que se refleje en el documental. Este archivo de experiencias pretende reflejar la diversidad de pensamiento y una serie de propuestas para el futuro, aplicables (con la interpretación subjetiva de cada espectador) a la sociedad actual.

Por su parte, la audiencia de estas líneas de tiempo que cuentan la historia de una ciudad luchando por mantener el equilibrio ante el cambio, solucionando problemas mediante el debate y el concierto de ideas, debe jugar otro juego. Ellos deben unir los puntos que los llevarán de la ficción a sus propias realidades, extrapolar las opiniones e ideas de sus personajes a sus contextos. Al recorrer estas historias alternativas, la audiencia recibe un mensaje claro en su diversidad: tenemos la responsabilidad de cuestionar y discutir nuestro futuro, no todo lo que vemos es lo que parece. Puede ser que le den entonces la razón a Baudrillard y concluyan que es imposible distinguir donde termina HELIUM y donde comienza el mundo en el que vivimos.

Una de las principales satisfacciones que nos ha brindado HELIUM, es la de descubrir la respuesta de sus jugadores. Nunca sospechamos cuanto se involucrarían en los problemas que les plantearíamos, ni la diversidad de opiniones que tendrían con respecto a los tópicos planteados. Entre los detalles más importantes que pudimos constatar en las sesiones realizadas, estuvo el enorme flujo de elementos que se movieron a través de las difusas fronteras entre la realidad y el universo de juego. Pese a la ficción que regía el aspecto de este espacio lúdico, los jugadores fueron capaces de arrojar sobre él, percepciones individuales de sus contextos específicos, manifestando con ello preocupaciones reales de sus cotidianidades. Constantemente eran capaces de descubrir las metáforas ocultas que el juego les presentaba, o percibirlas de maneras personales.

Quizás la dinámica más importante para nuestra investigación, ocurría una vez finalizado el juego, cuando los jugadores seguían conversando entre ellos sobre las decisiones tomadas, argumentando aun sus dudas u oposición. Esto para nosotros representó una ratificación certera del poder del juego como herramienta de sensibilización, como motor de reflexión y punto de inicio de un colectivo más involucrado en su entorno. Los efectos positivos del juego no solo se darían dentro de su práctica, sino que pudiera tener ecos que alcanzarían a los jugadores en su vida diaria, contagiando a su entorno y afectando de manera positiva a su vida y a la de su comunidad.

Aunque aún hay mucho trabajo por hacer en el ámbito de la promoción de HELIUM, nos sentimos satisfechos por el alcance y receptividad que el mismo ha tenido en sus primeros prototipos, y esperamos repetir la convocatoria muy pronto. Nuestra intención es llevar a HELIUM a la mayor cantidad de eventos y conferencias que nos sea posible, ofreciéndolo como una dinámica divertida para introducir por primera vez a grupos de trabajo de cualquier ámbito, preparando el terreno para

discusiones y debates reales relacionados con el espacio público, la política, problemas comunitarios, tolerancia, etc. Así mismo, queremos visitar con el juego diferentes barrios de nuestra ciudad, ampliando el espectro de la experiencia. Nos gustaría tener preparada una versión en inglés del juego, para hacerlo disponible en muchos más lugares, apostando así también por eventos fuera de España.

Una de las propuestas más interesantes que tenemos planteada para HELIUM es la de ofrecerlo como un taller educativo de construcción de documentales web mediante el juego. En este, los participantes (repartidos en equipos de seis a ocho integrantes) podrían crear su propio universo de juego, una historia que obligue a sus jugadores a tomar decisiones y llegar a acuerdos frente a un número determinado de problemas. Cada grupo entonces, jugaría la experiencia creada por otro grupo mientras se registra la sesión. La fase final del taller comprende la creación del documental web, pudiéndolo alojar en una sección especialmente diseñada para ello en el sitio web de HELIUM.

Estos talleres podrían adaptarse a públicos de distintas edades, aportando la estructura de trabajo que pudimos establecer en esta investigación y asesorando a cada equipo en el uso de las herramientas de registro y publicación web necesarias. Combinando estos elementos, los participantes aprenderían a utilizar mecánicas de juego para generar debates en temas que les parezcan relevantes, así como generar narrativas que reflejen esas preocupaciones y las respuestas de sus compañeros a las mismas.

Versiones especiales de estas actividades pudieran servir, acompañadas de una asesoría psicológica, para fines terapéuticos. Distintos grupos de personas en situaciones de depresión, post-trauma y otras aflicciones, pudieran servirse de este tipo de dinámicas para confrontar ciertos temas

y participar en dinámicas grupales que redunden en la mejora o aceptación de sus situaciones especiales.

Para concluir, sentimos que HELIUM es apenas la punta de un iceberg que refleja el potencial que posee el juego para complementar cualquier actividad humana y enriquecer su cultura. Es una demostración tangible del poder de las mecánicas de juego para crear mensajes en comunión con los jugadores, una verdadera experiencia interactiva de producción de contenidos.

BIBLIOGRAFÍA

4. Bibliografía

BATEMAN, Chris, *Imaginary Games*, Washington, Zero, 2011.

BERGER, Erich, et. al., *Homo Ludens Ludens*, Gijón, Laboral Centro de Arte y Creación Industrial, 2008.

BOAL, Augusto, *Theatre of the Oppressed*, Londres, Pluto Press, 2008.

BOGOST, Ian, FERRARI, Simon, SCWEIZER, Bobby. *NEWSGAMES. Journalism at Play*, Massachusetts, MIT Press, 2010.

BOGOST, Ian, *Persuasive Games. The expressive power of videogames*, Massachusetts, MIT Press, 2007.

CAILLOIS, Roger, *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*, México, D. F., Fondo de Cultura Económica, 1986.

EWALT, David M., *Of Dice and Men: The story of Dungeons and Dragons and the people who play it*, New York, Scribner, 2013.

FLANAGAN, Mary, *Critical Play: Radical Game Design*, Massachusetts, MIT Press, 2009.

GLASSNER, Andrew S., *Interactive storytelling: techniques for 21st century fiction*, Natick, A.K. Peters, 2004.

GRAEBER, David, «What's the Point If We Can't Have Fun?», *The Baffler* No. 24, 2014.

HARRIGAN, Pat, WARDRIP-FRUIJN Noah (eds.) , *Second person : role-playing and story in games and playable media*, Cambridge, MIT Press, 2007.

HUIZINGA, Johan, *Homo Ludens*, Madrid, Alianza/Emecé, 2007.

JUUL, Jesper, *A Casual Revolution. Reinventing videogames and their players*, Massachusetts, MIT Press, 2010.

JUUL, Jesper, *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*, Cambridge, MIT Press, 2005.

LAUREL, Brenda, *Computers as Theatre*, Crawfordsville (Indiana), Addison-Wesley, 2014.

MANOVICH, Lev, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, Barcelona, Paidós, 2001.

POQUET, Pepa L., DE MIGUEL, Regina (eds), *Inferencias*, Valencia, Universitat Politècnica de València, 2013.

RENOV, Michael, *The subject of documentary*, Minneapolis, University of Minnesota, 2004.

SICART, Miguel, *The Ethics of Computer Games*, Cambridge, MIT Press, 2009.

SUTTON-SMITH, Brian, *The Ambiguity of Play*, Harvard University Press, 2001.

WEINRICHTER, Antonio, *Desvíos de lo real. El cine de no ficción*, Madrid, T&B Editores, 2004.

ZIMMERMAN, Eric y SALEN, Katie, *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, The MIT Press, 2004.

Trabajos de tesis:

COTERÓN SÁNCHEZ, Lara, «Arte y videojuegos: mecánicas, estéticas y diseño de juegos en prácticas de creación contemporánea», Director: Jaime Munárriz Ortiz [Tesis doctoral]. Universidad Complutense de Madrid, Departamento de Dibujo II, Madrid, 2012.

JUUL, Jesper, «A clash between Game and Narrative: A thesis on computer games and interactive fiction», Director: Torben Fledelius Knap [Tesis de máster]. Universidad de Copenhague, Instituto de Lenguaje Nórdico y Literatura, Copenhague, 1999.

Recursos en línea:

BRANTLEY, Ben. 2012. «London Theater Journal: Meeting the Faces in the Crowd». [texto en línea]

<<http://artsbeat.blogs.nytimes.com/2012/06/28/london-theater-journal-meeting-the-faces-in-the-crowd>> [Consulta: 10/04/2014]

COSTIKYAN, Greg. 2003. «Where Stories End and Games Begin». [texto en línea] <<http://cumincad.architecturez.net/system/files/pdf/b8bc.content.pdf>> [Consulta: 20/12/2013]

DIXON, Adam. 2014. «Some games for walking». [blog] <<http://adamdixon.ghost.io/some-games-for-walking>> [Consulta: 17/04/2014]

GIBBS, Justin. «Interactive Drama». [blog] <<http://justingibbs.com/interactive-drama/>> [Consulta: 26/05/2014]

GILBERT, Brett J.. 2011, «Game Spaces: Why Everything Not Forbidden is Compulsory». [blog] <<http://www.brettspiel.co.uk/2011/01/game-spaces-why-everything-not.html>> [Consulta:17/02/2014]

ORIHUELA, José Luis. 1997. «Narraciones Interactivas: El Futuro No lineal de los Relatos en la Era Digital». Palabra-Clave, 2, [revista en línea], <<http://palabraclave.unisabana.edu.co/index.php/palabraclave/article/view/338>> [Consulta: 21/01/2014]

PIXELANTE, Auntie. 2008. «The story of Tetris». [texto online], <<http://auntiepixelante.com/?p=342>> [Consulta: 14/03/2014]

RODRIGUEZ, Hector. 2006. «The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens». Game Studies, 6, (1), [revista en línea] <<http://gamestudies.org/0601/articles/rodrigues>> [Consulta: 30/04/2014]

SUELLENTROP, Chris. 2014. «In Escape Rooms, Video Games Meet Real Life». New York Times. [texto en línea] <<http://www.nytimes.com/2014/06/04/arts/video-games/in-escape-rooms-video-games-meet-real-life.html>> [Consulta: 11/06/2014]

SURREALISMO INTERNACIONAL. 2014. «Juegos del surrealismo». [blog] <<http://surrint.blogspot.com.es/2014/02/juegos-del-surrealismo.html>> [Consulta: 2/06/2014]

Vídeos en línea:

BENHCKE IZQUIERDO, Isabel, «Evolution's gift of play, from bonobo apes to humans», TED Conference, 2011, [vídeo] [Consulta: 28/01/2014], <http://www.ted.com/talks/isabel_behncke_evolution_s_gift_of_play_from_bonobo_apes_to_humans>

BLEIN, Enrique, «Los Juegos de los Yekuana», 2014, [vídeo documental] [Consulta: 11/04/2014], <<http://www.youtube.com/watch?v=OybXbRwEwaU>>

FORTUGNO, Nick, «Zen and the Art of Serious Play», Games for Change Festival, 2011, [vídeo] [Consulta: 6/05/2014], <<https://vimeo.com/26080759>>

ROMERO, Brenda, «Gaming for understanding», TEDXPhoenix, 2012, [vídeo] [Consulta: 24/02/2014], <http://www.ted.com/talks/brenda_brathwaite_gaming_for_understanding>

ROMERO, Brenda, «Designer Discusses "Train" A Holocaust Game», Wall Street Journal Live, 2009, [vídeo] [Consulta: 27/02/2014], <<http://live.wsj.com/vídeo/designer-discusses-train-a-holocaust-game/EA433B7B-E8D2-44CF-ABA0-93191F886BC8.html>>

ANEXOS

5

5. Anexos

Las líneas de tiempo (documentales web) correspondientes a cada una de las sesiones de juego (segundo prototipo) están disponibles en el sitio web del proyecto, así como comentarios de los participantes:

<http://vivehelium.com>

Por separado, pueden escucharse fragmentos de las sesiones en:

<https://soundcloud.com/helium-12/sets>

Los vídeos de cada una de las ruedas de prensa de las sesiones en:

<https://www.youtube.com/user/vivehelium/vídeos>

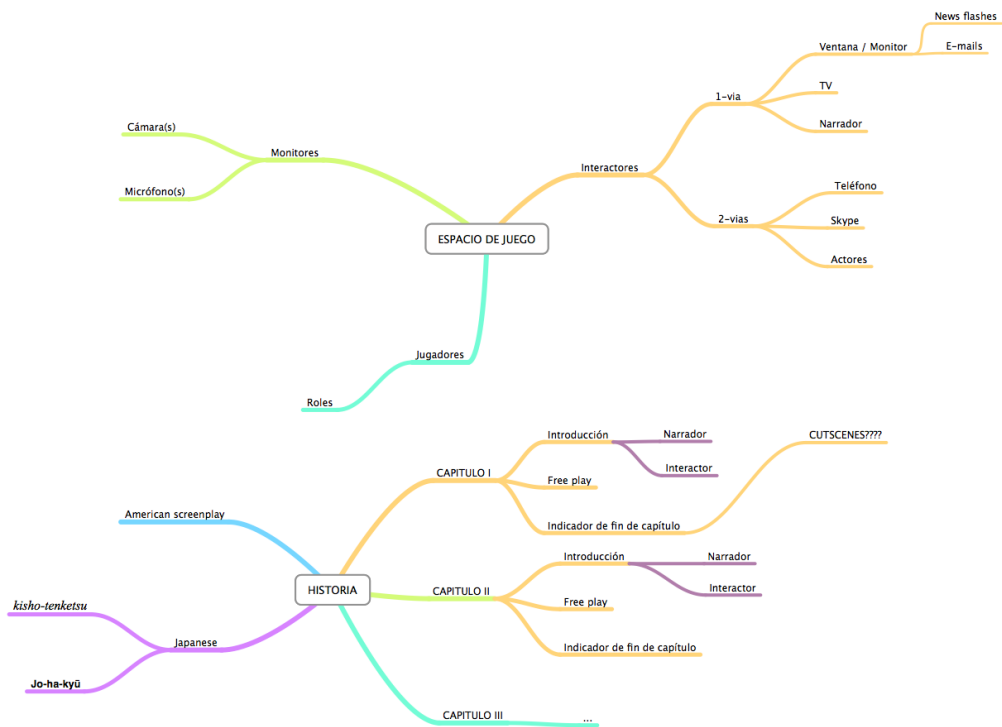

Presencia de HELIUM en redes sociales:

<http://twitter.com/heliumcentral>

<http://facebook.com/vivehelium>


También están disponibles en el DVD del trabajo entregado a la Universidad, videos, fotografías, audios y capturas de pantalla del proyecto.

DISEÑOS INICIALES


Concepto: Luego de un terremoto, Valencia se ve cortada en dos cuando un río de lava volcánica inunda el antiguo lecho del Turia. Llamados para un comité de emergencia urbano, los jugadores deben resolver los problemas críticos de la ciudad.

Temas: Historia – Solidaridad – Ciudadanía – Grupos sociales – Cooperación – Gestión de lo público



Concepto: Un grupo anarquista pretende destruir la Catedral de Santa María de Valencia. Un equipo élite de investigadores es llamado al centro de operaciones encargado de resolver la crisis y encontrar a los criminales antes que sea demasiado tarde.

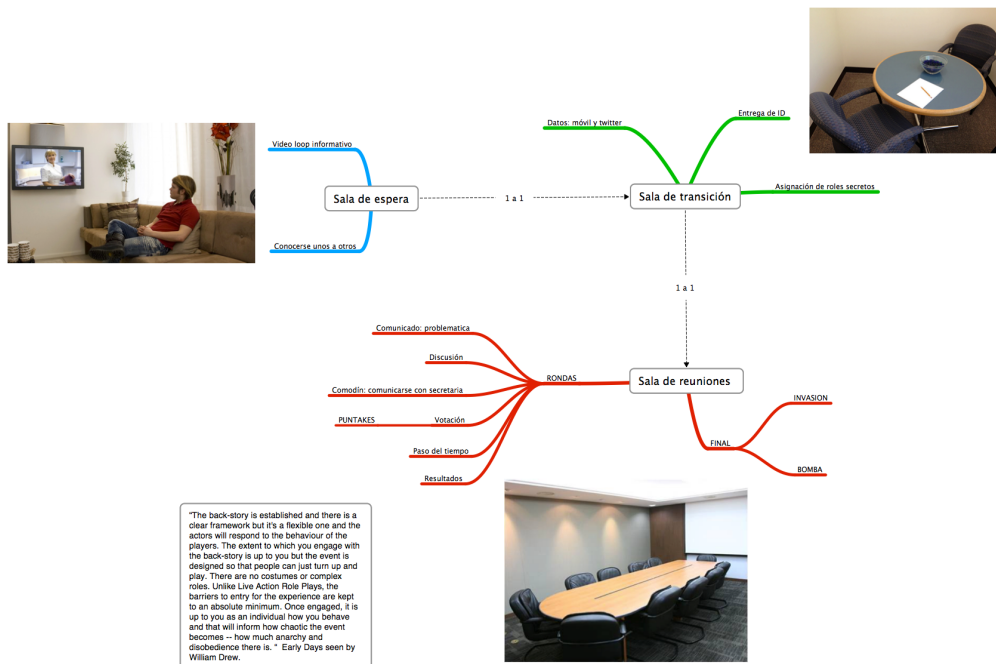
Temas: Historia – Política – Cooperación



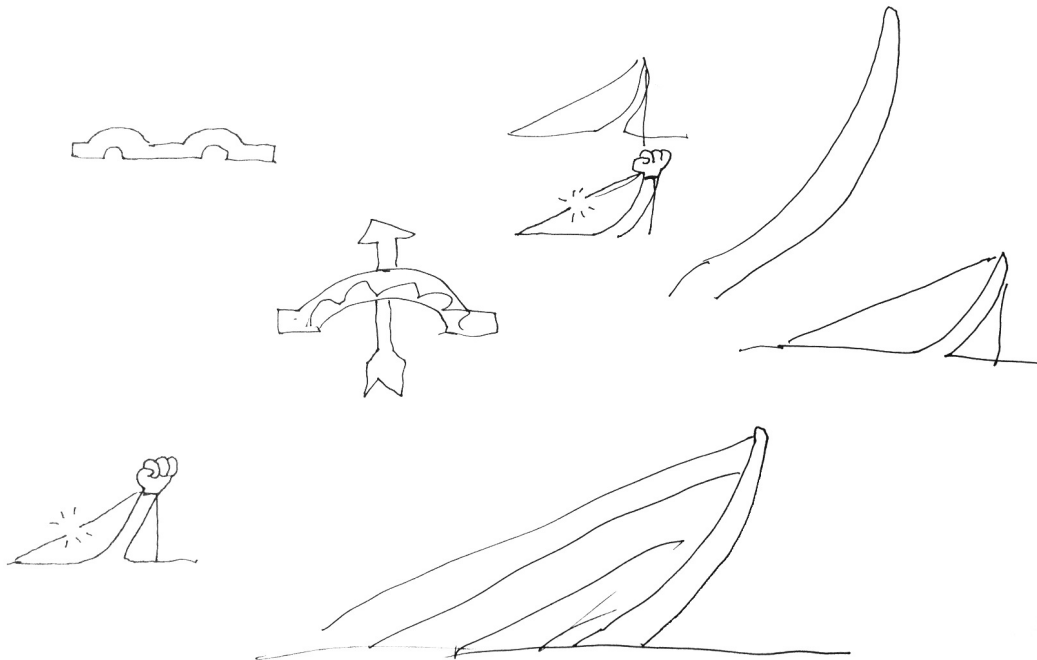
Concepto: Una raza de alienígenas cuyo planeta original ha sido destruido, ha comprado la Ciudad de las Artes y las Ciencias para crear su nuevo hogar en la tierra. La ciudad de Valencia trata de adaptarse a sus nuevos vecinos en esta historia de tolerancia y apertura cultural llevada al extremo.

Temas: Globalización – Tolerancia – Racismo – Multiculturalidad – Diplomacia – Resolución de conflictos – Crisis

Primeros diseños del juego e historias



Esquema original de espacios



Estudio para logotipos del juego

**Extracto de la entrevista a Annette Mees
del Colectivo Coney**

Entrevista telefónica con Annette Mees, productora de la Agencia Coney, creadora de juegos como *Early Days*. La entrevista fue transcrita, resumida y traducida del inglés por Felix Rios.

¿Cómo comienzas a escribir una pieza como *Early Days*?

Cuando estructuras la historia, hay un par de cosas que siempre pasarán. Si es sobre el arca de Noe, la inundación siempre ocurrirá. No importa lo que hagan en su contexto, estas cosas son fijas. Hay un mínimo de decisiones entre A y B, en las que pueden tomar dos caminos. Trato de diferenciar entre opciones binarias y efectos binarios.

El uso de opciones binarias implica presentarle al jugador dos caminos para tomar, fuera de ellos no hay opción posible, deben tomar alguna.

Por su parte, los resultados binarios crean un amplio espacio de libertad en el que pueden decidir muchas cosas y hacerlo de una multitud de maneras, por infinidad de razones, pero sus conclusiones entrarán en uno de los dos resultados. Estos son suficientemente amplios para albergar entre ambos todas las decisiones posibles.

Si lo hace suficientemente bien, siempre parecerá que responde a sus decisiones, por lo que estarán satisfechos.

La música es un factor importante en nuestras experiencias, porque marca el ritmo que refleja como los jugadores están desempeñándose, o en que punto del juego se encuentran. Crea una atmósfera de la historia.

¿Cómo enfrentan los finales? ¿Hay un final feliz y un final triste?

Los finales necesitan recompensar y crear reflexión. Nunca tenemos finales como: "han perdido" o "ustedes apestan en este juego". Lo que significa que nunca tenemos tampoco un "Han ganado, felicitaciones". Siempre celebramos a la audiencia y su trabajo, señalando apenas aquellos aspectos que hicieron excelentemente y los que no tanto como extra.

Solemos manejar un final común que los deja satisfechos pero que cierra la experiencia de manera dramática que los convierte en héroes. Celebra sus aciertos y señala sus fracasos.

Háblame de sus sesiones de prueba ¿Cómo ponen a prueba sus espectáculos?

Las pruebas son vitales. Hacemos shows de prueba, donde determinamos si los aspectos que consideramos interesantes atrapan su atención, si necesitamos poner un poco más de información sobre la historia en determinados momentos, como se desenvuelve la acción. Los espectáculos siguen mejorando cada vez que los representamos, siempre cambiantes. Siempre hay una fase de prueba previa con voluntarios, por supuesto, donde probamos estructuras y mecánicas de juego, aspectos teatrales, etc. La única manera de determinar que tan emocionante es la experiencia para la audiencia es con una audiencia. Los amigos ayudan mucho al principio, dejándoles saber que son pruebas y que el producto no está listo.

Posteriormente hacemos una ronda muy poco formal de conversaciones donde conversamos sobre la experiencia con los jugadores. De este modo obtenemos los puntos fuertes y débiles del juego, así como ideas para mejorarlo.

¿Cuál es el número de jugadores recomendado para una experiencia participativa como estas?

Hay distintos tipos de grupos: un grupo de cinco trabaja muy bien, sus integrantes se manejan perfectamente juntos. Un grupo de 10 a 15 aun se considera a si mismo como una unidad, por lo que también pueden lograr colaborar y participar. Un grupo de 30 sería el máximo en el que un individuo puede sentir que participa, que forma parte del grupo (es el tamaño típico de un salón de clases). A partir de 30, hay que escalar. Tener guías para designar roles y crear grupos que a su vez interactúen entre ellos en tareas y actividades que les permitan experimentar la participación de todos sus integrantes.

¿Usan actores que se hagan pasar por jugadores?

No, nunca diferenciamos a actores de los jugadores, pero es evidente. Aunque sabemos que es muy usado en estas experiencias, tratamos de nunca infiltrar a nuestros actores haciéndoles pasar como jugadores. Se siente como hacer trampa, engañar un poco a los participantes o dudar de su inteligencia.

¿Cómo son las reglas de juegos como *Early Days*? ¿Cómo las refuerzas durante la experiencia?

Trato de que la historia sugiera las reglas. Que hagas o no hagas ciertas cosas sean evidentes o naturales en el contexto de la misma. Siento que si haces evidente o verbal una regla como 'No rompas esto', el jugador sentirá la necesidad de romperlo. En un juego llamado 'The Artist' los

jugadores tenían que ir a una galería de arte real y “robar” una pieza de arte. Por supuesto, esta pieza era falsa y preparada por la galería para tal fin. Sin embargo era necesario evitar que los jugadores no crearan problemas en la galería. Lo logramos estableciendo que para tener éxito en esta misión, nadie debería notar el robo. Básicamente al saber que no podían dejar marcas, ni huellas digitales, el jugador no iba a dañar nada y ser completamente cuidadoso.

¿Cuánto tiempo debe durar un juego de este estilo?

Es difícil que el tiempo que toma la experiencia sea siempre el mismo, pero dos horas es lo máximo recomendado, tanto para los involucrados (es extenuante a veces como actor y colaborador) como para el jugador (es duro mantener el interés por tanto tiempo). Si decidimos hacerlo más largo, lo haríamos significativamente más largo, algo como medio día, para tener la libertad de variar los ritmos del juego.

Fecha de la entrevista 2/12/2013, traducida del inglés.

**Aportes del colectivo
Carpe Via**

TEMAS GENERALES Y PROBLEMÁTICAS POSIBLES PARA JUEGO

- LA CIUDAD Y EL MIEDO.

Miedo a la noche, a algunos barrios...

- EL CONFLICTO PÚBLICO/PRIVADO.

Fallas, verbenas, ruido, casales en medio de la calle.

- EL DESCANSO EN EL ESPACIO PÚBLICO.

- CONFLICTO DIGITAL /PRESENCIAL

- LA CIUDAD Y LOS NIÑOS.

- COMUNIDADES ENREJADAS.

- EDIFICIOS VACÍOS.

- DESAPARICIÓN DE LA HUERTA.

Situaciones hipotéticas de recuperar la huerta a costa de eliminar infraestructuras.

- COMIDA Y ESPACIO PÚBLICO.

Coca-Cola Happiness Lunch Break

<http://www.desayunoconviandantes.org/>

Coca-Cola Happiness Table

//situación hipotética:

Plantear posibilidad de sustituir la huerta para poner una base para experimentación armamentística. Valencia como capital mundial sobre avances en armamento.

//situación hipotética:

En Valencia el río se convierte en una red de autopistas e infraestructuras para conectar Valencia con el resto del mundo.

//situación hipotética:

Como Valencia tiene muchas playas, cogemos toda la arena de una de ellas para que la ciudad tenga el castillo de arena más grande del mundo.

//situación hipotética:

Los barrios de valencia se independizan. Cada uno tiene su propio ayuntamiento. ¿Cómo distribuiríamos los espacios entre fronteras? Cada persona sería el alcalde de un barrio. Tendrá que aliarse o enfrentarse con otros barrios para conseguir que sus habitantes tengan todos los servicios necesarios disponibles (mercados, hospitales/centros hospitalarios, polideportivos, centros educativos, parques, museos, zonas de ocio, comercios, etc.) y que finalmente su barrio sea el mejor. El más rico, el más accesible, el más limpio, etc.

COMBINADO con red de eventos anteriores: cada sábado (por ejemplo) se visitaría un barrio de la ciudad. El alcalde de cada barrio presentaría las virtudes de su barrio y lo vendería lo mejor posible para generar posibles aliados. (Se visita la ciudad de Valencia).
En el juego se enseñaría como pieza final el mapa resultante de Valencia. Con sus nuevas fronteras y nuevos nombres para sus zonas. Donde

quedaran marcados los conflictos, las guerras, las alianzas, las zonas neutrales, las tácticas, etc. Haciendo también una línea de tiempo de la historia de la nueva Valencia.

Administración (figura del rey del estado) da juego para crear material audiovisual: Ejemplo: Ciutat Vella y Velluters se han enemistado mucho. Son auténticos rivales. (de pronto en la radio: "noticia de última hora, han caído unas bombas/un meteorito en Ciutat Vella sobre el único centro sanitario del barrio"). De pronto, Ciutat Vella debería buscar por todos los medios la alianza con Velluters para que sus vecinos tengan acceso a la sanidad.

Se conocería la ciudad de Valencia de un modo distinto, se verían carencias, virtudes de cada barrio de Valencia.

//situación hipotética:

La Ruta del Botellódromo. Se quiere hacer una red de botellódromos para que los jóvenes hagan botellón y turismo por la ciudad.

//situación hipotética:

Edificios mastodónticos de Valencia hechos con dinero público que están vacíos (ágora, mirador politécnico, foredeck, tinglados copa américa...)

a) ha habido un tsunami. Mucha gente lo ha perdido todo. Creamos nuevas infraestructuras para que los edificios "hito" de Valencia se conviertan en casas para las personas que lo necesitan.

b) Los edificios hito se convierten en chalets de verano para los políticos retirados. (si a los ciudadanos no les parece bien, se les plantearía esta pregunta: ¿Realmente ahora mismo son para nosotros esos edificios? ¿No? ¿Entonces, qué haríamos para que realmente los ciudadanos los utilizaran? Búsqueda de soluciones para esos espacios).

PLAY THE CITY

<http://www.playthecity.nl/>

CAT SCAPES

<http://coneyhq.org/2012/01/18/a-cat-escapes/>

JUEGOS SOCIOLOGÍA

http://www.ehowenespanol.com/juegos-sociologia-divertidos-info_147207/

CAMPAÑA ALZHEIMER

ANUNCIO ALZHEIMER - ALZHEIMER SPOT.wmv

ARTÍCULO SOBRE EXPERIMENTOS SOCIOLOGICOS

<http://whatisthesociology.blogspot.com.es/2008/08/experimentos-sociologicos.html>

EXPERIMENTO BILLETERA Y THE HAPPINESS TABLE

Coca-Cola: La billetera de la felicidad / The Happiness Table

*** Documento en proceso de elaboración...!!

¿Varias versiones / ediciones del juego para tratar diferentes problemáticas?

PROBLEMAS CULTURALES

PROBLEMA	EXPLICACIÓN GENERAL	APLICADO A VALENCIA	EJEMPLO CON HELIONITAS
-Religión			
-Vestimenta→	Debate en torno a la imagen. (burka en francia..		Por ejemplo: los helionitas visten desnudos bajo cintura, y está fatal visto llevar ropa ahí... O alguna cosa del estilo. JAJA va a estar difícil para nuestros actores
-Tolerancia :	género (machismo), homosexualidad, edad (los ancianos no sirven), dependencia...		Los helionitas sienten gran afinidad con el colectivo dependiente. Sienten que el humano es un ser insensible que margina y aparta a todo aquel que es diferente. Desean dar la vuelta a esta situación y premiar a aquellos que hasta hoy han sido marginados socialmente.. Los discapacitados ostentan los cargos politicos de mayor importancia.
Mendicidad: Intolerancia frente a mendigos.			
-Lenguas	Problemas de convivencia de lenguas. Pervivencia de la cultura.		El debate en torno al problema e identidad cultural del Valencianisme. Castellano / Catalán / Valenciano
-Artes→	el debate en torno al arte y su	Pueden tratarse dos temas: 1)Las fallas: durante unos días al año	Los Helionitas desean llenar la ciudad y sus lugares más

	incomprensión desde la ciudadanía.	las calles se llenan de fallas...Para algunos es algo cultural e imprescindible. Para otros una molestia. 2)El debate entorno al arte en sí.	representativos con sus formas de arte, incomprensibles para nosotros→ ¿Y si lo ponemos en la plaza del Ayuntamiento y ya no hay masclétá?
-Edad	dependencia, respeto, Figura de cada generación? (los ancianos ya no son considerados, son considerados innecesarios)		Los ancianos son los líderes de la sociedad helionita

PROBLEMAS ECONÓMICOS

PROBLEMA	EXPLICACIÓN GENERAL	APLICADO A VALENCIA	EJEMPLO CON HELIONITAS
- Globalización	El problema / virtud de la economía global. Mercados extranjeros que ocupan el mercado eliminando rápidamente a la competencia local. ¿ Somos económicamente responsables? ¿Conocemos las repercusiones que tienen aquello que compramos? ¿ Pensamos en global? ¿Externalidades?		Los helionitas llegan a la tierra y revientan el mercado. Sus competentes precios en distintos sectores atraen a la mayoría de compradores, dejando sin demanda a muchos sectores productivos de la humanidad.
- Comercio de proximidad. Falta de vitalidad en el espacio público.	El problema del zoning urbano empobrece el espacio público y provoca una enorme pérdida de la heterogeneidad de uso en el espacio público. Falto de uso pierde su vitalidad y sentido, el vehículo ocupa su lugar.	La ciudad está cada vez más segmentada. El c.comercial ElSaler rebosa de vida mientras unos metros más allá el e.público es ocupado por el vehículo.	Los humanos, desterrados del e-público, se ven obligados a usar sus espacios privados para usos que antes tenían lugar en la calle. En una misma vivienda puede llegar a convivir un pub con una frutería o ttu propia habitación.

Tablas de problemáticas posibles

**Cartas secretas para jugadores
usadas en el primer prototipo
(todas las versiones)**



Valencia, 07/02/2014

Estimado ciudadano(a),

Como indica el decreto-ley 4/2012, han sido ustedes llamados a ejercer su deber cívico como miembros de la IV Comisión Valenciana Heliónicas. En sus manos están las decisiones más importantes de los asuntos relacionados con nuestros generosos huéspedes de otra galaxia y esta hermosa ciudad.

Esta labor ciudadana a la que se asigna aleatoriamente un grupo de habitantes de la ciudad en su mayoría de edad, y que se renueva cada semana, permite una verdadera democratización de la gestión de las relaciones con nuestros vecinos helionitas, garantizando de esta manera la participación absoluta de los habitantes de la ciudad en las decisiones relacionadas con colaboración, inversión, economía, seguridad, progreso. Luego de un año de funcionamiento de esta comisión, podemos decir que es ejemplo de gestión ciudadana en todo el mundo.

Nos gustaría recordarles que el Ayuntamiento de Valencia les sugiere mantener en cuenta el aporte financiero que los helionitas representan para la economía de la ciudad, y que muchos de los programas sociales que se han podido cristalizar en el pasado año, vienen del aporte de nuestros queridos visitantes de otra galaxia. Con esto en mente, esperamos que su actitud sea de apertura y progreso, siempre recordando la libertad de expresión y libre albedrío de la comisión.

Agradeciendo su tiempo y espíritu ciudadano,

Martin Navarro,
Secretario de Asuntos Alienígenas
del Ayuntamiento de Valencia.



Valencia, 07/02/2014

Estimado ciudadano(a),

Como indica el decreto-ley 4/2012, han sido ustedes llamados a ejercer su deber cívico como miembros de la IV Comisión Valenciana Heliónicas. En sus manos están las decisiones más importantes de los asuntos relacionados con nuestros generosos huéspedes de otra galaxia y esta hermosa ciudad.

Esta labor &%\$_ (/ AGENTE GH-561: ACTUE NORMALMENTE AL LEER ESTO. ESTA SERÁ NUESTRA ULTIMA COMUNICACIÓN CON USTED. EL EFECTO DE LA PILDORA G6H IMPIDE LA EMISIÓN DE HELIO DE SU CUERPO POR LO QUE PUEDE USTED APARENTAR SER HUMANO DURANTE LA COMISION. RECUERDE QUE SU MISION ES PASAR COMPLETAMENTE DESAPERCIBIDO Y SIN DESPERTAR SOSPECHAS, PERO TRATANDO A TODA COSTA QUE LAS DECISIONES DE LA COMISION NOS BENEFICIEN A TODOS LOS HELIONITAS. EN CASO DE NO LOGRARLO, LE RECORDAMOS QUE SERA USTED ENVIADO A LAS MINAS HELADAS DE GURTH, JUNTO A SU FAMILIA. ÉXITO/)_\$_& el mundo.

Nos gustaría recordarles que el Ayuntamiento de Valencia les sugiere mantener en cuenta el aporte financiero que los helionitas representan para la economía de la ciudad, y que muchos de los programas sociales que se han podido cristalizar en el pasado año, vienen del aporte de nuestros queridos visitantes de otra galaxia. Con esto en mente, esperamos que su actitud sea de apertura y progreso, siempre recordando la libertad de expresión y libre albedrío de la comisión.

Agradeciendo su tiempo y espíritu ciudadano,

Martin Navarro,
Secretario de Asuntos Alienígenas
del Ayuntamiento de Valencia.



Valencia, 07/02/2014

Estimado ciudadano(a),

Como indica el decreto-ley 4/2012, han sido ustedes llamados a ejercer su deber cívico como miembros de la IV Comisión Valenciana Heliónicas. En sus manos están las decisiones más importantes de los asuntos relacionados con nuestros generosos huéspedes de otra galaxia y esta hermosa ciudad.

Esta labor **_!_!** AGENTE MANO NEGRA: ACTUE CON NORMALIDAD. ESTA ES NUESTRA ULTIMA COMUNICACIÓN CON USTED. EL FPAV EN SU LABOR PARA EXPULSAR A LOS EXTRATERRESTRES DE NUESTRA CIUDAD HA DEPOSITADO TODA SU CONFIANZA EN USTED PARA APOYAR NUESTROS ESFUERZOS DESDE LA COMISION. DURANTE SU PARTICIPACION, Y SIN DESPERTAR NINGUNA SOSPECHA, DEBE USTED TRATAR DE OBSTACULIZAR LAS ACTIVIDADES ALIENIGENAS EN LA CIUDAD. EN CASO DE FRACASAR, LE RECORDAMOS QUE LA VIDA DE SU FAMILIA DEPENDE DE USTED. QUEREMOS LO MEJOR PARA ELLOS. SUERTE, CAMARADA Y FUERA INVASOR ¡-¡-¡ el mundo.

Nos gustaría recordarles que el Ayuntamiento de Valencia les sugiere mantener en cuenta el aporte financiero que los helionitas representan para la economía de la ciudad, y que muchos de los programas sociales que se han podido cristalizar en el pasado año, vienen del aporte de nuestros queridos visitantes de otra galaxia. Con esto en mente, esperamos que su actitud sea de apertura y progreso, siempre recordando la libertad de expresión y libre albedrío de la comisión.

Agradeciendo su tiempo y espíritu ciudadano,

Martin Navarro,
Secretario de Asuntos Alienígenas
del Ayuntamiento de Valencia.

**DOCUMENTOS ENTREGADOS EN
EL SEGUNDO PROTOTIPO**



LOS HELIONITAS



Los helionitas son criaturas *metamorfos*, por lo que para nuestra comodidad, han adoptado la forma humana. Este nombre fue atribuido por el hecho de que no sudan, sino que emiten helio.

HOJA INFO V.2

IDIOMA

Han aprendido cinco lenguas terrestres, entre las cuales está el castellano.

ALIMENTACION

No comen carne, su dieta está basada en similares a cereales, frutas, verduras y legumbres.

GENEROS

Físicos: Masculino y Femenino.
Prácticos: Diversos.

METABOLISMO Y ADAPTIBILIDAD

99% de similaridad a los humanos.

Su planeta, nombrado por nuestros astrónomos como 'Uróboros', orbitaba al púlsar PSR 1257+12, ubicado a mil años luz de nuestro sol. Debido a causas aún no reveladas por los Helionitas, Uróboros fue destruido y los pocos sobrevivientes de la raza, se embarcaron rumbo a nuestro sistema solar para hallar un nuevo hogar con características similares a su antiguo planeta.

Muchos años después, llegaron a la Tierra.

Los helionitas no sudan como nosotros, en cambio, su cuerpo desprende helio, de allí el nombre que les hemos dado. Estas emanaciones en forma de gas suelen hacer flotar su ropa y cabello. Es únicamente así, como puede reconocérseles.

Aunque su tecnología espacial les ha permitido viajar hasta la tierra, en

muchos otros campos poseen avances técnicos que corresponden a los de los humanos en la década de los noventa

METAMORFOS:

Los helionitas pueden cambiar de apariencia a voluntad, copiando la apariencia de cualquier ser u objeto.

Para integrarse mejor a nuestra sociedad, han decidido tomar formas humanas. Para garantizar una identidad invariable, se les ha registrado con una única apariencia en sus documentos de identidad.

Sin embargo, pueden aun así cambiarla a voluntad, hecho que está establecido en la nueva legislación conjunta como un crimen..

COMISIÓN HELIÓNICA

Oficina de Asuntos Heliónicos
Un organism híbrido de la ONU

WEB

www.vivehelium.com

CARACTER

ALTAMENTE CONFIDENCIAL

Perfil de los helionitas



SOBRE EL HELIO Y SUS CONSECUENCIAS

Efectos de la exposición: La sustancia puede ser absorbida por el cuerpo por inhalación.

Inhalación: Elevación de la voz. Mareos. Pesadez. Dolor de cabeza. Puede provocar asfixia solo si excede el contenido de oxígeno en el aire de lugares cerrados.

Piel: Congelación solo en contacto. Únicamente si el helio está en su forma líquida.



Datos médicos sobre el helio.

HELIUM
CESIÓN DE DERECHOS DE IMAGEN

INTERVIENE:

_____ con DNI _____ y domicilio en
_____ a quien se hace
referencia en lo sucesivo como "Jugador".

MANIFIESTA:

- I.- Que participó como JUGADOR en el proyecto lúdico documental audiovisual titulado HELIUM bajo la iniciativa y coordinación de su productor FELIX G RIOS RUH, a quien se hace referencia en lo sucesivo como "Productor".
- II.- Que desea: (marque con una X)
- (a) sea usado su nombre completo: _____
- (b) solo su primer nombre: _____
- (c) un alias: _____
- III.- Que el jugador tiene capacidad y legitimidad para ceder al Productor la totalidad de los derechos relativos a su participación indicada en el párrafo anterior y, a tal efecto:

OTORGA:

- 1.- El Jugador cede al Productor en exclusiva y con facultad de cesión a terceros en exclusiva todos los derechos para todo el mundo y a perpetuidad relativos a su interpretación en el proyecto lúdico documental titulado HELIUM para su explotación en todos los formatos, medios y sistemas, presentes y futuros Incluyendo los derechos de fijación, reproducción, comunicación pública, puesta a disposición mediante procedimientos alámbricos e inalámbricos y distribución..
- 2.- El Jugador autoriza al Productor el uso no exclusivo de uno de los siguientes: primer nombre, nombre completo o alias (indicado por el Jugador al principio de este documento), así como su fotografía con propósito meramente documental.
- 3.- El Jugador renuncia a ejercitar cualquier medida judicial o extrajudicial que pueda perjudicar la producción o exhibición de la obra audiovisual por el Productor.

Y en prueba de conformidad y previa lectura, firma el presente documento

Valencia, a _____ de _____ de 2014.

Leído y conforme:

EL JUGADOR

PRODUCTOR
FELIX RIOS

Documento de cesión de derechos.

**GUIÓN PARA EL
SEGUNDO PROTOTIPO**

INTRO

Por mucho tiempo, pensamos que estábamos solos. Que la tierra era el único hogar de la vida inteligente. Actores privilegiados en un escenario demasiado grande. Una partícula de polvo en un universo infinito.

No podíamos estar más equivocados.

Los avistamientos se hicieron más frecuentes. Una ola de pánico se apoderó del planeta: la evidencia era ya indudable. Finalmente, hicieron contacto con nosotros. Vinieron en son de paz, exiliados por la destrucción de su planeta. Buscan en la tierra su nuevo hogar.

Muchas ciudades se ofrecieron para ser las primeras sedes de la convivencia alienígena.

La Organización de las Naciones Unidas seleccionó el lugar ideal para el primer asentamiento de los visitantes... *vuestra* ciudad

El gobierno local conforma una comisión de ciudadanos, seleccionándoles por sus habilidades y conocimientos para resolver cualquier crisis que surja durante la nueva convivencia. Así nace la Comisión de Asuntos Heliónicos.

Vosotros, aquí presentes, *tenéis* sobre *vuestros* hombros la responsabilidad de definir el futuro de la tierra y sentar las bases de una relación fructífera con nuestros huéspedes que permita expandir nuestro alcance a las estrellas.

¡Que nuestra ciudad sea la nueva capital del universo!.

[FIN DE LA NARRACION - FIN DE LA NARRACION]

CONOCIENDO A LOS HELIONITAS

Su planeta, nombrado por nuestros astrónomos como 'Uróboros', orbitaba al púlsar PSR 1257+12, ubicado a mil años luz de nuestro sol. Debido a causas aún no reveladas por los Helionitas, Uróboros fue destruido y los pocos sobrevivientes de la raza, se embarcaron rumbo a nuestro sistema solar para hallar un nuevo hogar con características similares a su antiguo planeta.

Muchos años después, llegaron a la Tierra.

Los helionitas son criaturas _metamorfos_, por lo que para nuestra comodidad, han adoptado la forma humana.

Los helionitas no sudan como nosotros, en cambio, su cuerpo desprende helio, de allí el nombre que les hemos dado. Estas emanaciones en forma

de gas suelen hacer flotar su ropa y cabello. Es únicamente así, como puede reconocérseles.

Aunque su tecnología espacial les ha permitido viajar hasta la tierra, en muchos otros campos poseen avances técnicos que corresponden a los de los humanos en la década de los noventa.

El comité

Cada año, un sistema automatizado selecciona al azar a ciudadanos mayores de edad para conformar la Comisión de Asuntos Heliónicos, sobre la que recaen las decisiones relacionadas a cualquier conflicto que pueda surgir en la convivencia con los helionitas. Sus decisiones son la primera opción del gobierno local.

Son asistidos por un secretario, que registra la gestión y coordina las ruedas de prensa y relaciones públicas de la comisión.

Tip Adicional: Sobre los metamorfos (opcional)

Los helionitas pueden cambiar de apariencia a voluntad, copiando la apariencia de cualquier ser u objeto.

Para integrarse mejor a nuestra sociedad, han decidido tomar formas humanas.

Para garantizar una identidad invariable, se les ha registrado con una única apariencia en sus documentos de identidad.

Sin embargo, pueden aun así cambiarla a voluntad, hecho que está establecido en la nueva legislación conjunta como un crimen.

¿Pero cómo descubrir a alguien que puede cambiar su forma a voluntad...?

Tip Adicional: Efectos del Helio sobre la salud (opcional)

Efectos de la exposición: La sustancia puede ser absorbida por el cuerpo por inhalación.

Inhalación: Elevación de la voz. Mareos. Pesadez. Dolor de cabeza. Puede provocar asfixia solo si excede el contenido de oxígeno en el aire en lugares cerrados.

Piel: Congelación solo en contacto con su forma líquida.

SESIONES / PROBLEMAS
(Sin ningún orden en particular)

DEFRAGMENTATION

Los planeadores urbanos están divididos en dos: un grupo quiere situarlos a todos en una misma zona para que permanezcan cerca unos de otros, mientras que el otro sugiere alojarlos en distintos barrios de la ciudad para fomentar la integración. El voto de la comisión es decisivo en este asunto.

BLINDING LIGHTS

Los helionitas requieren luz UV para sobrevivir y para mantener vivos sus cultivos, por lo que de noche, encienden potentes faros UV que cubren toda su zona residencial. Los vecinos se quejan por las inconveniencias y se preocupan por el daño que esto pueda causar en su salud.

HELIUM PANIC

Esta semana, una anciana permaneció atascada durante cuatro horas en un ascensor junto a tres ciudadanos helionitas. Por problemas técnicos del sistema de ventilación, el helio acumulado ocasionó que la anciana se desmayase y tuviera que ser internada para cuidados médicos. Pese a su recuperación, el hecho ha despertado una ola de preocupación entre los ciudadanos.

Muchos locales y comercios han colgado anuncios que prohíben la entrada a helionitas, limitando su permanencia a terrazas y espacios abiertos.

Esto ha generado una gran disconformidad entre la comunidad alienígena.

FIRST BLOW

Anoche, un ataque terrorista dejó severamente dañadas varias naves y casas helionitas, dos helionitas y un humano heridos de gravedad. Un grupo autodenominado 'Frente por una Tierra Libre' se ha hecho responsable por los daños. El siguiente mensaje fue enviado a algunos medios de comunicación en la madrugada de hoy:

EL FRENTE POR UNA TIERRA LIBRE ALERTA A LOS CIUDADANOS SOBRE LOS PLANES DE INVASIÓN DE LOS HELIONITAS. NO PODEMOS CONFIAR EN SERES CUYA APARIENCIA REAL NO ES VISIBLE, QUE SIMULAN SER COMO NOSOTROS. DESPERTEMOS MIENTRAS HAYA TIEMPO. ¡FUERA LOS ALIENIGENAS DE NUESTRA CIUDAD!

La ONU ha condenado este ataque terrorista y desmentido sus teorías radicales y sin fundamentos demostrables. Necesitamos una estrategia de la comisión para la sala situacional de seguridad que estará realizándose esta tarde.

IMPOSSIBLE STANDARDS (ONG)

Las apariencias humanas que han tomado los helionitas como propias, están basadas en los actores de cine, TV y supermodelos. Somos una O.N.G. preocupada por la salud física y mental de los ciudadanos, y vemos con preocupación un alza en los casos de bulimia, acompañado de un aumento en el número de cirugías cosméticas.

NEVER ALONE

Aumentan vertiginosamente el número de llamadas a la policía de personas que juran haber visto moverse de manera extraña a muebles y plantas, denunciando que un helionita los vigila en su propia casa, cambiando su forma. Aun no se ha podido demostrar el primer caso, lo que no ha impedido que esta paranoia se vuelva viral en la ciudad.

BIG SKY BROTHER

La tecnología de las naves espaciales de los helionitas permiten mejorar la tecnología de los drones de vigilancia aérea, pudiendo cubrir el cielo de la ciudad con miles de cámaras invisibles, con un bajísimo costo para los contribuyentes. Este es un proyecto que el gobierno esta preparando para mantener vigilada toda la ciudad veinticuatro horas al día, los siete días de la semana, disminuyendo los actos delictivos en casi 80% para el próximo año. Necesitamos que la comisión nos sugiera un plan comunicacional para presentarlo a la población.

ONU VANTAGE (SINDICATO)

La ONU ha ofrecido a los asilados una serie de préstamos que les permite iniciar sus propios negocios. Los emprendedores locales, con pocas opciones de financiamiento para si mismos, ven nacer a su alrededor nuevos negocios helionitas y elevan su queja por lo que ellos llaman 'competencia desleal'. El gobierno argumenta que la tecnología de viaje espacial, esta ofreciendo al planeta un conocimiento invaluable que dará beneficios a todos.

GROMMUJEN IS HERE!

Un año helionita tiene 233 días y una semana 12 días. Al final de cada año, se celebra la semana del "Grommujen". Es su fiesta de la fertilidad, por lo que usan trajes y sombreros especiales que hacen que las emisiones de helio suenen como silbatos continuamente. Así mismo, pasean por los cielos de la ciudad enormes globos de helio. El resultado: ruido continuo y días enteros sin sol para algunos ciudadanos. La inconformidad del público se ha hecho evidente.

DOWN WITH THE H.

El movimiento anti-helionita que ha estado fomentando la violencia y el separatismo: autodenominado FRENTE POR UNA TIERRA LIBRE, ha exigido como parte de su negociación con las autoridades, un cese de sus acciones de calle a cambio de formar parte de esta Comisión. ¿Debemos aceptar, o negarnos?

CLONE CRISIS

Un grupo de helionitas ha estado vendiendo sus servicios ilegalmente como clones. Son contratados por personas que quieren estar en más de un lugar a la vez. Pero una versión más oscura y preocupante: la prostitución con una réplica de cualquier persona se ha convertido en el placer de algunos, y el temor de otros.

UNBALANCE OF POWER (ONG)

Los aliados de vuestro país han incorporado de manera asimétrica la tecnología de transporte helionita a sus fuerzas armadas. Una O.N.G. preocupada por este desbalance de poder mundial, solicita el apoyo de la comisión para solventar esta crisis. ¿Cómo pueden convencerles de hacer esta tecnología código abierto para todos?

HOLY HELIUM (IGLESIA)

La iglesia católica pide que no se reconozca a la religión helionita como una religión oficial, pues incluye el canibalismo. Los helionitas, consumen como sacramento, partes de los organismos de sus seres queridos recién fallecidos. Los helionitas por el contrario, piden poder construir sus templos en la ciudad y contar con los beneficios legales y fiscales de constituir una religión.

HAIR JEWELS (ONG)

Las joyas más valiosas para los helionitas están hechas del cabello humano, muy parecido al cabello de un animal de su extinto planeta. Pagan muy bien por mechones de todo tipo de cabello. Esto ha generado un estigma social que separa a la clase baja de la alta visualmente: rapados o no. Los ciudadanos exigen su derecho a disponer de su cabello, pero el gobierno, la iglesia y los sociólogos están preocupados por esta diferenciación de clases y el mercado negro que ha generado.

FINALES ÉPICOS

MARTYRDOM

En la madrugada de hoy, un artefacto explosivo de alta potencia explotó en la Oficina de Asuntos Heliónicos. Los daños económicos son cuantiosos, pero no comparables con la pérdida de quince vidas humanas, entre las cuales se cuentan todos los miembros de la comisión. La policía pudo capturar a tres sospechosos del atentado - miembros del FRENTE POR UNA TIERRA LIBRE - y ha declarado que posee información que permitirá arrestar a los líderes de dicha organización terrorista.

Mañana se llevará a cabo un homenaje durante el sepelio de los integrantes de la Comisión de Asuntos Heliónicos, para conmemorar su labor cívica.

Sin duda su trabajo permanecerá como ejemplo para el futuro del mundo entero.

LET THE INVASION BEGIN

En la madrugada de hoy, nuestra ciudad fue sorprendida por la llegada de miles de naves espaciales que han oscurecido el cielo. Las bases militares de todo el planeta han sido anuladas y las calles se han llenado de helionitas armados, en lo que podemos suponer es su apariencia original. El destino de las personas capturadas es desconocido.

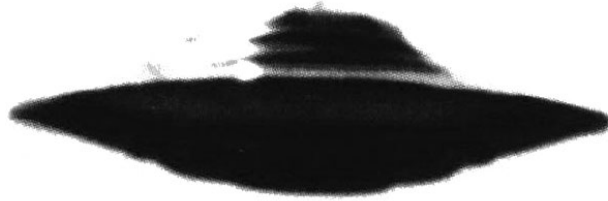
Luego de recabar información sobre nuestra especie, los helionitas han comenzado una invasión a gran escala.

Sin embargo, un comunicado de la Comisión de Asuntos Heliónicos, anuncia que se han retirado a la clandestinidad para conformar una organización de resistencia. Usando los conocimientos que recabaron sobre los helionitas, los miembros de la comisión se preparan para liberar a la raza humana de lo que pudiera ser su extinción.

Nuestra última esperanza esta en los hombros de estos héroes. Estamos con ustedes.

MATERIAL ADICIONAL

SE NECESITAN JUGADORES



Para ayudar a probar el prototipo de una experiencia lúdica grupal única en su estilo, que servirá de motor para un nuevo tipo de documental web.

Si tienes un grupo de 4 o más jugadores, nos adaptamos a tu horario. Las sesiones duran aprox. 90 mins y se llevan a cabo en un aula de la facultad de BBAA.

Para más info, envíanos un e-mail a:
contacto@vivehelium.com



Afiche solicitando jugadores