

Reflejos de un Futuro para nosotros:

Análisis de los Conceptos de Alteridad, Distopía y Red en Nier: Automata.



Ilustracion por Leonardo Aguirre Basado en Nier: Automata

**Reflejos de un Futuro para nosotros:
Análisis de los Conceptos de Alteridad, Distopía y Red en
Nier: Autómata.**

Leonardo Andrés Aguirre Gaitán

**Trabajo de grado como requisito para optar al título de
Licenciado en Artes Visuales**

**Director de trabajo de Grado:
Santiago Valderrama**

**Línea de Investigación:
Cultura Visual**

Universidad Pedagógica Nacional
Facultad de Bellas Artes
Licenciatura en Artes Visuales
Bogotá, Colombia

2021

Agradecimientos:

Solemos pensar que nuestros éxitos, nuestros triunfos y victorias son el fruto de nuestro propio esfuerzo, pero si reflexionamos y navegamos en la memoria, los rostros de nuestros seres más cercanos surgen de entre las múltiples imágenes caleidoscópicas de nuestros recuerdos y nos damos cuenta de que nuestro camino, es un pasaje construido con múltiples e infinitos fragmentos de esos seres. Por ello, sobre este peldaño de mi vida, siento una gratitud por todos aquellos quienes contribuyeron a la culminación de este trabajo y en paralelo de esta etapa de la vida, comenzando por el recuerdo de mis mascotas, atravesando por el presente de quienes me acompañan y llegando hasta la solemne memoria de aquellos que se han ido para siempre.

Solo puedo decir gracias, esperando que entiendan lo inefable que puede llegar a ser el sentimiento de gratitud.

Dream Team for Ever.

Contenido:

Resumen:	6
Introducción:	7
Planteamiento del Problema:	8
Objetivo General:	10
Objetivos:	10
Justificación:	10
Antecedes:	11
Capítulo 1: Marco Teórico.....	13
1.1 Breve Historia de los videojuegos	13
1.2 La interfaz	18
1.3 La Imagen como un código informático.	21
1.4 Narración	23
1.5 El avatar	26
1.6 Imagen desde la cultura visual.	28
1.7 Alteridad	36
1.8 Ciencia Ficción y Distopía	39
1.9 La red	42
1.10 Velocidad desde el autor Paulo Virilio	44
1.11 Poder Representativo:	46
Capítulo 2: Marco Metodológico	48
2.1 Sobre el objeto de Estudio:	48
2.2 Análisis Semiótico.	48
2.3 Recopilación Documental	51
Capítulo 3: Reflexiones en Nier: Autómata	52
3.1 ALTERIDAD en Nier: Autómata.	52
3.1.1 El deber, la muerte y la copia.	52
3.1.2 Adán y Eva.	56
3.1.4 la cantante Simone	61
3.1.5 Pascal y los alienígenas	65
3.1.6 Reino del bosque y A2	67
3.1.7 Ciudad copiada.	69
3.1.8 Religión.	72
3.1.9 verdad y fin.	75
3.2 DISTOPÍA en Nier: Autómata	81

3.2.1 la naturaleza.....	81
3.2.2 El desierto.....	82
3.2.3 El metal.....	84
3.2.4 El agua	88
3.3 LA RED en Nier: Autómata	92
Capítulo 4. CONCLUSIONES.....	101
Referencias:	106
Anexos:	108

Resumen:

Los videojuegos hoy en día son una forma de entretenimiento virtual que están presentes en la cotidianidad de muchas personas. Su importancia en la cultura y sociedad ha crecido y se ha solidificado en tanto ha sido material de referencia y reflejo para la propia sociedad. actualmente la relevancia de los videojuegos sigue en aumento.

Si bien el recibimiento de un videojuego, en un sentido completamente inmediato y superficial, corresponde a su propósito general que es el de ser un producto de entretenimiento, el autor considera que los contenidos de los videojuegos son susceptibles a una reflexión si se les observa no únicamente con una mirada crítica, sino con la aplicación de herramientas de análisis para así develar ricos y profundos pensamientos respecto a múltiples características humanas.

Es por ello que con entusiasmo se presenta al videojuego Nier: Automata, el cual en opinión del autor y frente a la propuesta del videojuego en sí mismo, muestra diversos puntos de reflexión para con el jugador, de entre los cuales centraremos la mirada, entendida esta como un constructo social, concretamente referida en tres conceptos principales: Alteridad, Distopía y Red, los cuales hacen parte del eje central del juego y resultan de particular interés dadas sus relaciones con el contexto actual, el lugar del jugador y, claro está, el campo de estudio de la cultura visual.

En el caso de la alteridad, el análisis se dirige a comprender cómo el juego plantea múltiples realidades a través de la mirada de cada uno de sus personajes, obligando a pensar en el otro y en la noción realidad de forma compleja. Frente a la distopía, el análisis se dirige a encontrar los puntos que presenta la narrativa distópica del videojuego frente al presente, como estrategia para comprender y formar una perspectiva crítica sobre el mismo. Y por último la noción de red, cuyo análisis está dirigido a entender de qué manera en el videojuego se configuran los diálogos a través de redes y las implicaciones que tienen esos tipos de diálogo con la narrativa del juego, pero en especial, frente a las dinámicas de red contemporáneas y su problematización.

Palabras Clave: Videojuego, Alteridad, Distopía, Red e Imagen.

Introducción:

Los videojuegos han continuado evolucionando a grandes pasos con respecto a su origen relativamente humilde. Esta evolución ha atraído al campo de los videojuegos diferentes modos de hacerlos, representarlos, y compartirlos con la sociedad. Hemos llegado a un punto en que los videojuegos tienen una asombrosa capacidad para mostrar al jugador diferentes representaciones de experiencias humanas que atraviesan el pasado, el presente, el futuro y nuevamente recorre estas líneas temporales, pero en infinitos mundos fantásticos, de ciencia ficción e imaginarios, y aun así la descripción puede quedar corta. Frente a esto, podríamos agregar también que las ficciones, hablando de historias en general, generalmente son producto o provienen de una recodificación creativa del contexto general de quien la produce. Podría ser erróneo afirmar que, por ejemplo, un escenario fantacioso se desprende por completo de la realidad de quien lo imagina, al contrario, la realidad del que imagina es precisamente la que produce el relato, se proyecta codificada en la fantasía.

Los videojuegos son mundos con bastos océanos y continentes de experiencias que esperan ser atravesados, interpretados y comprendidos. Es por ello por lo que, a manera de recorrer uno de estos mundos, el autor de esta tesis aborda el videojuego Nier: Autómata, con intención de participar y generar una reflexión entre los conceptos que presenta el videojuego, los cuales son extraídos y seleccionados inicialmente desde una experiencia personal con el videojuego, en últimas, son reflexiones globales que parten de la experiencia del jugador con el juego, y que se enmarca en las problemáticas de la Cultura Visual y las artes.

Estos conceptos o categorías emergentes serán explorados desde el ángulo de un análisis semiótico. Con este fin, se decidió crear un material anexo que condensa y brinda acceso al contenido visual y narrativo del videojuego, y el cual es de vital importancia que el lector visite cuantas veces crea necesario, ya que contiene información clave y extensa que provee de muchas herramientas para comprender el análisis a mayor profundidad.

Dicho esto, se creó un archivo de texto que contiene todos los eventos principales y algunos eventos secundarios mostrados durante todo el recorrido del videojuego y se levantó un banco de imágenes que contiene capturas de pantalla del videojuego, que servirán como principal referente e insumo a la hora de comenzar a establecer estos diálogos.

Durante el análisis, se plantea como brújula orientadora la búsqueda y desvelo de meta relatos y analogías contenidas en el videojuego. Se espera que en el análisis se puedan encontrar miradas contenidas en el videojuego, las cuales el autor propone como los puntos de reflexión que el videojuego tiene para con el jugador. Estas reflexiones a su vez proponen interesantes analogías y críticas frente a algunos comportamientos humanos en torno a los conceptos de Alteridad, Distopia y Red propiamente descritos.

Planteamiento del Problema:

Como posiblemente lo fue para muchos de los contemporáneos del autor, los videojuegos fueron una pieza que conformo una parte de las memorias de la infancia. Mas allá de que en aquellos videojuegos de antaño el autor se reflejara a sí mismo como un héroe de acción o como el caballero que rescata a la princesa, o incluso, como el elegido destinado a decidir el futuro de la humanidad, había una sensación particular que lo llenaba y era la de ver ideales de humanidad proyectados en estas narrativas. Seres con una ética correcta, que entregaban todo por el bien de otros y también, en contrapropuesta, seres humanos que sacrificaban todo en pro de un deseo egoísta. Estos contrastes y polaridades respecto a los ideales humanos eran muy enriquecedores en tanto le permitían al autor reflexionar sobre los modos de los seres humanos para con los demás seres humanos y el mundo en general, sin embargo, de forma bastante binaria podríamos decir, eran diálogos entablados de forma rígida en tanto afirmación y negación, villano y héroe, bien y mal.

Con el paso del tiempo comenzó a surgir una inquietud que creció con el autor hasta convertirse casi en una convicción ¿si los juegos pueden expresar tanto, por qué no se les tiene en cuenta como material reflexivo? Por supuesto es una pregunta personal, por otro lado, ya existen muchos investigadores que también se preocupan por la forma en

la que se consume un videojuego. Se aclara respecto a lo anterior, si bien existen investigaciones que se preguntan por los videojuegos, esa pregunta tímida de antaño, que después pasó a ser una convicción personal del autor, ahora se ha convertido en una reflexión: los videojuegos tienen un meta relato y diálogos internos, miradas, que pasan desapercibidos, son de enorme valor estético y reflexivo, y es necesario pensarlos en una dimensión más compleja, que les otorgue una visibilidad dirigida a entenderlos mejor y poder anclarlos eficazmente a nuestros contextos, y por qué no, usarlos a nuestro favor.

Es importante tener en cuenta que la interpretación de un videojuego recae, por lo general, por no decir que siempre, en una estimación subjetiva de quien lo analiza, aun así, el autor considera que existen herramientas básicas de análisis que permiten encontrar esos puntos de reflexión en un videojuego, para así poder leer ese contenido que no está propiamente explícito en el contenido del videojuego y poder llegar a una idea general que la mayoría, en consenso, puede convenir como una mirada, o lectura particular sobre la realidad.

A razón de ello, el autor plantea que en los videojuegos se debería aplicar una mirada analítica, dirigida a cuestionar críticamente las imágenes, el relato y los contenidos de los videojuegos, para encontrar esas posibles reflexiones contenidas en esos mundos virtuales, dicho de un modo fantástico, los videojuegos tienen un espíritu con una historia que contar, algo que va más allá de lo que dejan ver en apariencia, pero para poder hablar con este espíritu, es necesario agregar a la mirada herramientas analíticas y críticas.

Estos diálogos son reflexiones que el autor considera pueden resultar como valiosas experiencias, aplicables al campo del aprendizaje y enseñanza humanas. El autor piensa que más allá de usar a los videojuegos como herramientas “para”, “modos de”, “formas con un fin”, es necesario ver a los videojuegos propiamente desde lo que son, desde su propuesta narrativa, y de esa manera poder ver cómo desde su propia existencia y razón de ser, proponen reflexiones para enriquecer nuestra propia existencia, ahondar en ella y por qué no, entenderla de formas diferentes.

Objetivo General:

Desvelar las miradas sobre Alteridad, Distopia y Red en el videojuego Nier: Automata

Objetivos:

Desarrollar los conceptos emergentes de Alteridad, Distopia y Red presentados en Nier: Automata, para su posterior análisis y discusión.

Rastrear si existen analogías o críticas en las narrativas y meta-relatos presentadas en el videojuego Nier: Automata y discutir las a modo de llegar a reflexiones contextualizadas.

Justificación:

Los videojuegos de manera general son recibidos como objetos de consumo y entretenimiento, y por supuesto, es verdad. Paralelamente a ello, los videojuegos son un producto cultural y, por ende, son reflejos de múltiples comportamientos humanos, experiencias, miradas, como también son un archivo histórico de nuestro tránsito en la tierra, a su vez son propuestas de miradas posibles, de eventos probables de pasados, presentes y futuros que podrían ser, o incluso ya fueron.

También, pero no menos importante, los videojuegos son un objeto artístico que, en su narrativa, contiene emociones, sentimientos, saberes y experiencias, que hacen parte de la humanidad y su experiencia histórica, la cual nos configura en el presente y a su vez produce estos relatos. El autor percibe que a buen pesar de las grandes características y posibilidades que tiene el videojuego para enseñarnos a nosotros, los seres humanos, diversas facetas y cualidades propias de nuestra historia, los videojuegos sufren de un menosprecio silencioso desde el campo de la educación, y son un campo subestimado desde la mirada artística. A fin de cuentas, es como si los videojuegos aún tuvieran un puesto marginado en los campos del arte y de la enseñanza, de allí la importancia del campo de la Cultura Visual, que pretende precisamente hablar del mundo de las imágenes y sus compromisos para con la sociedad, sin dichas barreras muchas veces tan

rígidas, como lo son las de los campos de la historia del arte, en el sentido más canónico del término.

Su presencia actualmente tiene una gran relevancia entre su gran número de consumidores, por lo que resulta preocupante que su participación en los campos artísticos y educativos sea aún pequeña y marginalizada. Es por ello por lo que, concediéndoles una relevancia como objetos de experiencias sensibles, artísticas y reflexivas, se convierte en una necesidad realizar investigaciones enfocadas en los videojuegos que puedan demostrar las bondades de estos al gran campo del saber humano. De esta manera, esta investigación y proyectos similares puedan contribuir con antecedentes que permitan expandir y consolidar a los videojuegos como elementos muy relevantes para la enseñanza, aprendizaje de experiencias, como obra artística y a modo personal del autor y más importante, como reflejos de nuestra propia humanidad.

Antecedes:

Antes que nada, se hacía necesario confirmar qué tan verídica era la sensación de invisibilidad del potencial de los videojuegos en el arte y la educación, para sorpresa, alivio, y preocupación propios del autor, se encontraron múltiples investigaciones en videojuegos, pero, respecto al análisis propiamente del videojuego desde su propia concepción, se estima que hay pocas investigaciones, haciendo la aclaración y salvedad, al menos parece ser así en lo que respecta a Colombia. Con esto se refiere más puntualmente que existen trabajos e investigaciones que abordan a los videojuegos y sus contenidos, pero proyectados a otros intereses pedagógicos o artísticos que mantienen una distancia con las narrativas y elementos intrínsecos del videojuego, dicho de otra manera, investigaciones que abordan a los videojuegos como medios para, influencias en posturas, herramientas didácticas entre otros fines muy interesantes. Por supuesto, estas investigaciones son en extremo valiosas pues dan visibilidad a los potenciales que aun no se exploran plenamente de los videojuegos, pero en una cantidad importante, no hacen del contenido intrínseco del videojuego un objeto de estudio.

Esto anterior a modo de preocupación, pero respondiendo a la sorpresa y alivio, se han podido rastrear trabajos que abordan el videojuego y conceptos del campo virtual con intereses similares al de este trabajo, haciendo uso de los contenidos propios del videojuego como objetos de estudio, reflexión y análisis. Dichas investigaciones aportan y observan al videojuego con potencial artístico, educativo y para nuestro interés, reflexivo. A manera de sorpresa, se ha podido rastrear también un trabajo internacional que analiza conceptos musicales en el videojuego Nier: Autómata.

Regresando a los trabajos encontrados que son símiles a este, las investigaciones son: *El otro Lúdico: el problema de la representación de la otredad en el videojuego*. Corona, Antonio (México, 2015), *El Videojuego a través del video-juego: un acercamiento a los lenguajes visuales y comunicacionales básicos del videojuego a partir de un laboratorio lúdico*. Arce Velázquez, Andrés. Rodríguez Malpica, Jully. (Colombia, 2014). *Musical Representations of gender in Nier: Autómata and similar role-playing video games*. Harper Hayden (USA, 2021).

Comencemos por describir el aporte de Antonio Corona con su trabajo *El otro Lúdico*. En este trabajo, si bien Corona establece una postura negativa respecto al uso de avatar en el videojuego, su análisis de cómo el jugador establece relaciones afectivas o no con el avatar y cómo de manera recíproca, el avatar le configura los modos de entender el mundo virtual propuesto en el videojuego, hacen de este trabajo un punto de discusión importante en tanto se preocupa por las relaciones y concepciones de otredad que ocurren en los videojuegos. Este fenómeno de otredad es particularmente relevante ya que, como menciona en su trabajo, el avatar es generalmente el primer elemento interactivo y relacional con el que el jugador construye una relación con el videojuego. Dependiendo de este avatar, se configurarán múltiples miradas del videojuego y se establecerán las bases del entendimiento entre el jugador y videojuego. Esta perspectiva es valiosa pues en Nier: Autómata., el ejercicio de otredad resulta clave para la comprensión, tanto de la narrativa propiamente dicha, como de los conceptos que se propone analizar.

En la tesis de *El videojuego a través del Video-Juego*, de Arce y Rodríguez, vemos una preocupación marcada por cómo se ha construido alrededor del videojuego una concepción de promotor de violencia, aislamiento social, mal uso de tiempo libre entre otros problemas descritos allí. En este proyecto se buscó la apropiación del videojuego

como una fuente de discusión que brinda oportunidades de reflexión, socialización y comprensión de elementos afines al arte y a las humanidades. De esta manera, este trabajo aporta un antecedente valioso al preocuparse por resignificar a los videojuegos no solo como espacios de entretenimiento sino como oportunidades de reflexión y aprendizaje, un interés afín a este proyecto de investigación.

En el trabajo *Musical Representations of gender in Nier: Automata and similar role-playing video games* de Harper, si bien su interés contempla un factor de análisis distinto al que se proyecta en este trabajo, realiza un análisis del apartado musical del videojuego Nier: Automata y cómo a través de la música se configuran percepciones de género, no a modo de estereotipos, si no que encuentra disonancias musicales que permite reflexionar respecto a la construcción, presentación y visualización de la figura femenina y masculina en los videojuegos. Lo valioso para este proyecto es que aborda elementos propios del videojuego en búsquedas de reflexiones que se encuentran más allá de lo que a simple vista se permite ver y en segunda medida, aborda el aspecto musical del juego que también posee su propio meta relato.

Capítulo 1: Marco Teórico.

1.1 Breve Historia de los videojuegos

A continuación, se dispone de un resumen de la historia de los videojuegos abordados desde el aspecto técnico-evolutivo. El siguiente resumen está basado en las siguientes fuentes: (Canal Trece, 2021), (Catalunya, (S.f)) y (Costrel, 2020).

Los videojuegos aparecen a mediados de los años 50, en ese entonces, lo que a futuro se conocería como videojuego, no era más que una interacción entre un sistema de cómputo y un ser humano a través de un periférico. A pesar de su aparente simpleza, era novedoso pues, aunque ya existía la televisión, esta última era un medio pasivo. solo podías ver y no interactuar con aquello que observas. La aparición de un medio visual interactivo inspiró a una relativa rápida evolución. Los juegos fueron llevados a la pantalla. En 1972 se lanzan los primeros juegos en términos comerciales.

La magnabox odyssey. Después, gracias a la colaboración de Atari y otros desarrolladores, apareció Pong, distribuido como un Arcade. (1974)

Arcade es una presentación de uso comercial de los sistemas de cómputo para videojuegos. Son máquinas grandes emplazadas en locales y centros de recreación para que la gente acceda y juegue pagando los créditos pedidos. La diferencia entre un arcade y una consola familiar es su tamaño y tecnología. Los arcades al ser grandes se permitían albergar placas de procesamiento amplias que permitían físicamente desarrollar más conexiones y puentes de circuitos que a su vez, presentaban una calidad superior en pantalla respecto a sus hermanas, las emergentes consolas familiares. Estas últimas por el tamaño y diseño, tenían una limitante muy fuerte en lo que respecta a hardware, pero tenían la fuerte ventaja de ser personales y estar disponibles siempre para el jugador que las compraba. Esto fue así por algunos años.

A mediados de 1977, las consolas familiares estaban teniendo un avance significativo en el mercado y la producción de juegos para la misma comenzaba a crecer. En 1978 aparece el arcade *Space invaders* quien sería la puerta de conexión entre las visiones asiáticas y las norteamericanas que, hasta el momento, eran un fenómeno y un producto desarrollado en Norteamérica. En 1980 aparece el arcade de *Pacman* desarrollado por NAMCO. Durante 1981 comienzan a aparecer los arcades bajo el escudo de Nintendo. El auge de los videojuegos a partir de estos emblemáticos arcades se disparó en una curva comercial sin precedentes estableciendo así una nueva y poderosa industria comercial.

Hasta el momento, las consolas y los videojuegos se producían por la misma empresa. Las relaciones entre los programadores y los CEO en ocasiones y como suele ser natural en diversos ambientes de trabajo, comenzó a tener roses y problemas. Tal fue el caso de algunos desarrolladores de Atari que abandonaron la compañía a causas de desacuerdos laborales y esto condujo a que, gracias a su experiencia y conocimientos, fundaran la empresa Activision. Esta nueva empresa crearía una nueva forma de desarrollo de videojuegos, pues ellos serían la primera empresa en ser una desarrolladora de videojuegos independiente. Varios grupos de desarrolladores amateurs, solitarios o al igual que los revolucionarios de Activision, emprendedores en busca de autonomía, apropiaron el modelo y pronto la industria de videojuegos se vería inundada de títulos a

partir del surgimiento de diversas productoras independientes, pero la calidad de dichos videojuegos decrecía rápidamente. Según varios historiadores, el punto más bajo en los videojuegos fue E.T. Este videojuego fue tan rechazado por la gente, que se le atribuye el hecho de una desconfianza y pérdidas millonarias en la relativamente nueva industria de los videojuegos.

En 1983 aparecerá una consola familiar de nombre Famicom en el país de Japón o conocida también como NES en el país de Estados Unidos. La vanguardia tecnológica japonesa vendría a salvar la industria. Su novedosa consola saltaría a una nueva generación de procesamiento de imagen. Era más potente y permitía el desarrollo de imágenes un poco más detalladas. Fue lanzada junto al videojuego *Super Mario Bros*, que rápidamente alcanzó la cima del éxito a nivel global. Nintendo estableció normas y condiciones a la hora de realizar proyectos, tales como mínimos de calidad, garantías de derechos y contratos exclusivos. Esto hizo que la empresa aprovechara los errores de sus rivales en Norteamérica y también emprendió formas para el desarrollo de proyectos de manera más ordenada. La NES trajo títulos que serían de culto como *Zelda*, *Final fantasy*, *punch out* entre otros. Los arcades japoneses no se quedaron atrás, algunas empresas produjeron grandes títulos comerciales como *Street Fighter* de CAPCOM y *Contra* a manos de KONAMI.

En 1985 aparece la Máster system de SEGA. La empresa norteamericana SEGA tenía títulos con buen éxito comercial. Su impulso comercial llegó con la aparición de Mega Drive o Genesys en 1988. Una máquina que tenía una capacidad de procesamiento de 16bits. En 1989 aparece la gameboy, una de las primeras consolas portables del mercado y con ella aparece el videojuego Tetris desarrollado por Alexey Pajitnov. Los ordenadores (PC) también ya poseían una historia en los videojuegos. Los desarrollos en esta plataforma eran menos populares por distintas razones, pero también tenían sus propias características únicas. En la plataforma de PC se presentaban juegos que contenían una narración mucho más desarrollada. La empresa Lucas Arts, fundada por Jorge Lucas, desarrollo aventuras gráficas como *Indiana Jones* entre otras.

Continuando con las consolas, las ventas comerciales de Sega eran inferiores a las de Nintendo, por tal razón, Sega desarrollo a *Sonic*. El éxito de *Sonic* fue tal que logró superar el control de Nintendo en Europa y Norteamérica. Nintendo desarrollo en 1990

la Super Famicom o Super Nintendo. La inclusión de esta consola al mercado trajo títulos como *Super Metroid*, *F-zero* y el más importante en términos técnicos, *Star Fox*. Este fue de los primeros títulos para consola familiar que incorporaba un procesador capaz de presentar gráficos tridimensionales. Fue toda una revolución en cuanto a la presentación de videojuegos en las pantallas.

Paralelamente, en la plataforma de pc, los ordenadores tenían su propio progreso tecnológico, si bien no se presentaban como sistemas de entretenimiento como los arcades o las consolas familiares, también tenían desarrolladores independientes trabajando en el campo de los videojuegos en esta plataforma. Tal es el caso de ID software y su título *wolfenstein*, que presentaba también un desarrollo de gráficos 3D bastante importante y de gran impacto. El más importante y que sentaría un precedente historio en los niveles, técnico, narrativo y de contenido, fue el lanzamiento de *Doom*. Este título catapultó al género “Shooter” a la fama y estableció una tecnología 3D capaz de superar el eje vertical Y. Por aquel entonces, y cuando se refiere el autor al eje vertical, los juegos en su mayoría presentaban una navegación simple en el área de juego que podía ser, por ejemplo, conducir al personaje lateralmente de izquierda a derecha o a la inversa en un campo plano establecido. A este género se le conoce como “side scroll” o hablando de algo más detallado, el juego podía reunir estos elementos y otros para generar el efecto de profundidad y desplazamiento en el eje z. El eje z representa la capacidad de moverse hacia el frente en relación con un plano, este efecto era ampliamente usado en juegos de conducción. Varios juegos ya habían roto el eje Y pues solo implica un movimiento vertical, pero Doom Fue el primero en aplicar un movimiento combinado de los tres ejes (X, Y y Z) creando así el efecto visual de navegación tridimensional, como subir unas escaleras.

En 1994 aparece una consola vanguardista, la Play Station 1. Sony, una nueva empresa emergente, desarrollo una nueva tecnología que era capaz de almacenar, procesar y visualizar una mayor cantidad de información. Fue parte del desarrollo de la tecnología CD-Rom. Los CD's tenían una capacidad distinta y novedosa frente a los cartuchos ya tradicionales de las consolas caseras, incluso mucho más superior que los arcades. Esta tecnología no venía sola. La Play Station era también capaz de producir de forma muchos más eficiente los ahora impresionantes gráficos en 3D, a diferencia de sus rivales en términos de consolas. Los desarrolladores independientes vieron una

oportunidad de progreso en esta nueva tecnología y pronto se involucraron con el código de programación de dicha consola, comenzando una nueva era de producción de videojuegos con capacidad de 3D. las competencias en la industria eran carreras tecnológicas. SEGA y su Genesys quedaron atrás debido al desarrollo de una nueva consola competidora, la Sega Saturn que no podría alcanzar la inminente fama que le esperaba a la Play Station. SONY por su parte invirtió en desarrollo de videojuegos como *Resident Evil*, que trajo nuevas dinámicas y narrativas al mercado.

Nintendo también desarrollo su siguiente consola, la conocida Nintendo 64 en 1996. En términos técnicos, la consola era similar a la Play Station con la excepción de que aun continuaba usando cartuchos clásicos, por supuesto más modernos. Títulos como *Mario 64* y *Mario kart* son emblemáticos de la Nintendo 64. La competencia era fuerte y los desarrolladores comenzaron a elegir un sistema sobre otro basándose en contratos y capacidades de la máquina. Narrativamente hablando, los videojuegos comenzaron a poder presentar historias cada vez más complejas y extensas, esto gracias a las mayores capacidades de cómputo y almacenamiento de las nuevas generaciones de consolas. Esto, eventualmente presentaría una especie de comienzo para la presentación de ideas más profundas por parte de los desarrolladores.

A partir de aquí, el avance en las consolas fue en casi una única dirección en términos técnicos o de hardware, mejorar la calidad visual y de cómputo. Bajo contadas excepciones como la Wii de Nintendo, que experimento con un cambio de relación entre el jugador y el juego a través de periféricos que detectan movimiento, las demás compañías no han propuesto hasta la fecha un cambio de paradigma frente al futuro de las consolas. Cabe mencionar que, con lo anterior, el autor no quiere decir que no existan proyectos que buscan una evolución evidente en los videojuegos, tal puede ser el caso de Valve y su videojuego *Half Life Alyx* que hace uso de la tecnología VR (virtual Reality) para presentar juegos inmersivos. Con lo anterior el autor se refiere a que a partir del dominio del campo 3D, las consolas aún no han presentado un salto sensorial notable, como lo fue precisamente en su momento la aplicación 3D y los más recientes intentos con VR y movimiento. A partir de la llegada del 3D, la historia se ha centrado más en el videojuego propiamente que en la consola y en nuevas maneras de mostrar mundos virtuales.

Este resumen se ha dispuesto así pues con ello, se quiere sustentar la idea de que los videojuegos se han concentrado de manera dedicada en alcanzar una representación respecto a la realidad, tan cercana como la tecnología actual lo permite. Esto ha desembocado en configuraciones de realidad que pueden alcanzar niveles sorpresivamente altos de fidelidad. Esto es clave para la posterior presentación del concepto de Distopía del que hablaremos más adelante.

1.2 La interfaz

La interfaz comprendida desde los videojuegos es un esquema visual para presentar la información de manera comprensible para el que ve. Es un tema que puede llegar a mezclarse un poco con la imagen, aun así, tiene sus propias características independientes y para ellos es preciso mantener la idea de que los videojuegos son esencialmente un software. Entendemos software como un conjunto de instrucciones computacionales agrupadas para componer un programa. En consecuencia, un programa es una herramienta virtual que ejecuta una serie de acciones establecidas, preprogramadas, para producir un resultado (RAE, 2021) Tal como lo es una calculadora, un videojuego también cumple una función como software y es producir una imagen controlada en vivo por el jugador. A manera de entender y poder interactuar con dicho programa, es necesario crear un punto de interacción entre el programa y el usuario. Estableciendo un ejemplo, para hablar con el otro se requiere de un lenguaje. Este lenguaje es el punto de interacción inicial que permite que podamos dialogar con el otro. En los videojuegos, este punto de interacción lo protagoniza la Interfaz.

Este puente de interacción, la interfaz, va más allá de solo servir como un punto de relación entre jugador y videojuego. Este componente es vital en un videojuego ya que es a través de la interfaz que podremos navegar en la información y contenidos del mundo propuesto en el videojuego, también es relevante en la medida en que es necesario para acceder a la comprensión de dicho mundo. (TokioSchool, 2020)

Ahora bien, la interfaz no debe confundirse con la imagen, puesto que la imagen tiene sus propias configuraciones y condiciones en los sistemas de cómputo. En este momento, podemos dirigirnos a la interfaz como una forma visual de presentar el

contenido, y en este caso específico del videojuego, de proponer las reglas de una comunicación básica. La interfaz guía al jugador a través de la imagen y le muestra como interactuar con ella.



Nier: Autómata. Imagen (15), Banco de Imágenes, Anexo.

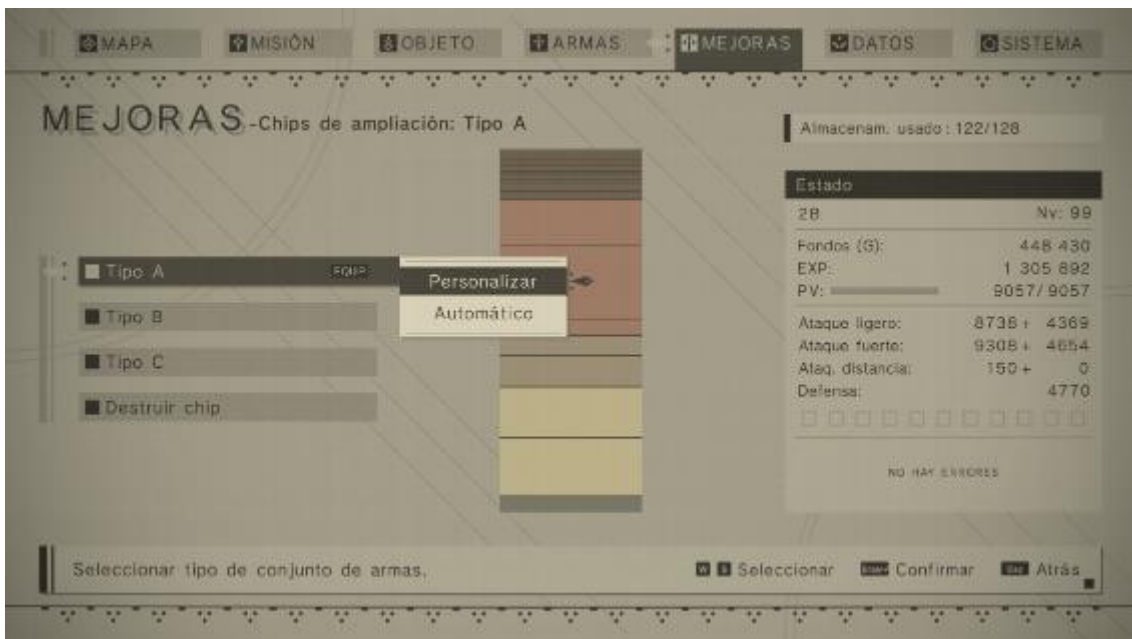
La interfaz dependiendo de las intenciones, diseño y propósito puede ser bastante sencilla o compleja. Pueden abordar muchos indicadores de información o ser en extremo minimalistas y mostrar únicamente información básica, incluso, no mostrar nada de información adicional en pantalla como es en el caso del videojuego *Dead Space*. Concretamente la interfaz en los videojuegos se encarga de mostrar al jugador información adicional de su personaje, del mundo, de los objetivos o información adicional de algunos elementos del videojuego. Esta información si bien el visual, no debe mezclarse con la imagen general pues el contenido de la interfaz esta pensado y diseñado para ser leído como indicadores de información. Proponiendo un ejemplo un tanto distante, la interfaz viene ser algo similar a los velocímetros de un automóvil. Nos permiten ver el estado del vehículo, su velocidad entre otras informaciones importantes pero que no están proyectadas en el camino.

En la imagen anterior (15) vemos la interfaz de Nier: Autómata. Contiene la información esencial para navegar a través del mundo propuesto, como el mini mapa y la barra de salud. Lo particularmente interesante en la interfaz de Nier: Autómata se deja ver cuando entendemos dos cosas importantes, la primera, cuando somos

conscientes de que los personajes son androides, la segunda se halla al observar cómo el menú o interfaz oculto se comporta como un sistema operativo.



Nier: Autómata. Imagen (567), Banco de Imágenes, Anexo.



Nier: Autómata. Imagen (575), Banco de Imágenes, Anexo.

Como podremos observar en las imágenes 567 y 575, Este menú no solo actúa como propiamente haría un menú tradicional en un videojuego, sino que nos da acceso a la propia configuración del personaje. A través de este menú, podemos quitar o colocar en el campo visual de los personajes información conforme a unos “chips” que se pueden conseguir durante el juego. Esta opción de poder modificar el personaje y configurar lo

que puede observar es profundamente relevante, pero se discutirá con mayor profundidad más adelante en el análisis, además del propio hecho de poder configurar mejoras del personaje, esto se plantea como una pequeña analogía con ciertos eventos de nuestra realidad. Adicional a ello, el autor mencionó que era importante contemplar la idea de que los personajes son andróides, así, vemos que la interfaz está pensada como un aspecto integral del personaje, no se queda en el plano de ser una herramienta especial de uso exclusivo para el jugador.

Comenzando a poner en órbita estos temas frente a los puntos de reflexión, la interfaz es vital, pues junto al avatar, compone una parte importante para poder apreciar el concepto de alteridad propiamente en el videojuego Nier: Automata. Finalmente, la interfaz tiene un papel participativo en el desarrollo del concepto de alteridad, distopía y red al ser un objeto de discusión que será convocado a la reflexión en su respectivo momento.

1.3 La Imagen como un código informático.

Tenemos dos ideas de imagen relacionadas entre sí, pero cada una con sus características. Primeramente, se abordará la imagen desde el contexto tecnológico e informático del videojuego.

La imagen en pantalla es producto de una serie de procesos computacionales que producen señales de video y son enviadas al monitor. En sus más humildes orígenes, la programación era muy simple comparada con la actual y las capacidades de las máquinas para producir imagen eran limitadas por ambos aspectos que la componían, tanto hardware como software. Los juegos estaban sujetos a las capacidades anteriores y, por tanto, lo que se podía ver en pantalla era muy pobre, y digo pobre en una injusta comparación frente a las imágenes virtuales de hoy en día. (Zubair, 2019) Como ya vimos en la breve historia de los videojuegos, gracias al avance tanto de hardware como de software, podemos ver una evolución a pasos rápidos y agigantados de la imagen. En principio, la imagen buscaba instintivamente un acercamiento a la realidad como se hizo también en ciertos períodos de la pintura artística. La idea de dominar la realidad impulsaba el desarrollo de diversos títulos e impulsaba también un mejor desempeño y desarrollo del hardware.

Dicho lo anterior, a medida que la tecnología computacional fue progresando, los juegos comenzaron a abordar de mejor forma los planos de la representación de la realidad. Empezaron con la expresión de movimiento, el dominio del plano vertical y horizontal, luego la profundidad y finalmente, abordaron lo tridimensional. Esta evolución es una repetición de la comprensión de la imagen respecto a la realidad, la composición física de la imagen. Abordar estas características del espacio, permitió a los videojuegos alcanzar representaciones no solo de espacio, volumen y características de lo físico/real, sino también expresar ideas conforme a esta evolución.

Actualmente los videojuegos aun presentan una tendencia predominante a la representación detallada de la realidad. Así como la fotografía lo fue para el arte, el videojuego quiere ser pionero respecto a otros medios audiovisuales. Se espera que los videojuegos puedan alcanzar nuevas dimensiones sensoriales, pero eso está fuera de lo que nos corresponde.

Por ahora, el videojuego es uno de los revolucionarios más grandes respecto a la representación virtual de la propia realidad. Este tema lo pone el autor sobre la mesa pues, en síntesis, es valioso tener la consideración de que la imagen en los videojuegos es un esfuerzo por alcanzar a la realidad misma. Obviando el hecho de que, por supuesto, muchos juegos no necesariamente apropiaron la realidad como una meta, sino que, tomando otras alternativas, se van por abstracciones de la realidad. Para este trabajo, es preferible observar la postura de que los videojuegos buscan una representación de nuestra realidad y la llevan a una especie de “sobre representación”. Esto nos deja sobre la mesa un punto que usaremos en la reflexión que se aproxima más adelante y dicho punto es, la posibilidad de representar mundos distintos, de futuro o siendo más concretos, representar mundos distópicos. Aunque se mencionara más adelante, es necesario también mencionar desde ahora que los videojuegos no fueron los primeros en intentar representar la realidad, por supuesto esa meta ya fue recorrida antes por otros medios, desde los más primitivos como el dibujo, pasando por la fotografía y llegando ya propiamente a la imagen en movimiento como lo fue y es el cine, la animación, la televisión, entre otros medios. Aun así, los videojuegos han mostrado un gran recorrido histórico, similar al cine, para alcanzar grados, formas y representaciones de la realidad agregando a este esfuerzo, su plus de interacción.

1.4 Narración

La narrativa en su comprensión más simple y tradicional, la entendemos como un principio, nudo y desenlace. Por supuesto los diversos estilos de narrativa han desatado nuevas formas de estructuración para una historia en dependencia al propósito por el cual se escribe. Aun así, la gran mayoría responden a unos lineamientos básicos que son, un inicio, un problema/desarrollo y un final. El orden puede variar, o incluso de forma ingeniosa, omitir algunos aspectos. Esto viene desde Aristóteles, al contemplar cómo se podía hacer una síntesis en perspectiva respecto al paso de la vida: un nacimiento, un desarrollo y un final/muerte. (Forero, 2007) Este esquema fue contemplado por los dramaturgos y aplicado a las obras teatrales y literarias. Este es el esquema principal y más básico para expresar los acontecimientos como un suceso en el tiempo. Sobre lo que nos atañe, en Nier: Autómata, se maneja una estructura de narración lineal con algunas variaciones y añadidos.

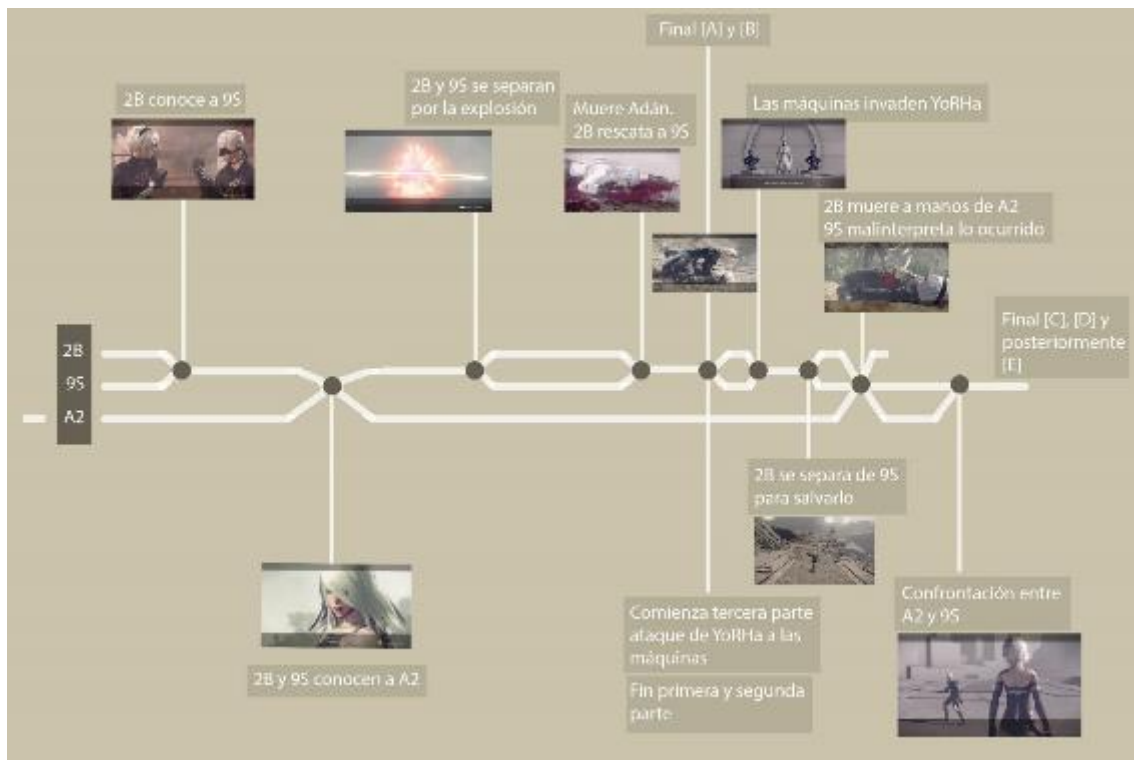
Cuando se juega en la piel de 2B, podemos ver que hay un inicio, un desarrollo o problema y una resolución. Al final de esta etapa, los desarrolladores de dicho juego nos revelan que el argumento contiene diferentes líneas simultáneas. Estas líneas propuestas no son solo diferentes posibilidades, también presentan la misma línea argumental pero vista desde una nueva perspectiva. Ahora jugamos en la piel de 9S. podemos ver la misma línea narrativa de 2B pero gracias a las capacidades del personaje 9S, podemos contemplar una versión distinta, una comprensión diferente de los eventos ocurridos al inicio. Aun así, no deja de ser una única línea principal en el caso de este videojuego. Lo que ocurre más concretamente es que se expande el campo de comprensión respecto a lo que se creían, eran los hechos en la primera parte. En la tercera parte, cuando podemos ver a A2 y continuar la trama de 2B y 9S, se nos amplían los eventos y se nos muestra un final.

Se expresa de esta manera pues, aunque la historia pareciera poseer diferentes líneas, en realidad es una estructura lineal que posee información sesgada por los personajes, que el jugador debe conectar por su cuenta para comprender las posturas ideológicas y filosóficas que se presentan en el videojuego. Esto se realiza así porque el videojuego no puede olvidar su función de videojuego, un medio de entretenimiento. Si empleara

una estructura narrativa más compleja como puede ocurrir en libros, podría interferir o de plano ser una contradicción en tanto se espera del videojuego cumpla un propósito de entretenimiento entre otros factores de planeación y diseño que incluyen la no relevancia de la obtención de toda la información, el descarte de misiones secundarias, el deliberado descarte de eventos aleatorios del mundo, entre otros detalles. Agregando, en el amplio catálogo de estilos y visiones de videojuegos, también existen un gran grupo de videojuegos que buscan otro tipo de experiencias que no se enfocan en narrativas. Tal puede ser el caso del videojuego *GRIS*, que busca quizás una experiencia más estética que narrativa.

Recordemos que el videojuego está al alcance de un público juvenil como también de uno adulto, la percepción o intereses de quien lo juega pueden ser muy distintos, es respetable quien juega el videojuego por contemplar la idea de autómatas que presenta el juego, así como es respetable quien juega queriendo ver lo que hay bajo la falda de 2B. Independientemente de las razones, se estableció una narrativa básica que se puede expandir a algo más complejo conforme al propio interés del jugador. Esta narrativa respeta las siguientes condiciones típicas de la narrativa, pero contiene una estructura de contrapuntos.

La narrativa de contrapunto es, de modo muy superficial, una manera de relatar diversos eventos que ocurren en paralelo. (Forero, 2007). Esta narrativa se usa en Nier: Autómata, pues los eventos expresados para 2B, 9S y A2 ocurren en simultáneo, pero son vistos en diferentes tiempos durante el juego. A través de este, dichos eventos en paralelo ocasionalmente coinciden en una misma línea de tiempo, creando así el concepto de contra puntos. Al separarse nuevamente los eventos, la interpretación de los acontecimientos queda incompleta, haciendo necesaria la perspectiva de los demás personajes en juego para completar la “verdad” en curso.



(nota: Diagrama de la línea histórica de Nier: Automata)

Con la imagen anterior se propone una cronología sencilla de los eventos en Nier: Automata. Es necesario aclarar que esta imagen no contempla la totalidad de los sucesos ocurridos en el videojuego, pero sirve para observar cómo la línea general de la trama se compone por la perspectiva de los tres protagonistas y sus encuentros en los puntos marrones. De esta manera, podemos evidenciar cómo el juego se compone de una línea general que se ensambla conforme conocemos la perspectiva de los demás personajes. Con esta expresión de tiempo y narrativa, podemos abordar a lo que el autor se refiere con la libertad que tiene el jugador para interpretar o ver lo propuesto en el juego. Cada personaje cuenta con sus propios modos de interactuar con el mundo y así mismo, cada personaje tiene ciertas libertades de acción para complementar la información percibida de la narrativa expresada. La comprensión total de los eventos depende de nuestro juicio, decisiones y consecuencias que abordemos con los personajes. Finalmente, la cantidad de información recolectada termina siendo crucial para enriquecer la postura filosófica que el juego desea expresar.

1.5 El avatar

En el ámbito de la informática, un avatar es un elemento gráfico que identifica a un usuario en una red social, un programa informático u otra herramienta o servicio digital. Por lo general se trata de dibujos o de fotografías, aunque también hay avatares con movimiento. (RAE, 2021)

La idea de avatar también puede hacer referencia a una reencarnación o una metamorfosis. En el caso específico del hinduismo, se considera que los avatares son encarnaciones del dios Vishnu (o Visnú) que adopta una apariencia animal o humana. (RAE, 2021)

El avatar puede interpretarse desde dos contextos distintos, el primero desde la espiritualidad y el segundo desde la informática. Según el primer contexto, un avatar es un representante visual de mi ser, en un entorno virtual. En el segundo contexto, el avatar es una reencarnación o bien, una encarnación de un cuerpo a través de una manifestación de mi espíritu y voluntad. El avatar es entonces un “representante” de mi ser en dependencia del contexto. Apegándonos al desarrollo del concepto informático, el avatar es una personificación dentro de ese contexto. Esta personificación está sujeta a las características permitidas por dicho software hablando ya propiamente en el campo informático. En el caso más común, las redes sociales, el elemento más básico es una imagen. Si bien la gran mayoría de los videojuegos presentan ya un personaje propio, con sus propias características identitarias, argumentativas y visuales, hay juegos donde el contexto, la presentación y varios signos visuales nos conducen a una interpretación y a una eventual “otredad”.

El avatar en los videojuegos responde a la necesidad de entregar un cuerpo en ese espacio virtual para que el jugador represente su voluntad en él. El avatar usualmente responde a alguna distinción relacionada con el jugador. No tiene por qué ser precisamente real como, por ejemplo, tomar rasgos físicos idénticos, pero si suele representar alguna idea con la que el jugador se identifica como, por ejemplo, un color. La representación en el avatar de algún elemento que viene de nuestra interpretación de yo, proyectado a ese cuerpo temporal, es muy importante para que nosotros podamos identificar dicho cuerpo como avatar. (Corona, 2015) SI bien corona va a expresar su

postura de la identificación del Avatar como un problema que configura estereotipos de identidad, se permite hacer uso de su conceptualización para abordar al avatar como un elemento de identidad fundamental para la relación entre jugador y videojuego.

La idea de Avatar se extiende y muta en tanto existen muchos juegos que presentan ya un personaje definido, pero vacío, falto de una voluntad manipuladora. Es pues que el avatar no solo tiene esa distinción de ser un ente representante frente a este mundo virtual, sino también de ser un recipiente que permite transferir la voluntad del jugador a ese cuerpo u ente virtual.

En el videojuego *Nier: Automata*, si bien se nos presenta un personaje ya definido con rasgos y estéticas que no están obligadamente sujetas a una proyección del yo, el caso más inmediato puede ser una distinción de género, es un personaje que no puede navegar independientemente en el mundo, pues no posee una voluntad manipuladora que guíe su camino. Dicha característica solo es conferida cuando nosotros “la voluntad” prestamos esta característica al cuerpo virtual para que pueda, bajo nuestro comando, moverse en dicho mundo. Mas adelante podremos apreciar que la condición de avatar se convierte en un asunto más profundo en tanto nosotros somos partícipes de eventos y decisiones que afectan condiciones más allá del cuerpo de los personajes, como por ejemplo, durante el recorrido en *Nier: Automata* si decidimos ayudar a algunos NPC (No Playable Character – Personaje no Jugable) con sus peticiones, veremos modificaciones en el destino de algunos de ellos durante el transcurso de la historia, incluso llegando a provocar la ausencia de algunos o la aparición de otros. Esto está determinado por las acciones que nosotros tomemos durante nuestro control del avatar. Este ejemplo es más claro en videojuegos como *Skyrim* o *Fable*, donde tu comportamiento con los elementos del videojuego tiene un peso importante en el desarrollo directo de la historia.

Continuando, dichas interacciones confieren al jugador una responsabilidad mayor, ya no es solo un espectador de lo que ocurre en una “primera persona” sino que también es un responsable inmediato de sus acciones en ese mundo, otorgándole así experiencias con una carga más personal comparadas con las posibles experiencias que pueden adquirirse al observar una película. Por supuesto, con lo anterior no se pretende desvalorizar las experiencias que ofrecen otros medios distintos al videojuego, sino que

se desea recalcar para este punto que, entre mayor sea el vínculo con el avatar, mayor será el peso que la experiencia puede entregar.

1.6 Imagen desde la cultura visual.

“Uno de los rasgos más chocantes de la nueva cultura visual es el aumento de la tendencia a visualizar las cosas que no son visuales en sí mismas” (Mirzoeff, 2003). En nuestros tiempos, la tendencia a visualizar lo que antes no se podía ha hecho que la imagen pueda atravesar nuevas convenciones, horizontes y planos respecto a lo que significa y puede significar. Esto es rastreado a uno de los eventos que marcan la modernidad occidental, el hecho de poder ver la luna con un telescopio y ver que su superficie era irregular y llena de cráteres, presenta una imagen que rompe con una época previa en que primaban los astros como figuras divinas y gobernadas por deidades, a ser una roca, algo tangible y lleno de imperfección. En este caso, una imagen logra romper todo un horizonte de pensamiento, de allí la potencia de la imagen y además la presencia dominante de ésta en la modernidad occidental.

Anteriormente, la imagen de forma muy superficial respondía a una expresión básica de representación de las cosas. Los elementos que mediaban en ella tenían códigos simples acoplados al contexto en el que se desarrollaban (Eco, 2000). Sin embargo, ésta siempre tuvo una característica muy sólida frente a la realidad, es decir, se sospecha que, en las cavernas desde los comienzos de la humanidad, las criaturas allí plasmadas eran formas de invocar dichas presencias en el mundo real, fuera para ser cazadas y comidas, o con fines rituales. El punto es que la imagen siempre, desde el comienzo, tuvo efectos sobre el mundo en tanto el ser humano creía en su poder sobre la realidad. Este efecto sigue siendo igual, en su matriz, sino que potenciado por la modernidad técnica. (Mirzoeff, 2003)

La posterior evolución del pensamiento artístico, la pintura y la fotografía, desafiaron la comprensión de lo que entendíamos por imagen desde diferentes enfoques como el color, forma, contenido, entre otros. A modo de ejemplo, las vanguardias que buscan romper la intención de la pintura por la realidad y se concentran en la subjetividad y la variación de percepciones sobre el mundo que se tienen, a pesar de hacerse incluso

sobre el mismo objeto, allí estaría involucrado el impresionismo, posteriormente el cubismo, entre otros. (Benjamin, 2003)

El descubrimiento de nuevas tecnologías para producir imágenes transfiere esa necesidad y pretensión por la realidad de la pintura a la fotografía y el cine, disparando entonces esta forma de producción de imágenes en diversidad de direcciones y convirtiéndose en régimen de la verdad y lo real, el proceso aparentemente impersonal de la impresión química de la imagen. Vemos que ese proceso hoy ya entra en el campo de la cultura visual y es problematizado como mirada, por más que se tuviera un proceso químico y racional para producir imágenes en apariencia objetivas, el encuadre, lo que entra y sale de éste, eran escogencias del fotógrafo, el ojo nunca puede ser objetivo, es un reflejo de la forma en que comprendemos el mundo.

Sin embargo, esta pretensión de la fotografía y de la modernidad por la verdad y la objetividad se transfieren a las imágenes de lo que no puede ser visto, este efecto y tensión humana, podríamos decir mirada inquisitiva hacia el mundo y el universo centrada en la imagen, desembocó una revolución en lo que respecta a observar, a que lo observable es lo creíble, de allí que la frase "el mundo se ha convertido en una imagen" (Mirzoeff, 2003) sea muy potente, porque presenta la nueva dimensión a la que la imagen ha logrado expandirse, con todas las problemáticas y contradicciones que esto representa y que serán abordados adelante.

Los videojuegos, entonces, potenciaron diversas evoluciones de diferentes conceptos. Así como las vanguardias fueron y son exploraciones para interpretar diversos modos de realidad, el videojuego a través de todos sus modos, sus estéticas y formas de presentación, pasando desde los más primitivos periféricos o controles, a los más complejos detalles renderizados en esa vivida imagen digital, son modos y formas de abordar el basto y complejo campo de realidad visual, o lo que nos compete, imagen visual.

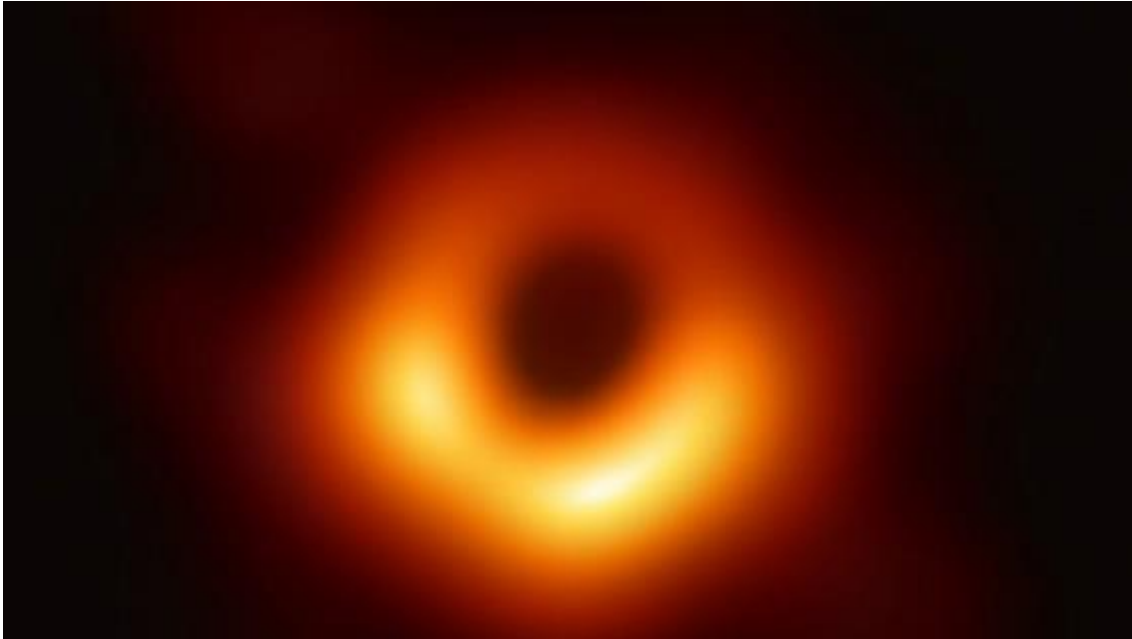
En lo que respecta a la imagen, las computadoras no solo presentaron formas de mostrar imágenes nunca vistas como un agujero negro, y en el caso que nos atañe, imágenes desde la ficción, sino que fueron más allá al permitir una interacción inmediata en tiempo real con aquella imagen. No es justo atribuirles a las computadoras la condición de pioneras o precursoras de la manipulación de la imagen en tiempo real, sabiendo que

otros medios ya habían explorado con décadas de anterioridad esta idea de la ficción y como mostrarla, comenzando por la literatura pues las imágenes no son sólo visuales, asunto claro para los teóricos de la Cultura Visual: La literatura por ser un medio escrito no deja de ser visual, las imágenes de la ficción, digamos como ejemplo, de Julio Verne a comienzos de siglo XX ocurren en las mentes de los lectores constantemente, de allí que en el campo de la cultura visual se esté constantemente rompiendo las ataduras entre modernidad técnica e imagen, ya que la imagen fue parte central de la experiencia humana desde sus inicios y su estudio desborda los límites de la tecnología.

Paralelamente a la literatura, aparecen acompañando a estas narraciones las ilustraciones fantásticas que guiaban la fantasía de los lectores a construir en sus mentes una imagen vivida, alimentada por la descripción propiamente suministrada por la narrativa como, por ejemplo, los bestiarios medievales fantásticos en donde los glifos, dragones y monstruos mitológicos gobernaban exitosamente los campos ficcionales de la literatura. Posteriormente aparece la fotografía, que si bien respondía a un interés más realista en tanto a su capacidad de representación se refiere, con ella aparece también la intervención de la imagen, dando como resultado la aparición por ejemplo de “fantasmas”, en el caso de anécdotas de terror, acompañadas de imágenes y eventos indescriptibles que enriquecían y potenciaban enormemente el contenido narrativo de aquello a lo que estuvieran sujetas. Casi de forma inmediata, ocurre la sensación del cine que, en una síntesis muy pequeña y humilde, navega exitosamente en ese exótico océano de la imagen en movimiento. Si bien ya había antes artefactos que dominaban la imagen en movimiento como, por ejemplo, el fenaquistiscopio, fue el cine quien estableció todo un modo de entendimiento, dominio y manipulación de la imagen en movimiento. Del cine parten novedosas y poderosas formas de abordar la ficción. Rápidamente, el potencial del cine para producir contenidos ficcionales no se hizo esperar, dando como resultado la aparición de películas como por ejemplo *Viaje a la Luna* de Georges Méliès (1902), *2001: A Space Odyssey* de Stanley Kubrick (1968) y por supuesto, la reconocida saga de películas *STAR WARS* de George Lucas, entre otro gran grupo de películas igualmente relevantes. Incluso antes del cine, la animación ya tenía dominios respecto a la imagen en movimiento con herramientas como el taumatropo, estroboscopio, nuevamente mencionándolo, el fenaquistiscopio y el zootropo, entre otros artefactos que abrirían el camino y contribuirían con los fundamentos del cine animado. En lo que respecta a Norteamérica, entre ya varios cortos animados, el trabajo de Walter Disney sería quizás el más prominente

comercialmente en 1928 con la aparición de Mickey Mouse. vendrían posteriormente grandes éxitos como *Blanca Nieves*, *Bambi* y *Pinocho* entre otros. Continuando la relación entre imagen en movimiento y ficción, en la animación encontramos piezas que abordan el género como *Heavy Metal* de 1981. Las animaciones que mezclaban técnicas fílmicas comenzaron a aparecer y a enriquecer enormemente tanto al cine como a la animación general, pero con respecto a la animación de ciencia ficción, el autor considera que los aportes más conocidos a nivel global, en tanto a animación entre los años 1950 y 2000 se refiere, provienen de Japón. La tecnología de animación también llegó al suelo japonés, en donde se desarrolló la animación de manera próspera entre diferentes artistas japoneses. El auge y globalización del trabajo animado japonés vendría con producciones animadas como *Mazinger Z*, *Heidi* y *Astroboy* entre otros. En lo que se refiere a ciencia ficción, películas como *Kaze no Tani no Naushika (Nausicaa)* de 1984 por Hayao Miyazaki, *Akira* de Katsuhiro Otomo de 1988 y *Ghost in the Shell* de Mamoru Oshii de 1995, contribuirían con visiones que le darían un peso y serían referentes en el género de la ciencia ficción.

Lo descrito anteriormente se expresa para conceder a estos medios, literatura, cine y animación, un lugar y pilar en tanto estamos hablando sobre la imagen en movimiento y sus interacciones con el espectador, pero también nos sirve para comprender la dimensión y la gran capacidad que tendrían los sistemas de cómputo, regresando propiamente a las consolas de videojuegos. Este medio no solo podía ofrecer todas las características de los medios antes mencionados, sino que agregaba un elemento adicional y es la interacción en ese mundo virtual. Solo en los videojuegos es posible navegar en esos mundos con cierto grado de autoridad, observar con restringida libertad los ángulos y planos del espacio a voluntad, manipular los personajes y realizar acciones según nuestro criterio y por, sobre todo, ser participes directamente de dicho mundo. Si bien los demás medios tienen sus propias formas de interacción que se podrían discutir y argumentar, el autor considera que, a la fecha, solo los videojuegos por su carácter y naturaleza interactiva poseen este “plus relacional” con respecto a esta dimensión de interacción.



Nota: Imagen de un Agujero Negro. BBC News. Fotografía (2019)

Retomemos el corto ejemplo del agujero negro. Sin la tecnología necesaria, nunca hubiera sido posible fotografiar u observar un agujero negro debido a sus particulares características respecto a la gravedad y la luz. Gracias a esta imagen podemos observar un agujero negro, teniendo en cuenta por supuesto que la imagen solo representa una cantidad de información finita del agujero negro, no es el agujero negro ni representa enteramente a uno. Esta imagen declara nuestra capacidad de “sintetizar la realidad” en una información visual. Esta función la podemos encontrar en la calle al caminar, al ver televisión, revisar nuestros teléfonos, al conducir, al leer revistas... hay que hacer la salvedad de que la capacidad de sintetizar la realidad en imágenes ya existía desde hace mucho tiempo, por ejemplo, la ilustración científica, pero es la imagen moderna que tiene ahora un poder global, alimentada por los medios de comunicación modernos, para “sintetizar la realidad”. Nuestro mundo real ahora puede ser interpretado y reinterpretado en imágenes. Por esta razón, nuevamente la ya citada frase” ...el mundo se ha convertido en una imagen...” (Mirzoeff, 2003) quiere decir que ahora hemos podido cambiar los roles interpretativos de lo real y la imagen.

Con lo anterior quiero decir que la imagen ahora posee un estatus de credibilidad dependiendo del contexto. Si bien este poder lo ha tenido desde mucho tiempo atrás, por ejemplo, los vitrales en las iglesias dispuestos para que las personas iletradas pudieran encontrar la verdad a través de la imagen, es en tiempos modernos donde y gracias al

avance tecnológico, la imagen ha podido abordar nuevos poderes gracias a la credibilidad que le da la sociedad y potenciado con los avances tecnológicos (calidad, resolución, detalle, video entre otros aspectos técnicos). Esto ha hecho que la imagen alcance un nivel de credibilidad que supera en ocasiones a la propia realidad, creemos más en lo que vemos que en nuestra propia experiencia. "...la imagen en tiempo real domina la cosa presentada, el tiempo real prevalece, por consiguiente, sobre el espacio real, lo virtual domina lo vigente y pone el concepto de realidad patas arriba" (Mirzoeff, 2003).

Así regresamos a la imagen del agujero negro. Sabemos que, por nuestras limitaciones tecnológicas, nos es imposible actualmente ir donde esta una de estas singularidades en el espacio, pero es gracias a la fotografía de este evento, que podemos traer el agujero negro a una comprensión de realidad, al menos lo que nuestra tecnología permite capturar e interpretar de dicho fenómeno espacial. La foto no es el agujero negro, pero lo que representa resulta ser más real que el propio agujero negro, pues es una singularidad que no podemos percibir con nuestros sentidos, solo es visible a través de lo que nuestra tecnología pueda capturar de ella, solo la imagen resulta ser evidencia "tangible" y orgullosa de la existencia de dicho fenómeno. Es así como la realidad ahora la podemos comprender y aceptar a partir de imágenes.

Como lo señala Mirzoeff, vivimos en una época en la que se ve una hibridación entre experiencia y visualización, "creer es ver" y lo creíble solamente es lo visto. Esto presenta una serie de agrietamientos, en los que se deja claro que, si algo puede ser visto, no puede necesariamente ser controlado. la realidad escapa a la visión y ver no implica controlarla. En el ejemplo de Mirzoeff está como eje central la vigilancia, que algo sea visto, como un crimen, no implica que ese algo pueda ser evitado, como también que sea visto un agujero negro, no implica que su fuerza en el universo sea posible de modificar, incluso de entender.

Es interesante ese punto del agujero negro al respecto, porque pareciera estar enseñándonos que su fuerza al tragar luz y ser uno de los misterios centrales de nuestras observaciones sobre el universo, es invisible. El misterio, la oscuridad y el miedo moderno a ella nos conduce en dirección de la visualización, sin embargo, las preguntas

esenciales sobre las fuerzas que mueven el universo no son visuales, o al menos las más importantes y reveladoras, como el interior del hoyo negro.

Retomando y a su vez partiendo de la reflexión anterior, esta hibridación entre experiencia y visualización se consolida de forma efectiva en las consolas de videojuegos. Como mencionamos antes, son sistemas de cómputo que configuran secuencias de cálculos en imágenes, concretamente, en imágenes interactivas y estas imágenes tienen una enorme capacidad de representar la realidad. El ejemplo más inmediato son los juegos de conducción. Cada vez, desde sus orígenes más humildes como *Space Race* (1974) hasta los más modernos como *Forza horizon 4* (2018) u otros, han conseguido que la concepción de conducción sea cada vez más “natural y real” a partir de una compleja y detallada reconstrucción de la realidad en imágenes. Vemos allí que la imagen en la consola interactúa con el cuerpo generando una serie de hábitos orgánicos, una experiencia, que después puede ser aplicable al mundo real como conducir un automóvil, un avión, entre otros.

Ahora, cuando este estímulo visual que simula la realidad interactúa con lo imaginario por medio de la capacidad de poner en pantalla elementos fieles a la realidad junto con otros que parecen serlo en lo que respecta a la imaginación, pero no lo son como un caballero y un dragón, ha hecho que sea posible sobrepasar el límite de lo real y navegar en la dimensión “y si...”.

Esa dimensión “y si...” es la capacidad de converger la realidad y la ficción en una suerte de “homogeneidad de imágenes” que entrega el maravilloso resultado de la fantasía. Gracias a esta convergencia entre lo que se percibe quizás como dos polaridades, la ficción y lo real, produce las maravillas ficcionales que encontramos en el cine, en la literatura, en la imagen y por supuesto, en los videojuegos. Si ahondamos en esto, es claro que desde el comienzo y regresando al ejemplo ya citado sobre los pictografías en las cavernas, la imagen interactuando entre *ficción* y *no ficción* nos ha acompañado siempre, y desde el campo de la cultura visual ya no podemos pensar en que exista una clara distinción entre imagen ficción y no ficción, incluso los géneros de cine más abanderados de la verdad y la realidad, como el cine de no ficción o cine documental, han sido despojados de la pretensión neutra por la verdad y se liberan hoy incursionando en el punto de la subjetividad, que la realidad es subjetiva también,

obedece a miradas diversas muy variables y a veces contradictorias. Hasta las teorías observables y calculables en la modernidad sobre el funcionamiento del universo se desafían en el hoyo negro, un evento observable que rompe con las leyes de todo lo demás que ha sido observado pero que así mismo, no se revela completamente como fenómeno visible en su matriz, al menos no podemos ver todo por cuanto la compone aun teniendo herramientas que pueden detectarla y evidenciar su cuerpo cósmico.

Con esta reflexión anterior el autor se refiere a que el videojuego se acopla muy bien a estas problemáticas contemporáneas sobre ficción y no ficción, en tanto se dirige claramente en dirección a las múltiples y diversas posibilidades de configuración de realidad únicamente limitadas por dos cosas, la capacidad imaginativa de quien lo desarrolla y la cada vez más progresiva y potente capacidad de hardware y software que lo representa. Si hablábamos de que la imagen ahora tiene una gran capacidad para representar la realidad y lo ponemos en dialogo con la capacidad de representación de las consolas, obtenemos la capacidad de la imagen para hacer “real” el plano subjetivo.

La configuración de imágenes del plano subjetivo puede ser lo suficientemente convincente para hacer creer a un jugador que lo que está observando tiene un gran potencial de ser posible. Tiene la capacidad de reconfigurar elementos visuales de la realidad y expresarlos de tal modo que el jugador puede adquirir experiencias y aprendizajes a partir de algo que no necesariamente existe. La imagen ahora tiene una capacidad de expresión lo suficientemente potente para presentar el concepto de futuro y distopía.

En ese sentido, la distopía expresada como futuro, es una huella, entre ficción y no ficción, del presente y sus preocupaciones, es un avance futuro, un desplazamiento permitido por la imagen y la imaginación que nos permite dialogar e interactuar con elementos de nuestro presente, incluso, y allí su importancia, hacerlos comprensibles, en el terreno de lo discursivo al traerlos como experiencia por medio del juego, eso sí, con una carga propiamente característica de lo distopico y es el fracaso, algo que esta presente en el videojuego Nier: Autómata.

1.7 Alteridad

Para comenzar a desarrollar el concepto de alteridad, lo expandiremos partiendo desde una interpretación base muy general que, Según la RAE: “Condición de ser otro”. (RAE, 2021). Ahora, la definición de alteridad puede mutar en tanto se la observe desde distintos contextos o estructuras sociales y culturales. Esto implica que la definición inicial es insuficiente en tanto su interpretación muta o se expande, dependiendo de la forma en la que se entiende esa definición de “condición de ser otro”. Para construir una definición sólida y suficiente que nos permitirá observar los problemas de alteridad presentados en el videojuego Nier: Autómata, vamos a tomar como insumo principal el artículo *Alteridad e injusticia: el problema de las representaciones imaginarias de los otros*, escrito por Contreras.

Primeramente, debemos establecer una perspectiva sobre la que se va a entender la alteridad. Dicha perspectiva es proporcionada por Contreras cuando menciona cómo desde la semiótica, se puede hacer una interpretación de que la alteridad implica una distinción de características representativas o figurativas entre el yo y el otro u otros. Basados en esta identificación, comenzamos a construir unos procesos de acercamiento o distanciamiento respecto a ese otro. (Contreras R. C., 2016) Esta identificación o reconocimiento de características similares resultará ser la base sólida que compone nuestro concepto de alteridad, ya que, regresando a la idea de la RAE, antes de poder estar en condición de ser otro, es necesaria la cualidad de poder identificar al otro. De forma más compleja, resulta relevante establecer las cercanías del otro con nosotros al poder reconocer en el otro, cualidades similares a las nuestras. Por poner un ejemplo, para poder hablar con otra persona, primero es necesario identificar si esta persona puede hablar, luego si su lenguaje es igual al nuestro, si está en disposición de hablar, entre otras características sencillas que permitirán llegar a la resolución de que es posible hablar con ese otro. Esto es resultado, como ya se mencionó, de una identificación de cualidades y características.

El asunto de la alteridad se complejiza al acuñar a la comprensión de este concepto, el termino de equivalencia. La equivalencia es necesaria en la medida en que contribuye a la lectura del otro y posterior identificación como otro. Esto ocurre porque, en una aplicación del ejercicio de alteridad, ponemos en una hipotética balanza, nuestras

definiciones, valores, figuraciones y miradas, en contrapeso con las del otro. Si dicha balanza, mantiene un equilibrio, interpretamos dicha comparación como una equivalencia, por ende, las características de ese otro son similares a las mías y, en conclusión, podemos completar una definición de ese otro como un semejante o un igual. El asunto de alteridad se complejiza aún más cuando Contreras, citando a Perelman, menciona que esta “comparación de equivalencias” está basada en un constructo de cualidades establecido por la ley. Para desglosar esto, podemos intercambiar el termino ley por cultura o sociedad. En cada sociedad existe un marco, una dirección o un consenso conceptual de lo que se entiende por persona. Dicha construcción del concepto de persona determina que cualidades y características componen o permiten la identificación del otro como una persona. Cuando se realiza el ejercicio comparativo de equivalencias, si ambas partes pertenecen a un mismo marco cultural de lo que se entiende por persona, es probable que la balanza se mantenga generalmente equilibrada, pues ambas partes coincidirán en la identificación mutua como personas. El problema se deja ver cuando estas partes provienen de marcos culturales o sociales distintos. Las características de lo que se entiende por persona en cada marco cultural o social, podrían diferir lo suficiente como para impedir la identificación del otro, causando así una distancia identitaria entre las partes. En síntesis, la balanza que vendría a representar la base conceptual sobre la que se identifica al otro, puede cambiar en cada sociedad y/o cultura.

Entonces, si la identificación, según lo descrito, depende de que las partes, en este caso el yo y el otro, estén enmarcadas bajo un mismo principio o entendimiento de lo que se comprende, por ejemplo, de una persona, ¿Cómo se puede comprender al otro que está fuera de mi marco referencial? Para resolver esto, Contreras cita a Said en su artículo y de este autor, argumenta que cada sociedad construye una interpretación del otro desde sus propios constructos sociales. Es decir, cada sociedad, históricamente hablando, ha establecido imágenes del otro con diversos propósitos, pero respondiendo a lo que nos compete, esta construcción de la imagen del otro responde a la necesidad de poder identificar al otro. A ese otro se le da un lugar en la sociedad o en la relación de equivalencias, conforme a las cualidades que se otorgan, desde donde se construye a ese otro. Es decir, en ejemplo, que nosotros vemos a los asiáticos conforme a la imagen que se ha construido en nuestra cultura occidental de un asiático y, basados en esa imagen, hacemos un ejercicio de equivalencias para así finalmente determinar la cercanía o lejanía

entre ese “asiático” y el yo o nosotros. Por supuesto cabe mencionar que el mismo proceso ocurre en la perspectiva del otro y la imagen del yo que se construye en el otro. Este reconocimiento responde igualmente a los mismos procesos ya descritos.

De esta manera podemos sintetizar lo siguiente: la alteridad es un ejercicio de construir al otro basados en nuestros valores. Para ello se dispone de una balanza, nuestro contexto social o cultural, en donde realizamos ese ejercicio de equivalencias. El resultado determinará que tanto nos relacionamos con ese otro. Por supuesto la alteridad en realidad implica muchas más nociones y entendimientos en lo que respecta al ser humano, pero dichas discusiones se desbordan y comienzan a alejarse de los intereses de este trabajo, por lo que nos mantendremos circulando en esta definición construida. Pero entonces, ¿en dónde queda la definición inicial de la RAE? Respecto a la “condición de ser otro”, debemos contemplar la idea de otredad como una característica más de la alteridad, que nos permite hacer una identificación de nosotros mismos al reflejarnos en el otro. Básicamente se puede entender que en la diferencia se encuentra la singularidad.

La otredad emerge en este documento a interpretación de la idea de encuentro que produce Levinas. Una de las características de esta idea de encuentro, que es la que nos compete, se propone que, para identificar nuestra propia subjetividad, es necesario distinguirla de la del otro “la particularidad de la subjetividad de aquel que es diferente exige al ser humano una inversión, un cambio de posición” (Chavarría & Medina, 2014) esto quiere decir que podemos comprender nuestra propia singularidad cuando observamos que el otro es diferente, se construye a partir de otros marcos y otros conceptos. De forma muy general, el otro es externo a mis marcos referenciales. Lo valioso de la otredad como una parte de la alteridad, es que es una forma de entender al otro más extendida. No se queda en la lectura del otro desde nuestro contexto, si no que permite la opción de una lectura e identificación del otro desde su propio contexto.

La Alteridad como se describió anteriormente resulta muy importante durante el análisis de Nier: Automata pues veremos cómo los problemas expresados en dicho videojuego tienden a orbitar en torno a problemas de alteridad que, a su vez, componen valiosas reflexiones que podremos aplicar a nuestros propios contextos.

1.8 Ciencia Ficción y Distopía

El autor se apoyará fundamentalmente en el libro, *Los otros de la ciencia ficción*, escrito por Contreras para establecer un marco de lo que se entiende por distopía, apoyándose esta a su vez en la concepción histórica de lo que es la Ciencia Ficción a partir del análisis de Contreras.

Comenzando, Contreras hace una sana aclaración al mencionar que los aspectos claves que desarrolla para su construcción y caracterización de la ciencia ficción son herramientas determinadas para dicho libro y no necesariamente se presentan como un conducto regular que se debe de obedecer. No obstante, sirven a su propósito de esclarecer las características que conforman una definición semiótica del género de ciencia ficción. Adicional a esto, la definición de Ciencia Ficción y de Distopía construidas en el libro, son adecuadas y tienen una muy buena relación con el análisis llevado al videojuego *Nier: Automata*, pues la descripción de estas involucra de forma muy valiosa el concepto de alteridad ya tratado anteriormente.

Contreras comienza su caracterización del género de Ciencia Ficción al reflexionar respecto a las características que lo construyen. “la C.F es un transgénero pues se despliega en distintos lenguajes y soportes” (Contreras R. C., 2016, pagina 30) Con esto se está describiendo que la ciencia ficción en si misma es un género que se ha podido consolidar a partir de diferentes fuentes historias y despliegues en diversos medios como bien describe, la literatura, el cine, el comic, y los videojuegos más recientemente hablando. Plantea que se hace necesario rastrear un origen desde la poesía satírica y los viajes fantásticos.

En estas narraciones se puede detectar un factor común enfocado en una manera de expresar un estado idealizado. Esta expresión de estado idealizado aparece a partir de pensar en perspectiva respecto a la condición del estado que se está observando. De ahí la sátira, vista como una crítica, señala elementos que impiden que el estado se pueda desarrollar a un nivel ideal. Esta idea de lo ideal convoca rápidamente el concepto de la Utopía. Uno de los temas centrales de la utopía, describe Contreras, es la “postulación de un país ideal, de un Estado imaginario, de *otro mundo social* y político, meticulosamente imaginado...” (Contreras R. C., 2016, pagina 33) Es así como la

Utopía aparece como una oposición a lo que se está criticando. Se hace necesario mencionar que la diferencia entre sátira y utopía recae en que la sátira permanece en un lugar que observa de preferencia los aspectos más provocativos de lo que se critica, mientras que lo utópico contempla una visión más global que abarca diferentes características de aquello que se critica. De aquí, la conjunción de la sátira, la utopía y la crítica como elementos dispuestos a repensar la construcción de un estado moderno (posible cita).

Según el rastreo de Contreras, basado en diversas narraciones citadas en su libro, otorga a la utopía una característica o una relación cercana con la tecnología. Siendo la tecnología, una herramienta que pone al alcance de la sociedad o estado, la solución a varios problemas de corte social o político, por llamar ejemplos inmediatos, grandes avances en medicina que convierten a enfermedades terminales en solo eventos históricos, problemas logísticos como una estructura vial deficiente en un país, en nimiedades solventadas por la antigravedad de vehículos tecnológicos. Se podría seguir citando diferentes ejemplos de la tecnología solucionando problemas de corte estructural o social o político, pero lo importante recae en que la tecnología es un elemento de gran presencia en las narraciones utópicas. Otra característica propia de la utopía es una proyección en una temporalidad distinta a la nuestra. Las narraciones convocadas por Contreras en su libro revelan que, los eventos que transcurren en dichas narraciones no proporcionan un tiempo definido. La narración de eventos que no tienen una temporalidad marcada permite una interpretación de que dichos eventos pueden ocurrir en otro momento como en el presente inmediato, en el pasado o en un futuro. La idea de futuro comienza a sustentarse bajo la consideración de la inclusión de lo utópico en dichas narraciones. Normalmente la utopía se proyecta a un futuro, quizás, a modo de reflexión del autor de este documento, que la utopía, como ya se describió antes, tiene un componente tecnológico en su concepción. Se percibe de este componente tecnológico que es una expectativa de desarrollo que ocurre en un futuro cercano o lejano. Cual sea el caso, la utopía convoca normalmente la noción de un futuro, por supuesto no tiene que ser así ni se está declarando que así es siempre.

Es de esta forma como comenzamos a llegar a una descripción o comprensión de la ciencia Ficción, basada está en principio desde la concepción de la sátira y lo utópico como géneros, viendo al termino “genero” desde el campo literario, que critican

elementos. estos elementos pueden ser conductas, estados, culturas, sociedades, comportamientos entre otras cosas. Un elemento destacable de la utopía y de la sátira, según Contreras, es que ambos conceptos vistos desde el campo literario comparten una característica en común y es que ambos son descriptivos, argumentan y detallan para sustentar aquello que se pretende criticar o controvertir. La ciencia ficción comienza a construirse tomando estos rasgos que aparecen en los géneros literarios de antaño. La naturaleza crítica de estos géneros da como origen paralelo a la distopía, un enfoque más pesimista frente a la humanidad que su hermana la utopía. Ambas son críticas y puntúan cosas concretas conforme las miradas de la época, sus autores y contextos, pero la utopía se revela a sí misma como una mirada a un mundo idealizado, mientras que su hermana la distopía, se muestra como una proyección desesperanzada o pesimista de la humanidad. Ambas apropiadas dentro de la Ciencia Ficción. Como se menciona al principio de este apartado, la ciencia ficción es un transgénero, precisamente porque su fundación como tal es producto de la conjunción de rasgos de otros géneros y a su vez, su manifestación es posible en múltiples medios, la ciencia ficción no necesariamente esta consignada en un solo medio o genero concretamente.

Durante el siglo XVIII, según continúa describiendo Contreras, las narraciones comienzan a abordar temas más tecnológicos, esto debido a la manifestación y cambios globales importantes ocurridos en el siglo de las luces. Las narraciones comienzan a absorber dichos descubrimientos y se combinan en la imaginación, dando como resultado la aparición de elementos maravillosos y más importante aún, se empiezan a describir personajes androides o autómatas. Esto nos conduce rápidamente a la historia de Frankenstein que, en postura de varios historiadores, se le considera parte de la aparición oficial de la ciencia ficción. Con ello se introduce un elemento propio de la ciencia ficción y es la trasfiguración de lo humano a otros cuerpos, los monstros sintéticos, las máquinas, los androides, los ciborgs entre otros personajes que emergerían en el creciente genero de la ciencia ficción como actores que problematizan miradas, ideas, sociedades, culturas, estados y diversos intereses críticos dentro de esos mundos fundados como reflejos de nuestro propio mundo.

Estos personajes, mundos, criticas, utopías y distopías, cumplen un papel muy importante en tanto forman parte de una profunda reflexión y discusión en torno a la

idea de alteridad e identidad. Conteras sitúa esta conclusión como uno de los rasgos distintivos de la ciencia ficción.

Los videojuegos al poseer la capacidad de poner mundos interactivos con sus respectivas narraciones permiten hacer de la ciencia ficción una gran herramienta de reflexión y más allá de eso, habitar aquellos mundos de corte utópico o distópico. El impacto en la reflexión del jugador termina siendo aún más potente al poder vivenciar aspectos de ese mundo posible al encarnar a un personaje en dicho mundo. En síntesis, la narración presentada en *Nier: Automata* e interpretada como una distopía, es una invitación a “vivenciar” un mundo en donde la humanidad ha tenido una relación exitosa y al mismo tiempo fallida con la tecnología y como varias de estas características se presentan en nuestra realidad en una escala mucho más diminuta, pero con un paralelo bastante similar en tanto nos hemos relacionado con la tecnología sin comprender a profundidad las virtudes y las consecuencias que con ello devienen.

1.9 La red

Si bien este apartado puede ser pequeño respecto a los otros dos conceptos principales, Alteridad y Distopía, es necesario esclarecer lo que se entiende por red para luego complejizarla en el análisis. El desarrollo de red estará basado en el libro *La galaxia internet* de Manuel Castells en donde expone una breve historia de internet y como la misma es un eje en varios problemas que se discuten allí en dicho texto.

Nada más comenzando el texto, Castells nos describe una comprensión de red la cual es suficiente para este trabajo y posterior análisis. Comienza por situar a la internet como un actor muy relevante frente a las organizaciones humanas y avances tecnológicos al entender que su aparición traería consigo nuevas mecánicas y formas de evolución de métodos actuales. Por métodos se refiere, por ejemplo, a modos de trabajo, economías, fuentes de empleo, comunicación y quizás algo de gran valor, unas nuevas formas de relación social. De allí parte a describir que “una red es un conjunto de nodos interconectados” (Castells, 2001). Con este término se explica que el concepto red, si bien evoca a un término actual, moderno propio de la internet, en realidad la red en sí misma es una forma más antigua, pues la red vista desde su aspecto más simple refiere a la comunicación de partes separadas que, en su relación, establecen una comunicación

conjunta. Por ejemplo, los rieles de un tren son formas de conectar partes geográficas estableciendo así una red ferroviaria. Esto lo podemos comparar en general con el transporte que sigue en mismo principio. Con la aparición de la internet, la red en si misma adquirió alcances y flexibilidades como nunca al hacer propio la posibilidad de una comunicación inmediata. Esto desemboca en el aumento de la relevancia y necesidad de redes a raíz de demandas emergentes como una mayor flexibilidad económica, logísticas de producción y por supuesto, un nuevo campo para el comercio. (Castells, 2001, pagina 16). A su vez, Castells menciona que gracias a la internet, las redes podian ahora tener un alcance global y permitir la comunicación, conexión e interacción de “muchos a muchos en un tiempo escogido (Castells, 2001). Es suficiente quedarnos con la idea inicial de que una red es un conjunto de nodos interconectados, por supuesto comprendiendo esta misma desde nuestro presente, incluyendo en ella a la internet.

El asunto de red se complejiza un poco al incluir en este apartado una breve mención de la película documental *El dilema de las redes sociales* de Jeff Orlowski. Si bien la película propone un documental dramático, expone algunos problemas en el manejo de la información y como los integrantes de redes sociales como Facebook, twitter, instagram entre otras, no son plenamente conscientes de la información que consumen y de aquella información que suben. En aquella película se problematizan comportamientos, se proponen cuestiones frente a las redes y se expresan preocupaciones respecto al uso de las redes, elementos que no se van a explicar aquí pues son cuestiones que, aunque relacionadas con algunos asuntos expuestos aquí, también son elementos que se alejan de nuestra mirada analítica. Dicho esto, la película sirve en tanto presenta a las redes sociales como redes que configuran información basada en lo que sus usuarios suben a sus respectivas plataformas. De esta forma la red muta y transforma dicha información para configurar más información en respuesta a sus usuarios. Este término es fundamental en el análisis pues será la base que configura un problema expuesto en el videojuego *Nier: Automata*, problema que emerge de la reflexión de Alteridad, Distopía y finalmente, la Red.

1.10 Velocidad desde el autor Paulo Virilio

“La imagen es una síntesis de un tiempo determinado”. Esta síntesis de un concepto propuesto por Paulo Virilio en su desarrollo del concepto “Dromología”, es crucial para comprender como los videojuegos a través del desarrollo de conceptos como velocidad e imagen, desde la perspectiva de Virilio, nos permiten ver el futuro.

Si bien Virilio tiene una postura crítica en contra de aspectos tecnológicos de la imagen, aquí vamos a usar sus razonamientos para fundamentar la posibilidad de las imágenes y en extensión, de los videojuegos, para presentar “visiones del futuro”: “La dromología es básicamente, según la presentación que de ella hace Virilio, una teoría de los medios, en tanto considera que cada medio determina una velocidad concreta o, mejor dicho, que cada medio produce una percepción concreta de la velocidad.” (Varas, 2010) . Primeramente, nos presenta su concepto de dromología que comprende el desarrollo del hombre desde la idea de la velocidad. Virilio explica que la velocidad es un factor fundamental y determinante en la comprensión de la realidad y lo justifica al exponer cómo en ciertos periodos de la humanidad, el desarrollo tecnológico como, por ejemplo, el transporte, permitió que la humanidad sistematizara procesos naturales con un determinado tiempo.

Si antes se tardaba, por proponer un ejemplo, una semana en transportar un cargamento de un determinado recurso de un punto a otro punto gracias a la tracción animal, principal fuerza de trabajo antes de los motores, el motor a vapor permitiría realizar la misma encomienda en tan solo tres o menos días. Esta “disminución del tiempo” requerido para la tarea tuvo como efecto un mayor mercado que, a su vez, estableció un mayor poder económico entre otros factores que podríamos discutir. Virilio enfoca entonces este ejemplo a uno de sus núcleos fundamentales, la tecnología. La velocidad de los medios de información ha hecho que el hombre alcance el estado de la imagen “en tiempo real”. Si bien Virilio propone esto como una “cercenación” a la naturaleza del hombre de observar las cosas a través de sus propios mecanismos sensibles, en este trabajo, esa propuesta hace posible que los videojuegos puedan expresar una visión de futuro. A continuación, los puntos clave que permiten tal desarrollo en base y contraposición a lo que Virilio expone de su teoría.

La Kinestesia es quizás uno de los aspectos más fundamentales y esenciales que posee la imagen y velocidad según Virilio. El movimiento es fundamental para atribuirle vida a algo. Es el motor de exploración y es un factor físico que permite una forma de interpretación del concepto del tiempo. Sin el movimiento, por ejemplo, el plano gráfico de la velocidad nos sería imposible de interpretar, en tanto el movimiento es quien puede hacernos deducir que un objeto se ha “desplazado en el tiempo” (Porto & Merino, Definicion.De, 2021) La exploración de la realidad requiere que nuestros ojos se muevan y observen los detalles que la imagen, en términos de señal cerebral, nos presenta. Ahora, el cuerpo es un ente que permite desplazarnos en el espacio y utilizar nuestros sistemas perceptivos. El movimiento es determinante en tanto cumple una valiosa función de exploración. Este principio fundamental se aplica a los videojuegos. Sin el movimiento, los videojuegos solo serían “imágenes congeladas en el tiempo” no existe ningún videojuego que no tenga la tan fundamental característica del movimiento en su ser, es más, el acople del movimiento a la imagen digital, más la característica de una relación inmediata entre jugador y videojuego, fue lo que dio origen en sí mismo al videojuego.

La velocidad aparece en Virilio como la capacidad de acomodar la percepción de tiempo a través de la imagen. Partiendo de ello, uno de los mayores éxitos que tuvo el cine en sus momentos de novedad fue el dominio del tiempo en la imagen. Ahora era posible expresar de forma más eficaz el aspecto crucial del tiempo en la imagen. No solo la posibilidad de expresar el tiempo fue novedosa, sino que la capacidad de controlar el tiempo en la imagen causó una masiva exploración de la percepción del hombre respecto al tiempo en diferentes producciones audiovisuales. Ahora era posible presentar líneas de siglos, años, semanas, días, en tan solo una hora, o incluso en el tiempo destinado del filme. Las diferentes técnicas que eventualmente irían emergiendo a través del estudio de la imagen y el movimiento, darían lugar a diferentes posibilidades narrativas y dominios del tiempo.

La imagen, como mencionamos al principio, sería una síntesis de un tiempo determinado, esto por supuesto dentro de la teoría de Virilio. Para él, la imagen es también una representación de lo representado, solo que contiene una “imprimación espiritual” de tiempo en su contenido. (Torres, 2001). Las pinturas para Virilio son imágenes del espíritu del artista. Son posibles gracias a que el artista presta dos cuerpos,

el suyo propio como medio creador y origen, y el de los materiales que son el cuerpo físico tangible de la obra. A través del espíritu y estos cuerpos, la imagen se completa y recrea una fracción de tiempo que ocurre en el espíritu del artista. Paralelamente, Virilio critica que la fotografía es una congelación inmediata del tiempo. Es solo una captura de luz de un lugar, desprovista de la interpretación natural del hombre. Lo que nos interesa de este punto es su interpretación de cómo se realiza una imagen desde el espíritu del hombre, porque este sería el origen de como el hombre puede producir imágenes de futuro, o al menos, la materia prima en tanto a las características se requiere para que una imagen nazca.

Frente a la representación, la imagen como seguramente ha quedado claro reúne en dependencia de cómo se construye la misma, una serie de rasgos distintivos de lo representado y realiza una síntesis visual. Tanto Mirzoeff como Virilio, desde diferentes teorías, coinciden en que hoy en día la representación supera lo representado. Desde Virilio, la masificación de las tecnologías que permiten “el tiempo real” ha hecho que la humanidad sea más dependiente y por defecto, use estos medios informáticos para la exploración del mundo. Mirzoeff explica que la imagen hoy día es un elemento de alto impacto en la sociedad que cumple o proporciona estas utilidades según cada sociedad. Tenemos un punto común, la imagen tiene ahora una relevancia igual o mayor que la realidad misma. Este punto nos permite comprender cómo el videojuego, a través del desarrollo de la imagen, ha logrado obtener “poder representativo” suficiente para lograr las visiones de futuro.

1.11 Poder Representativo:

Con este término el autor quiere expresar un fenómeno que ha venido evolucionando en los videojuegos desde que comenzaron a dominar la imagen. La diferencia entre la realidad y la imagen es la cantidad de información. Mientras que la realidad posee distintos planos sensoriales como, espacio, volumen, masa, luz, olor, temperatura, etc. la imagen hasta ahora solo puede contemplar una cantidad finita de dicha información, más concretamente, una que solo acude al plano sensorial visual. El poder representativo se deja ver cuando nosotros juzgamos un “valor de realidad” en una determinada imagen. Al principio los videojuegos debido a sus limitantes de hardware y software solo podían acercarse a meras abstracciones simplificadas de conceptos

básicos “véase por ejemplo el juego de *tennis* de Nintendo (1984). A medida que la tecnología permitía una mayor fidelidad en la representación, los videojuegos aumentaron su poder representativo, llegando hoy en día a extremos sorprendentes como, por ejemplo, *Flight Simulator 2020* desarrollado por Microsoft. De manera progresiva, la distancia entre la cantidad de información ofrecida por la realidad se hace más corta respecto a la ofrecida por sus representaciones. Este incremento en la capacidad de representación ha hecho posible que alcancemos unas dimensiones de representación de futuro que hoy en día, logran ser muy convincentes por la cantidad de información representada. Si bien antes las ideas de futuro tenían fortaleza basándose en otros factores como historia, lógicas argumentativas, “predicciones” y planteamientos hipotéticos fundamentados o en buen sentido, falacias; ahora lo está aún más reforzada al integrar en sus componentes el plano visual, potenciado por el poder representativo. Agregando a lo anterior, no solo los videojuegos abordaron estas características de representación de la imagen. Si nos quedamos únicamente con dicho termino, podríamos cuestionarnos entonces lo siguiente ¿Qué diferencia hay entre una película de Star Wars y un videojuego de Star Wars? Visualmente y de forma general no habría una diferencia relevante frente a lo descrito anteriormente, eso aría que tanto cine como videojuego estén en las mismas capacidades representativas. La diferencia fundamental entre ambos medios visuales el que el videojuego permite al espectador tener una interacción voluntaria y personal, en la medida de lo programado, dentro del universo narrativo de Star Wars, mientras que, en el medio del cine, el espectador tiene un papel de espectador y sus relaciones con la película solo ocurren en su campo subjetivo. Es este el valor agregado de los videojuegos frente a los demás medios visuales, ofrecer la posibilidad de una interacción inmediata con su propio contenido, dicho de otra forma, una relación activa y no pasiva como puede ocurrir con otros medios visuales.

Capítulo 2: Marco Metodológico

A continuación, se describen y se explican por qué el uso de las siguientes herramientas metodológicas y cómo estas son necesarias para el análisis y la obtención del resultado frente al eje central de investigación Propuesto.

2.1 Sobre el objeto de Estudio:

Se tomó la decisión de analizar el videojuego Nier: Autómata, a razón de que el autor considera que este videojuego tiene reflexiones para proponer al jugador, dichas reflexiones se encuentran relativamente codificadas y son necesarias visibilizar y contextualizar. Dichas reflexiones están presentadas como analogías, también codificados como imágenes, secuencias y eventos descritos en el videojuego, que esperan por provocar en el jugador una valiosa reflexión respecto a su propia humanidad, contexto, y otros elementos relevantes que se desplegarán durante el desarrollo del trabajo.

En segunda medida, se espera que este trabajo de análisis sirva como referente e inspiración para futuros proyectos, que también buscan descubrir los múltiples diálogos y reflexiones contenidos en los videojuegos. De igual modo, se espera que el análisis desde una mirada del campo de las artes y la cultura visual descubra relatos y reflejos de nuestra propia humanidad, contenidos ahora en el vasto y expansivo mundo virtual, en donde la capacidad del ser humano por reescribir y consignar su experiencia ha hecho de los videojuegos un lugar habitable para la expresión artística.

2.2 Análisis Semiótico.

Para comenzar a detallar y explicar el proceso de análisis realizado al videojuego Nier: Autómata, es necesario explicar su fundamento brevemente y este corresponde al análisis discursivo. Según Arnoux, el análisis del discurso, a partir de los años 70 en donde se le comienza a definir como espacio académico, "...implica una articulación con lo social, entendido ya sea como situación de enunciación, institución, estructura

social, condiciones de producción, esferas de la vida social o, simplemente, contexto.” (Arnoux, 2006, pagina 13). Conforme a esto, los analisis del discurso estan sugetos a dichas categorias y desde ellas se parte a desarrollar una mirada del objeto en cuestion. Esta mirada es esencial pues de ella se desprende el marco referencial sobre el que se esta realizando dicho analisis discursivo. Posteriormente, Arnoux expresa basada en otros autores del campo, que el objetivo de dicho analisis discursivo es “comprender las practicas discursivas asociadas con ámbitos diversos de la vida social”. (Arnoux, 2006, pagina 14). Poco mas adelante en su libro, ella expresa que el analista del discruso tiene en su saber una caracteristica flexible, pues en su campo, pueden decantar sus analisis a diferentes medios en donde este expresado el discurso. Sabemos que el discurso tiene multiples formas que se presentan desde su forma más tardicional, lo literario y verval, hasta formas actuales como lo audiovisual incluyendo asi al cine, los medios de comunicación y por supuesto, se sobre entiende que de entre ellos tambien estan los videojuegos. Para definir como el analisis del discurso nos conduse al analisis semiotico, se establece entonces de modo muy general que “concideramos el analisis del discurso como una practica interpretativa que atiende a todos los discursos y que según los problemas de los que parte recurre a unas u otras discilinas linguísticas y no linguísticas” (Arnoux, 2006, pagina 19). Establecido un proposito general del analisis del discurso y basandonos en este mismo, podemos traer a la semiotica como un modo de analisis con un componente visual para desarrollar dicho analisis discursivo del videojuego Nier: Autómata.

Acompañando al concepto de análisis del discurso, se puede considerar que el objeto de análisis propiamente es un objeto que sostiene una apariencia y un contenido oculto. La apariencia del objeto es descrita como, valga la redundancia, una apariencia que es la primera impresión de lo que estamos observando. Esta apariencia no es propiamente la verdad o expresa fielmente el funcionamiento de lo que se está observando. Tal y como propone Santander en su trabajo, “el analista del discurso debería asumir que el contenido manifiesto de un texto puede en ciertas circunstancias ser un dato engañoso” (Santander, 2011) . Con lo anterior no se quiere decir que toda narración expresa una mentira, sino que la globalidad de un argumento puede estar escondida en su propio relato. Véase así que el análisis cumple una función de descryptación de un contenido que está encriptado, sea narrativo, visual, sonoro y de cualquier tipo. Esto lo justifica con el solo uso del lenguaje, donde el uso de la palabra tú, en un lenguaje puede

significar una cercanía mientras que en otro lenguaje solo contempla su uso para evocar a un sujeto. Esta diferencia de interpretaciones resulta en una codificación casi “natural” de algunas informaciones expresadas. Llevando este ejemplo al videojuego, cuando 9S quiere llamar a 2B como “2B san” ella se niega pues el san es un complemento de confianza. Esto generalmente está encriptado para el jugador promedio pues se requiere de conocer el lenguaje japonés para reinterpretarlo o bien, de poner especial atención a este tipo de detalles, atención generalmente asociada a un ejercicio de análisis. Este contenido oculto emerge cuando se realiza propiamente un análisis. Dicho análisis contempla unos lentes y filtros que son propuestos por el analista. Para el análisis de Nier: Automata, los filtros correspondientes son los conceptos de Alteridad, Distopia y Red. Estos dirigirán la mirada durante el análisis y el resultado será producto de esta mirada.

Estos lentes de Alteridad, Distopia y Red emergen como resultado de un primer acercamiento con el videojuego. El autor, al comenzar a atravesar el videojuego, noto diferentes aspectos y discusiones ideológicas, reflexivas y críticas que, a modo de concreción, resulto en la identificación de esas tres esferas reflexivas, nuevamente, refiriéndonos a la Alteridad, Distopia y Red. Por ello se proponen a estas tres esferas como horizonte de búsqueda, esperando así encontrar en el análisis, reflexiones que contribuyan a construir dichas esferas y resolverlas.

Para ello se empieza en el siguiente orden general: Alteridad luego Distopia y finalmente Red. Se define como se entiende cada concepto para compartir con el lector cual es el marco referencial del que parte el análisis. Cada concepto construye un lente analítico y paralelamente un filtro que guían el análisis del videojuego, dicho así, se revisa concentradamente la información documentada y se comienza a extraer a partir de archivo una discusión que aborda en cada apartado conceptual, los eventos, las imágenes y las discusiones que problematizan, dialogan y construyen dicho concepto en el videojuego. Durante el análisis en el videojuego, las reflexiones se van sustentando con imágenes extraídas del videojuego para poner un fundamento visual al punto en discusión. Finalmente se construye un análisis final que reúne una rica reflexión, fruto del diálogo con el videojuego.

2.3 Recopilación Documental

Este proceso es quizás el más obvio, pero no por ello menos interesante. Es de crucial importancia pues proveerá del material visual y argumental relevante que soporta toda la investigación. Se compone de tres fases. En primera medida, se realizó una captura de imágenes general de todo el videojuego Nier: Autómata para que sirvan como principal referente, insumo y justificación al momento de plantear los análisis, puntos de discusión y reflexiones. Durante este primer paso se dio prioridad a la recuperación visual de la trama principal del videojuego. Dicha adquisición de imágenes se produjo al recorrer por completo la trama principal del videojuego. Se tomaron minuciosamente capturas generales de todo el contenido relacionado con la trama principal. Se descartó propiamente contenido secundario y opcional pues si bien, enriquecen a la trama principal, no todo este contenido aporta elementos para el análisis, teniendo en cuenta que el análisis tiene unos filtros ya propuestos que son los conceptos de Alteridad, Distopía y Red. Seguidamente se realizó un filtro de imágenes para reducir el banco de imágenes resultante. Este filtro se realizó con la premisa de escoger las imágenes más representativas y generales del videojuego. Finalmente se realizó una numeración ordenada respecto a los eventos del videojuego para ayudar al lector a encontrar dichas imágenes de manera rápida y ordenada cuando se las esté evocando en el análisis propiamente.

En la segunda etapa, se realizó un documento anexo que recoge de forma escrita todos los hechos y eventos narrativos descritos durante el recorrido del videojuego. El documento contiene prioritariamente todos los eventos que conforman la línea narrativa principal del videojuego Nier: Autómata, de forma sintetizada y puntual. El documento también contempla un apartado que describe hechos secundarios y datos adicionales que pueden servir para la justificación, ejemplificación o complemento del punto de discusión que se esté llevando a cabo en el análisis. Es recomendable tener el documento presente para guiarse apropiadamente durante el análisis propuesto en este documento.

Capítulo 3: Reflexiones en Nier: Autómata

3.1 ALTERIDAD en Nier: Autómata.

Para dialogar respecto a la alteridad presentada en Nier: Autómata, debemos ubicar los puntos clave durante el juego que ponen en discusión dicho concepto y lo desarrollan. Estos puntos clave son: *1 El deber, la muerte y la copia. 2 Adán y Eva. 3 la cantante Simone. 4 Pascal y los alienígenas. 5 Reino del bosque y A2. 6 Ciudad copiada. 7 Religión. 8 verdad. 9 Venganza torre y fin.*

3.1.1 El deber, la muerte y la copia.

Conocemos a 2B. ella será el avatar que ocuparemos durante el primer recorrido. Posteriormente conocemos a 9S, que será el avatar durante el segundo recorrido del videojuego. Se nos presenta un contexto inicial, el como funciona nuestro avatar y durante el trascurso del prólogo, nos explican a rasgos generales cual es la situación actual del mundo. La manera en que visten nuestros androides no es enteramente gratuita. Podríamos sugerir que la forma en que viste 2B responde a una táctica visual para llamar a un público masculino al mostrarla de forma sexualizada, considerando que es una unidad militar de combate, pero no nos vamos a concentrar en ello. El punto más relevante de su uniforme recae en la banda que lleva en los ojos, la misma que lleva 9S y todos los androides YoRHa activos. Esta banda se explica en el videojuego que en realidad es un accesorio visual que les permite ver una realidad aumentada, ellos ven lo que el jugador ve en pantalla, barras de salud, el mini mapa, datos de enemigos entre otras cosas. Esta información es configurable en la interfaz del videojuego, removiendo o agregando unos chips que los androides pueden manipular. Mas extenderemos este asunto de los chips. Se menciona lo de la venda en los ojos porque su presencia responde a un mensaje visual importante durante todo el videojuego. Se recomienda mucho tenerlo muy presente. Continuando con los eventos, tanto 2B y 9S deben sacrificarse para completar la primera misión que nos presentan a nosotros como jugadores. Esto se debe a la dificultad para eliminar al objetivo y a modo de última opción deciden utilizar este recurso final de la caja negra. Pensamos que nuestros personajes han muerto en acción.



Nier: Autómata. Imagen (31), Banco de Imágenes, Anexo.

En este punto entendemos que ellos pueden hacer copias de su propia memoria y ser, cargándolas a un servidor que está dispuesto en una estación espacial. También se nos muestra que el propósito de ellos es servir a la humanidad. Con este deber, establecemos que la razón de los androides YoRHa es la de, valga la redundancia, servir a la humanidad. Son un cuerpo militar que representa a la humanidad frente a la amenaza alienígena. Por esta razón, durante la partida vemos que en repetidas ocasiones les llegan mensajes provenientes de la colonia lunar, concretamente de los humanos, alentándolos a continuar su deber y propósito. Tanto deber como propósito son dos estímulos que se han construido en ellos para brindarles un fin a sus acciones. Seguidamente se aborda el concepto de muerte aplicado como una analogía inteligente y como un eventual problema, me refiero en términos narrativos y de discusión. La muerte ya no es un final. Aquí se comienza a configurar un primer acercamiento de alteridad pues en esta presentación el jugador comienza a desarrollar y establecer una identificación inicial de los personajes, el mundo y los enemigos.

La capacidad de los androides para cargar sus datos al servidor los hace técnicamente ajenos a la condición de muerte. Solo basta con nuevamente cargar los datos para recuperar todo lo perdido en términos de memoria. Esto el videojuego lo aplica de manera real al jugador, al compararlo con su partida. Siempre que el jugador guarde una copia de su partida en la terminal, tendrá la seguridad de que podrá retornar al juego

desde ese punto. Una particularidad es que, si somos derrotados en algún momento de la partida, tenemos la garantía de que podemos reponer nuestra memoria, pero los objetos que portaba nuestro cuerpo anterior se mantendrán en dicho cuerpo, con cuerpo me refiero al de los personajes androides, hasta que nosotros no lo recuperemos propiamente. Así mismo, si el jugador no guarda una copia de su partida y muere muy adelante, solo puede reestablecer los datos hasta el momento de guardada la copia y no podrá recuperar los objetos perdidos en el combate. Con esto se nos establece una dinámica que será fundamental durante y al final de todo el recorrido del juego. Con el concepto de muerte anulada por la capacidad de copiar la memoria, se hace más relevante el hecho de poder copiar datos que el hecho de morir en sí mismo. Inicialmente no vemos una preocupación general de los androides por morir, pero al avanzar y entender cómo funciona la red, la creación de los androides y su propósito, observamos que la muerte más allá de representar un final físico, propiamente representa una fracturación constante en el núcleo del yo.



Nier: Automata. Imagen (375), Banco de Imágenes, Anexo.

Por los eventos ocurridos en la imagen 375 (véase documento anexo recorrido Nier: Automata página 19) entendemos que 2B Sobrevive al combate, pero el 9S de ese momento si ha muerto. Los momentos, sentimientos y pensamientos compartidos con la unidad 9S durante el momento en que no se han podido copiar se han perdido para siempre y eso significa en paralelo, que la versión de 2B que existía en ese 9S ha

muerto. Esto lo podemos confirmar al notar que, cuando estaba con el primer 9S, 2B le respondía que no le agregara el san a su nombre. 9S lo hace así. Al morir y recuperar la memoria, este evento jamás se recuperó por lo que este nuevo 9S adopta nuevamente un intento de establecer confianza con 2B al agregar el san, por lo que de nuevo y con pesar, 2B le repite que no la llame así. Lo anterior está descrito para presentar el problema de la muerte en los androides y es que, más allá de perderse físicamente ellos, se pierden a sí mismos en la memoria del otro que fallece y no es recuperada. Hay que señalar y traer a discusión que se supone que los Androides YoRHa tienen prohibido sentir. Esto refuerza la postura del autor de que, se les prohíbe sentir para evitar enfrentar esta consecuencia de muerte al perder a otros miembros YoRHa e incluso a sí mismos. Por supuesto esto bajaría la moral de los androides y obstruiría su eficacia en su deber.

Adicionalmente, esta frase nos dice que los androides pueden sentir en el plano sentimental, esto lo podemos corroborar al observar cómo durante el recorrido los personajes tanto principales como secundarios disponen de diálogos que expresan ideas, sentimientos y emociones propias como los androides tanto YoRHa como rebeldes. Dicho lo anterior, comprendemos que los androides tienen un sentir que incluso es puesto en evidencia cuando en varias ocasiones vemos a 2B y 9S intercambiar puntos de vista respecto a las máquinas y lo que sienten. Aquí se establece en principio, la presencia del concepto de alteridad en el juego al proponer unos primeros actores del yo y del otro. Se entienden como individuos e incluso esto pasa al plano del jugador, pues como voluntad controladora, tiene y puede tomar decisiones que tienen efecto en la historia.

Aquí podemos comenzar a detectar el principio de equivalencia expresado en el concepto de alteridad. Los androides tienen unos rasgos identitarios compartidos, incluso, entre modelos sus características físicas y estéticas pueden ser idénticas. Esto los reúne bajo una identificación sencilla. Otro componente de esta relación de alteridad es que su deber es producto de un propósito. Los humanos les crearon para recuperar la tierra, hay un compromiso moral dado de los humanos a los androides y de manera recíproca, los androides le dan un compromiso moral a los humanos al demandar de ellos un comando o una dirección. Se teoriza que esta “demanda de atención” es producto de su programación, como si fuera una obligación. Aun así, se puede agregar

que, observando el comportamiento y diálogos generales de los androides YoRHa, se podría deducir que esta expectativa de atención por parte de los humanos es un sentimiento propio.

En lo que respecta a la identidad, los androides se han configurado una identidad, a propuesta del autor, bajo dos aspectos esenciales: la relación con sus semejantes y la referencia de humanidad y del “yo “contenida en su red. Recordemos que los androides pueden copiar sus datos a un servidor, eso significa que su identidad integralmente esta “protegida” en un servidor. La referencia de humanidad les da un camino de construcción de personalidad. Esto se evidencia al ver diferentes personalidades, escogencias e incluso, algunas pequeñas preferencias de personalización en tanto se refieren a ropa y armas. Elementos que podemos ver en algunos miembros YoRHa y que incluso el jugador puede elegir. Esto se concreta al ver como los diferentes miembros YoRHa demuestran personalidades propias, que se alimentan y configuran mutuamente en la relación con el otro pero que es semejante a mí. Es así como se configura en el jugador y en los androides una imagen de lo que significa y el la “sociedad YoRHa” esta imagen o identidad es pertinente mantenerla pues va a chocar con ese otro, la máquina.

3.1.2 Adán y Eva.



Nier: Autómata. Imagen 312), Banco de Imágenes, Anexo.

El enfrentamiento con el primer androide-máquina. Hasta este momento, el jugador había seguido órdenes y ejecutado las misiones que se le han encomendado. Ha comprendido una postura base de los androides YoRHa y de la resistencia. Ha establecido las relaciones básicas de los personajes y posee una identificación con YoRHa. Se ha creado una identidad a partir del reconocimiento del mundo y de identificarse a sí mismo como individuo perteneciente a una sociedad y también a las máquinas como el otro-enemigo y a ambos como participantes de ese mundo. Durante el recorrido inicial, el jugador se crea en su mente unas imágenes y unas significados respecto a los actores involucrados en el juego. Primeramente, la afinidad con la humanidad. El jugador al ser humano ve su propio reflejo de sociedad en el juego ya que se está hablando de una humanidad en guerra. Se pone al jugador en posición de androide YoRHa con propósito de apoyar la condición humana y luchar en su causa. Se establece al enemigo, las máquinas. Este actor es importante porque representa un todo opuesto a la postura del jugador. Es el culpable de la condición actual humana y es el corresponsable del estado de la tierra. Directamente desde la postura del reconocimiento del yo se determina a las máquinas como un opuesto al identificarlos como actores que operan bajo la bandera de los alienígenas, los invasores originales de la tierra.



(imagen 110, maquinas)

La estética y forma de las máquinas no coincide con la humana, por lo que está en práctica otro ejercicio de distanciamiento al no reconocerse físicamente con las máquinas. Finalmente, está el hecho de que, al comenzar el juego, recibimos un trato hostil por parte de las máquinas. Esto más los puntos anteriores nos permiten concluir que las máquinas son opositores a nosotros y cerramos una identificación inicial al marcar a ese otro como un enemigo. Todo esto es producto de una aplicación de la alteridad y ese ejercicio de “balanza de equivalencias”, en donde los androides y máquinas se oponen radicalmente debido a que los marcos son distantes. Al menos así se presenta al jugador.

Durante el recorrido, el duo de androides llega a un lugar donde conocen a Adán. En ese momento no identifican a este nuevo personaje por ese nombre, pero más adelante se nos revela dicho dato (ver anexo recorrido Nier: Autómata página 8). El asunto y primer punto de quiebre en el enfrentamiento con este “enemigo” es que, si no le hacemos nada, él no nos hace nada, se ve igual a nosotros. La singularidad de este evento pone en duda lo siguiente: ¿Por qué debo atacarle? ¿Por qué no me ataca? ¿no me puedo comunicar con él? ¿Por qué se parece a mí? Y seguramente surgieron de este evento otras potenciales preguntas que se verán enormemente maximizadas en posteriores eventos y perspectivas. El autor sitúa en este evento la primera sacudida del juego hacia el jugador, la primera grieta en su comprensión de alteridad, al hacer cuestionar su comportamiento frente al otro, al cuestionar su imagen de la máquina. Hagamos una pequeña claridad antes de continuar detallando este evento. Es necesario mencionar que, aunque este “enemigo” no nos ataque, no tenemos otra manera de dialogar o continuar la narrativa del juego sin atacarle, por lo que el juego nos obliga a pelear contra este oponente, aun así, eso no significa que argumentalmente este escenario no tenga una reflexión inicial que nos conducirá a otros acontecimientos de la trama que vendrán más adelante.

Es en ese evento en particular que se comienza la reflexión crítica del concepto de alteridad en Nier: Autómata. En principio porque tenemos una impresión previa de los eventos como lo es la postura de que, los androides y máquinas son enemigos, pero también el concepto comienza a problematizarse efecto de la contradicción en las acciones.



Nier: Autómata. Imagen (117), Banco de Imágenes, Anexo.

“Yo” como jugador he decidido deliberadamente no atacarle por un momento, observo que este enemigo tampoco lo ha hecho. ¿Qué piensa este enemigo que no me ataca? También este enemigo tiene un aspecto como el mío, y el autor se refiere a que se parece a los androides porque ahora nos hemos apropiado de la imagen de los androides al ponernos como actores, al ser esa voluntad controladora del avatar. Generalmente en este punto no tenemos mucha información que nos permita hacernos una postura o una teoría sólida que nos permita imaginar razones. Este argumento oculto emerge casi tan rápido como los golpes de 2B cuando decidimos atacarlo finalmente.

Después de un intercambio inicial de golpes sin respuesta por parte de este nuevo androide, caemos en cuenta que este enemigo apenas está aprendiendo y nos sacude con la pregunta “¿... por qué me atacan?” Esto nos inquieta, incluso inquieta a las cuatro voluntades presentes, la de los tres personajes y la nuestra. Nos inquieta porque cuestiona directamente dos de los tres identificadores o supuestos que teníamos al estar en la perspectiva del Proyecto YoRHa.

La primera duda aparece cuando las acciones contradicen lo que se estableció, que las máquinas eran hostiles por el hecho de que nos atacan. Este androide, que eventualmente descubrimos que se llama Adán, no nos ataca hasta que nosotros lo hacemos. La segunda duda aparece cuando se pone en discusión el aspecto físico, se

supone que las máquinas tienen una forma diseñada por los alienígenas. Este androide que tiene un origen de las máquinas se parece a nosotros, vemos en él, al menos de manera superficial, un reflejo de nosotros, pero no viene de nosotros, viene incluso de una especie de incubación artificial que, de un modo aun mas contradictorio respecto a la naturaleza industrial de las maquinas, nace de una especie de huevo u óvulo.



Nier: Autómata. Imagen (111), Banco de Imágenes, Anexo.

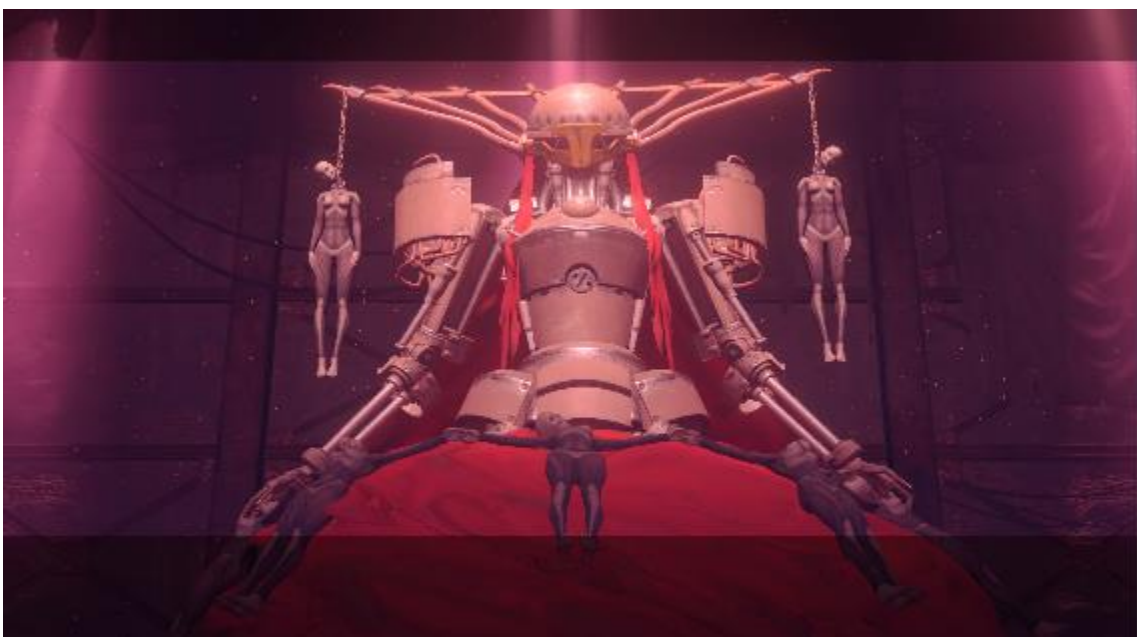
Durante ese combate la máquina va aprendiendo rápidamente a luchar. Al final, al derrotar a la máquina, vemos como esta sangra y desfallece. Esta imagen es lo suficientemente potente para hacer cuestionar a todos lo que han visto. La máquina inicialmente no tenía una voluntad propia para atacarnos. Fuimos nosotros quien le dimos una razón para hacerlo. Entonces tenemos unos desequilibrios o irónicamente, equilibrios en esta balanza de equivalencias pues, según el marco contextual de los androides, se espera que en esta balanza que identifica al otro, a las máquinas, este totalmente desbalanceada, dando como resultado esperado un distanciamiento y un señalamiento de ese otro como enemigo. Al ver a una “máquina” emerger de un “ovulo”, tomar forma humana, no tener voluntad de pelear y sangrar al morir, comienza a equilibrar dicha balanza, evento que no debería ocurrir. Esto produce como efecto un agrietamiento en ese marco teórico. La alteridad se complejiza.



Nier: Autómata. Imagen (118), Banco de Imágenes, Anexo.

Aquí el juego le da un primer antecedente que el jugador tendrá para comprender y acceder a la discusión de alteridad. Este antecedente no se puede entender en ese momento pues faltan varios datos que estarán más adelante en los eventos que transcurren en el videojuego. Sin embargo, este evento si provoca en el jugador una cuestión sobre su identificación previa, la que se suponía era un hecho. Debemos tener presente este evento pues es importante para comenzar a entender a las maquinas.

3.1.4 la cantante Simone



Nier: Autómata. Imagen (143), Banco de Imágenes, Anexo.

Más adelante, durante la búsqueda de los androides en el parque de diversiones (anexo recorrido Nier: Autómata página 8) al enfrentar a la máquina Simone, se nos propone un nuevo punto de reflexión o mejor descrito, una continuación de la discusión de la pregunta ¿Qué son las máquinas? Cuando jugamos con 2B, solo vemos una perspectiva que nos presenta a Simone como un enemigo más a destruir. Si bien 2B se pregunta por las razones o posibles motivos por los que esta máquina actúa de esa forma, no se ahonda más en los hechos. Con la participación de 9S podemos acceder a la respuesta y más profundamente, a una nueva perspectiva y razones del asunto. Con la capacidad de 9S para hackear, podemos acceder a la memoria de Simone y en ella encontramos dos cosas muy valiosas que permanecerán rodeando nuestra discusión del concepto de alteridad. Primeramente, la capacidad de 9S de acceder a la memoria. Esta posibilidad nos permite literalmente, observar la memoria del otro en el videojuego. Es un ejercicio de otredad muy directo pues con esta opción, podemos ver la razón del actuar de Simone:

Mírame. Oh, por favor mírame. Quiero que tus ojos me miren solo a mí. ¿no me he vuelto mas hermosa? ¿estoy linda con esta ropa? ¿le gustaría que anduviera así? Aun no comprendo que significa amar a alguien. Pero me he decidido. Haré cuanto haga falta para lograr su afecto. Hace Mucho, una vieja forma de vida mecánica me dijo algo: “La belleza es lo que logra el amor”. Pero ¿Qué es la “belleza”? Tras investigar el viejo mundo, al fin comprendí la verdad. Belleza es una piel bonita. Belleza son accesorios elegantes. Belleza es tener mejor aspecto posible. Seré bella lo hare por él. Una vez oí la historia de una joya preciosa muy al este. Se decía que se hallaba en una montaña terrible y peligrosa. Pero no me importaba. Caí por acantilados, me estrellé contra las rocas... pero al fin obtuve la joya. Una piedra azul. Brillante. Tan hermosa... Perdí muchas piezas para lograr esta joya. me perdí... a mi misma. Pero mis heridas son emblemas. Flota un rumor últimamente entre las formas de vida mecánicas:

“devora el cuerpo de un androide para lograr belleza eterna”.
Que sinsentido. Es físicamente imposible tener belleza consumiendo un androide. Pero lo intenté. Intentaría cualquier cosa. Quería vomitar, pero seguí adelante. Sabía a aceite. No pasaba un momento en el que no intentara hacerme más hermosa. Pero sigo sin llamarle la atención. Incluso intenté aprender lo que llaman una “canción”. Las canciones pueden lograr que otros sientan algo por ti. Es lo que dicen. Así que practiqué a diario. Pero sigo sin llamarle la atención. Comí más androides, y hasta formas de vida mecánicas. Pero sigo sin llamarle la atención. No le llamo la atención. No le llamo la atención. No le llamo la atención. No le llamo la atención. No le llamo la atención. No le llamo la atención. Sigo sin llamarle la atención. Entonces comprendí que le dan igual las joyas. O las canciones o la belleza o el aspecto o todo lo demás. No puedo lograr su amor. ¿Por qué me he hecho esto a mí misma? No tiene sentido. No tiene sentido. NO TIENE SENTIDO. Miro al espejo. En su reflejo, solo veo mi propia falta de sentido. Y, entonces grito. Por favor que le llame la atención a alguien. (tomado del documento anexo, recorrido Nier: Autótama a su vez redactado de los eventos del videojuego Nier: Autómata)

Desde esta perspectiva, podemos contemplar la razón, pero irónicamente no la entendemos. Se procede a explicar. La descripción anterior forma parte de la memoria de Simone y en ella encontramos el motivo de su proceder, la razón de su apariencia y la justificación, pero también encontramos dos puntos de pensamiento valiosos. El primero responde a nuestro foco de análisis actual y es la alteridad. Vemos en Simone un intento desesperado por entender a Jean-Paul, personaje que en ese momento no sabemos quién es, pero lo sabremos eventualmente. Por otro lado, el segundo punto, observamos un intento de ella misma por entender el concepto de belleza como eje principal para lograr su deseo de que alguien la note. Con respecto al primer punto, vemos en ella un intento por comprender a Jean-Paul. En el momento, el jugador no lo entiende, pero parte de la razón por la cual ella no puede comprenderlo tiene que ver

con la forma en que está diseñado su núcleo principal y la desconexión con la red. Este concepto de red es muy valioso y si bien lo expandiremos más adelante, podemos traerlo momentáneamente a este foco de discusión para develar inicialmente por qué Simone no podía entender. La red en Nier: Automata es, valga la redundancia, una red a la que están conectados todos los individuos afines a una causa. Las máquinas tienen una red, los androides otra red incluso grupos desertores tienen sus propias redes.

En el videojuego se nos muestra que algunas máquinas han decidido desconectarse de la red voluntariamente. Esto causó que ya no pudieran acceder a una fuente de información que les revelaba algunos conceptos. Paralelamente les permitió explorar por cuenta propia conceptos nuevos. La desconexión de la red permitió a Simone encontrar intereses propios, pero también le impidió tener una base de conocimiento. Adicional a ello, y según los propios eventos descritos en el videojuego, algunas máquinas carecen del entendimiento suficiente para desarrollar y reflexionar conceptos propios. Por supuesto lo anterior no aplica a todas las máquinas, pues vemos casos excepcionales como Adán, Eva, Pascal, entre otras máquinas. Simone comenzó a construir su concepto de belleza, efecto de la desesperada búsqueda de atención por parte de otro, en este caso en particular, ella se interesó por adquirir la atención de Jean-Paul, otra máquina.

Retomando los dos puntos de discusión respecto Simone. En el primer punto relacionado con la alteridad, nosotros como jugadores ya teníamos la pregunta generada en el encuentro con Adán. Este nuevo encuentro nos muestra otra faceta desconocida de las máquinas y es que ellas pueden desconectarse de su red, dicho de otro modo, también pueden desertar, ser rebeldes o buscar su propia libertad. Simone es una máquina que se desconectó de la red. Se reconoció a sí misma como individuo y al hacerlo, reconoció a los demás como otros. Esto despertó en esta máquina un deseo de entender. Este deseo se concentró en la máquina singular Jean-Paul. Luego pasa lo que ya se describió anteriormente. Lo importante aquí es que tanto 2B, como 9S y el jugador, observan cómo las máquinas pueden independizar sus acciones frente a la red. Esto pone en cuestión nuevamente la versión del “enemigo” que se ha construido a partir de un marco referencial provisto por el proyecto YoRHa. El segundo punto que va de la mano con este primero y que tiene que ver con el concepto de belleza, refleja no de manera directa, la capacidad de las máquinas para acoplar a su conducta conceptos

humanos. Lo reflexivo de este punto en opinión del autor, más allá de que trate la belleza de la cual se quiere expresar solo un par de ideas, tiene que ver con la capacidad de las máquinas para apropiarse y aplicar el concepto de alteridad de forma voluntaria. Respecto a las ideas de belleza que se quieren comentar, las memorias de esta máquina nos revelan que está imitando una forma de la humanidad para llamar la atención. El autor percibe esto como una forma de pequeña crítica hacia como hemos instrumentalizado la belleza y cómo esta se ha convertido en medio para un fin, mas no es un fin propiamente.

En síntesis, de este evento con Simone, se recoge que los androides 2B, 9S y el jugador, reciben un nuevo antecedente y es el hecho de que las máquinas se reconocen a sí mismas. Adicional a ello, vemos como cada actor tiene configurada una alteridad. En 2B su marco referencial provisto por YoRHa, su personalidad y sus capacidades como androide le impiden identificar al otro como algo distinto a esa imagen de máquina construida desde YoRha. 9S al poder aplicar un ejercicio de otredad gracias a su capacidad de acceder a la memoria, le permite fisurar su marco referencial y ver características desconocidas en esas figuras rígidas de metal que habitan en su imaginario. Simone se muestra como una máquina humanizada, no es solo una herramienta bélica como el jugador pensaba y se había construido como antecedente en el comienzo del videojuego. Estas pequeñas revelaciones contribuyen a aumentar la complejidad del problema de alteridad en Nier: autómata

3.1.5 Pascal y los alienígenas

Más adelante conoceremos a la máquina singular, Pascal. Esta máquina le ayuda al jugador a consolidar lo visto en el parque de diversiones: las máquinas son conscientes de sí mismas y pueden reconocerse como individuos. Esto es muy importante porque pone en el mundo nuevos actores adicionales a los que había al inicio. Previamente sabíamos de los androides, de las máquinas y la resistencia. Ahora sabemos que existen máquinas singulares, que los androides también tienen singularidades y que incluso, a manera de sorpresa, que las máquinas de la aldea donde está Pascal colaboran y coexisten con los rebeldes. Esto sorprende a 2B y 9S, posiblemente también al jugador, pero más allá de eso, sigue fracturando la imagen que el jugador ha construido de los participantes de este mundo, pues ahora es de su conocimiento que las máquinas tienen una faceta pacifista, que existen rebeldes entre las máquinas y que los androides se han

permitido colaborar con ellos. Esto se confirma cuando pascal pide al dúo de androides llevar a anémona, el androide líder de la resistencia, un repuesto para ella misma. Aquí evidenciamos en el juego la existencia de lazos amistosos entre los androides y las máquinas. Pascal es un gran golpe a la imagen de las máquinas que pudiera tener el jugador e incluso a la imagen de las máquinas que el propio videojuego le comparte al espectador. Pascal es una máquina que tiene una total postura en contra de la violencia. Ha desarrollado una conciencia lo suficientemente crítica para entender la implicancia de la guerra. Esto es algo que en el momento es ajeno al jugador y a los androides, porque no es claro como las maquinas se desconectan en principio de su red madre y mucho menos cómo construyen conciencia. Aquí comienza a presentarse una desconfiguración en la asociación de lo humano a lo androide, pues vemos que las máquinas ahora son posibles candidatas a ser vistas como humanas.

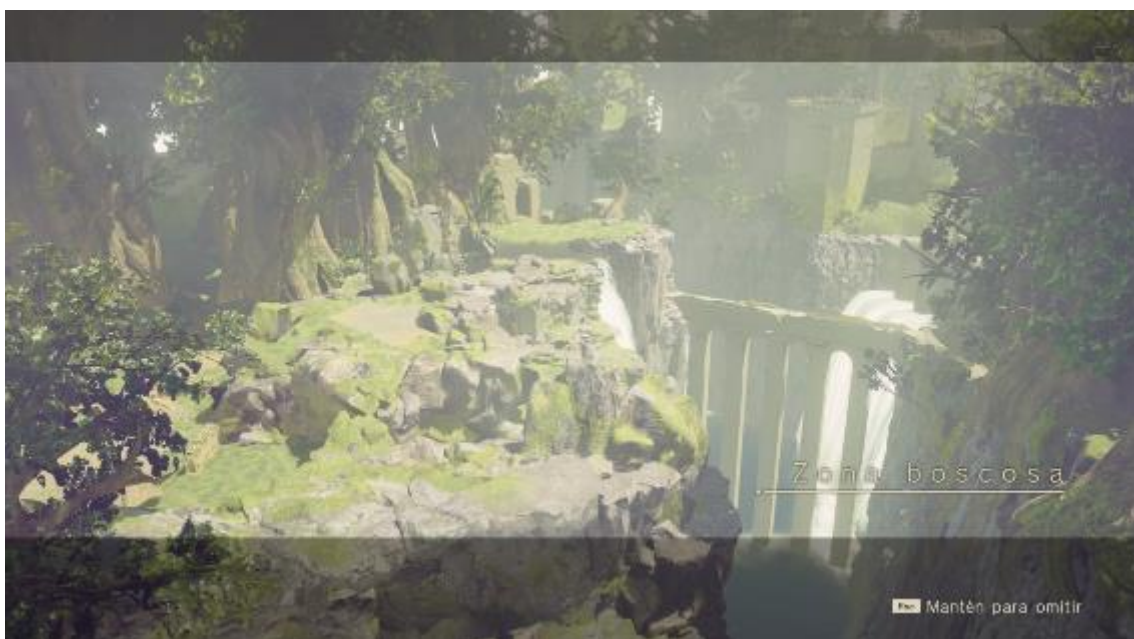
Si bien el dúo no entiende aun cómo ocurre este fenómeno, deciden no atacarlos debido a que, inconscientemente, estos androides y el jugador comienzan lentamente a observar un reflejo de la humanidad en estas máquinas. Seguidamente el juego pone al jugador en una situación de combate que, como resultado, descubre la existencia de alienígenas en la tierra.



Nier: Autómata. Imagen (218), Banco de Imágenes, Anexo.

Previamente se nos ha descrito que los alienígenas llevaban mucho tiempo, se nos señala que siglos, sin aparecer en los radares. Esta es una oportunidad de oro para la organización YoRHa de acabar con ellos. 2B y 9S son enviados a investigar. Para sorpresa del jugador y narrativamente hablando, el primer gran giro de trama, descubrimos que los alienígenas llevaban ya muertos muchos siglos. Esto es sostenido por el propio Adán y un nuevo androide máquina de nombre Eva que aparecen en el lugar y confrontan a nuestros androides. Se descubre que las máquinas fueron los verdugos de sus creadores. Justo aquí se golpea nuevamente al jugador, me refiero a la imagen que tiene el jugador de las máquinas, al encontrar que los alienígenas ya no están, por consiguiente y retomando, las máquinas no nos atacan a menos que las ataquemos, valga la claridad que esto no aplica para todas. El segundo hecho es que las máquinas pueden adoptar nuestra imagen y nuestro comportamiento. Esto lo vemos reflejado en Adán, Eva, Pascal entre otras máquinas singulares. Un tercer hecho es que las máquinas en realidad han luchado por razones propias desconocidas en ese momento. Esto cuestiona fuertemente al jugador y para el autor, destruye la imagen de las máquinas creada inicialmente por el jugador. De aquí surgen nuevas preguntas. ¿Qué es YoRHa entonces? ¿Cuál es la razón de las máquinas para luchar? El marco referencial que YoRHa construyó en sus androides (2B y 9S) y también en el jugador ahora tiene una grieta claramente visible.

3.1.6 Reino del bosque y A2



Nier: Autómata. Imagen (226), Banco de Imágenes, Anexo.

En el reino del bosque habitan un grupo de máquinas muy particulares. Conforme el dúo androide avanza en la historia, se van presentando nuevas facetas desconocidas de las máquinas. En esta ocasión, vemos a una facción de máquinas que se han desligado de la red y que han decidido imitar el comportamiento humano de construir un reino, concretamente, imitan una jerarquía de reinado. Lo curioso es que, cuando se juega en la piel de 9S, se ven memorias adicionales de las máquinas, donde se revela que ni ellas mismas entienden el sentido de crear un reino. Lo que, si entienden o al menos eso comunica la secuencia, es que estas máquinas deciden establecer el reino a modo de crear una familia y por un respeto a su fundador. Así pasaron siglos. Este pequeño dato del tiempo es interesante pues nos sugiere que las máquinas ya buscaban probar comportamientos ajenos a su naturaleza desde hace mucho tiempo. Se puede inferir que desde el momento en que los alienígenas dejaron de vivir, las máquinas comenzaron a experimentar con comportamientos humanos. El dúo androide atraviesa las defensas del reino hasta llegar al trono real en donde se ve a una máquina bebe, quien era el sujeto que debían proteger las máquinas. En las memorias se observa que dicho bebe representa la memoria y legado del fundador, pese a que este bebé no crece y no evoluciona durante mucho tiempo, debido a su condición inorganica, como si el legado original del fundador estuviera ahora contenido de forma permanente. Acto seguido aparece el personaje de A2 quien asesina al bebé.



Nier: Automata. Imagen (263), Banco de Imágenes, Anexo.

Este personaje es relevante en tanto ayuda al jugador y a los personajes de 2B y 9S a cuestionar su posición de individuo desde el punto de vista de YoRHa. A2 le provoca al jugador dos dudas, la primera de ellas proviene de la frase que pronuncia después de terminado el combate: “el comando es quien nos ha traicionado”. La segunda duda viene de la conjunción de dos hechos. Uno de esos hechos es que, al igual que con Adán anteriormente, si no atacamos a A2, ella no nos hace nada. El segundo hecho es que ella era un exmiembro del proyecto YoRHa. Estos dos hechos conjuntos le generan al jugador la segunda duda y es ¿Qué es YoRHa? A2 es un personaje que contribuye en este punto a colocar una desestabilización importante en la postura de 2B y 9S, pues en su viaje, el dúo comienza a cuestionar poco a poco los hechos frente a los androides, las máquinas, los rebeldes y los desertores. Este ejercicio es una ampliación de la observación del otro. Una aplicación más profunda de la alteridad en los personajes que se supone “ya conocíamos” pero que ahora estamos convenciéndonos de que hemos creado a un otro a partir de únicamente una verdad construida desde nuestra posición. El marco de referencia se hace presente y ahora como sujetos podemos verla, algo que estaba allí siempre pero no podíamos identificar.

3.1.7 Ciudad copiada.



Nier: Automata. Imagen (297), Banco de Imágenes, Anexo.

Se decido saltar la secuencia donde el dúo androide debe ayudar al portaaviones con el repentino ataque por parte de las máquinas. El autor asume con seguridad que esta secuencia cumple un papel de acción para el jugador en el juego, mas no contribuye plenamente a nuestro punto de interés actual. Lo que si debe mencionarse es que, como resultado de dicha escena, nuestros personajes se separan. 2B comienza la búsqueda de 9S. Por otra parte, centraremos nuestro punto en la experiencia y descubrimientos que realiza 9S durante ese período. Mientras el cuerpo de 9S está en un estado crítico, su memoria virtual ingresa a la red de las máquinas, con lo cual descubre mucha información valiosa. Entre esa información, descubre que las máquinas llevan mucho tiempo intentando imitar al ser humano, replicando comportamientos en diversos campos disciplinares. Repentinamente Adán establece un diálogo con 9S y este le comparte posturas y datos muy importantes en este momento.

La primera es que las máquinas, según Adán, han logrado desarrollar un estado de conciencia propio. Este primer dato es valioso pues explica parcialmente cómo nació Adán y en consecuencia Eva. Ambos son producto de la recopilación de múltiples y diversos datos contenidos en la red de las máquinas. Dicho cúmulo dio como resultado la creación de una conciencia propia que se materializo en la construcción de un cuerpo androide. Este sería el origen de Adán y Eva.

Lo segundo que menciona es que, ellos a diferencia de los androides, si poseen elección propia, mientras que los androides solo tienen “odio en su corazón”. Con eso Adán hace referencia a que los androides como sujetos identificados con el propósito de la organización YoRHa, no poseen una voluntad legitima escogida por ellos mismos. Su verdad es producto de la interpretación construida a partir de la verdad propuesta por YoRHa. Esta verdad dicta que las máquinas son enemigas y por lo tanto un componente de su deber y propósito involucra odiar a las máquinas. Para terminar, una de las últimas cosas que Adán le dice a 9S es: “Todo cuanto vive es esclavo del deseo. Estos apetitos internos son los que dan significado a nuestra vida. Algunos buscan belleza. Otros, serenidad. Para mí el odio es...” esto demuestra contundentemente que Adán como máquina alcanzó un estado de reconocimiento propio y más aún, Adán logró un ejercicio de alteridad más profundo, pues sus acciones, intenciones y deseos son producto de un esfuerzo por entender al otro. Concretamente, Adán es un reflejo de la

imagen de la humanidad que sobrevive en la red de datos de las máquinas. A modo de despedida, Adán cuestiona a 9S y al jugador con lo siguiente: “Estas pensando en las ganas que tienes de **** a 2B, ¿a que sí?” “realidad mancillada por las mentiras”. (anexo recorrido Nier: Autómata página 16) Adán busca que 9S se reconozca a sí mismo como individuo autónomo, más allá de ser un androide en las filas de YoRHa. Adán intenta convencer a 9S de que su actuar no debería tener nada que ver con el propósito de YoRHa, sino que debería ser un efecto de seguir sus propios deseos contenidos. Esencialmente 9S no se reconoce a si mismo con un yo.

Esto también se lo pregunta de forma inteligente al jugador, pues dejar en esa frase los asteriscos, hace que el jugador pueda proyectar internamente el término que “le viene a la mente” en esa frase y es básicamente el punto de discusión de Adán. La palabra puede atravesar diversos sentimientos como amar, abrazar, odiar, matar y otros elementos más obscenos pero que apelan al deseo propio humano, al deseo y voluntad propias del jugador.



Nier: Autómata. Imagen (314), Banco de Imágenes, Anexo.

La intervención termina cuando 2B llega y rescata a 9S al matar a Adán. Mientras 9S discutía y aprendía de la red de las máquinas. 2B le buscó. Llegó a un lugar muy especial que se llama la ciudad copiada. Esta ciudad es un producto de Adán, es un esfuerzo por seguir estudiando y analizando a la humanidad. Todo lo descrito

anteriormente nos propone un punto de sumo valor para este apartado de alteridad y corresponde a los hechos de que las máquinas han buscado desde ya mucho tiempo imitar a la humanidad en general. Las máquinas desde que lograron establecer un nivel de conciencia suficiente para actuar por voluntad propia han intentado ser par de la humanidad y consigo han reflejado todo comportamiento humano. Tanto androides como máquinas ahora son solo reflejos de un mismo ser, los humanos. El ejercicio se completa cuando comprendemos, tanto los androides como nosotros los jugadores, que para entender al otro es necesario reconocer al otro. Las máquinas han intentado identificar al ser humano al imitar su historia. 9S pudo descubrir la verdad al navegar en la memoria de las máquinas y de manera forzada, reconocer a las maquinas como un sujeto. Solo en ese momento se pudo dar un primer puente de entendimiento mutuo al romper la imagen del otro que se construía únicamente desde una perspectiva interna, YoRHa fue solo un punto focal de un mundo que ahora es desconocido. Las máquinas son otro punto focal en este mundo que es desconocido. La enajenación de la verdad ha hecho que la construcción del concepto del yo y del otro sea solo una porción de la verdad. Entonces las máquinas en su propio ejercicio de alteridad ven a los androides en búsqueda de una construcción propia de ser, mientras que los androides se mantienen en una postura distante, haciendo de las máquinas un objeto, un no-ser. Adán rompe con este marco referente al mostrarse a si mismo como un ser consciente.

3.1.8 Religión.



Nier: Autómata. Imagen (337), Banco de Imágenes, Anexo.

Este punto es relativamente corto, pero contiene un componente interesante para continuar la discusión de alteridad presentada en Nier: Autómata. Aquí 2B es enviada a investigar el comportamiento de las máquinas nuevamente. 9S está ausente por los daños en su cuerpo y bajo cuidados mientras analizan su memoria por posible corrupción de datos. Esto se debe a que él estuvo expuesto a la red de las máquinas. 2B en compañía de Pascal llegan a la fábrica abandonada, donde encuentran a un grupo de máquinas que han conformado una religión. El asunto no se desarrolla bien para 2B y Pascal, pues las máquinas se vuelven hostiles y comienzan a perder el control de sí mismas, muchas de ellas suicidándose bajo gritos de júbilo y frases como: “Tras un largo período de batallas y aventuras, el profeta habló. ¡Oh, concédeme la misericordia de la tierra! ¡Oh, concédeme el gozo de los cielos! ¡libérame de mi yugo de hierro! Así nuestras almas serán salvadas. Por siempre jamás” (anexo recorrido Nier: Autómata paginas 17-18) Esto nos revela que este grupo de máquinas decidió hacer de su propósito, regresar a un dios y en su estudio y análisis de dicho deseo, concluyeron que el final de sus vidas era la llave que las llevaría a reunirse con esta entidad divina. Lo realmente importante no es plenamente la religión en sí misma.

Si bien es un fenómeno muy interesante para investigar, lo que nos llama la atención es que este grupo de máquinas desarrolló un propósito propio. Un sentido de vida. Esto nos lleva a uno de los puntos más importantes que el videojuego Nier: Autómata expresa durante todo su recorrido y es el propósito de vida. Esto se ve inmediatamente reforzado cuando, al jugar desde el papel de 9S, vemos cómo este ingresa al servidor de YoRHa y en los datos encuentra que la humanidad llevaba extinta mucho tiempo, más que los alienígenas. Esencialmente, la humanidad y alienígenas no están con vida. La guerra en sí misma es todo un montaje. Al despertar, 9S es convocado por la comandante y esta le dice que ella sabe que él accedió a documentos privados por lo que resuelve complementarle la información.

El proyecto YoRHa fue diseñado por los androides para mantener a los mismos con un propósito de vida. Le dice que ellos son creación de los humanos y su propósito era velar por la seguridad de la humanidad. Al fracasar, muchos androides perdieron la voluntad de vivir y a modo de no extinguirse ellos también y todo rastro de la

humanidad como tal, decidieron crear el proyecto YoRHa para desarrollar un propósito propio de vida. Aquí tanto 9S como el jugador se dan cuenta que las máquinas y los androides son mutuamente reflejos el uno del otro, que buscaban imitar a la extinguida humanidad. La guerra era solo un móvil.

Aquí comprendemos la advertencia de A2. Entendemos porque Adán decía que los androides no tenían libre albedrío. Entendemos porque las máquinas tenían diversos y múltiples comportamientos humanizados. Entendemos porque YoRHa prohibía a sus miembros sentir. Todo se reúne en el hecho de que la humanidad se ha perdido y su existencia solo es posible de comprender y evidenciar al ejecutar un ejercicio de alteridad sobre todos los actores, incluido el mundo propio. Una cosa es tener la información, pero otra muy distinta es experimentar dicha información. Por eso vemos durante el juego cómo las máquinas si bien imitaban cosas, no las entendían porque en realidad no las experimentaban plenamente, ocurre de la misma forma con los androides al desconocer cosas del mundo propio, pues vemos como no entendían por qué los humanos habitaban en sociedad o por qué vestían ropa y maquillaje, o buscaban la belleza, entre otras pequeñas reflexiones que aparecen en el videojuego.

Entonces la humanidad sobrevive en su legado, los androides y ahora sobreviven también en las máquinas. De forma problemática, esta humanidad se ve amenazada en los hechos de que los androides se distancian de una apropiación plena de la humanidad, quizás porque su moral y posición como “herramientas” les impide moralmente apropiarse de todo concepto humano, son legado humano y tienen características humanas, pero no se entregan plenamente a la humanidad, al mantener una rígida y medida distancia de sus conceptos, costumbres y modos de ser. Las máquinas intentan llegar a adueñarse de lo humano, luchando por entender sus complejos significados, ocupando un lugar de no reconocimiento frente a los descendientes de los humanos. ¿si los humanos no existen, sobre que valores de identificación se están reflejando los androides para reconocerse como herederos humanos y sobre que valores están identificando a las máquinas como opuestos? La alteridad en este momento se ha desconfigurado completamente respecto a como se le presento inicialmente al jugador.

3.1.9 verdad y fin.

Los humanos no existen ya. Los alienígenas tampoco. 9S busca una oportunidad para compartir con 2B la verdad, pero se ven interrumpidos y enfrentados a una nueva misión del comando. Toda esta secuencia representa otro momento de acción para el jugador, pero lo importante y en síntesis es que, el bunker es destruido. La red de las máquinas ha sufrido pérdidas y desestabilizaciones importantes que han provocado la locura en quienes aún se mantenían conectadas. Uno de los detalles más importantes es que 9S encuentra un archivo secreto de YoRHa que explica que todas las unidades creadas para este proyecto están basadas en núcleos de máquinas. Las máquinas y los androides son esencialmente lo mismo. Esto desorienta muchísimo a 9S porque su sentido de vida está construido bajo la falsedad de la perspectiva como androide YoRHa. Adicional a eso, el documento expresa que las unidades YoRHa están destinadas a ser eliminadas.

Comienza a presentarse plenamente el sentido distópico en el mundo de Nier: Autómata. La humanidad ha fracasado, esa posible civilización alienígena ha fracasado igualmente. Los sobrevivientes son sus creaciones que guardan en sus principios una imagen de humanidad que ya no existe. Buscan entender una forma de vivir, pero no tienen ninguna guía más que sus propias imágenes construidas a partir de datos y especialmente, construido de la relación entre ellos. Frente a las máquinas, hay una batalla por alcanzar una singularidad. Las máquinas están intentando reconstruir como pueden, a aquella extinta civilización humana, quizás persiguiendo desde la perspectiva de ellas, desentrañar confusos y profundos misterios únicos y singulares de lo que respecta a la humanidad. Dejan de ser máquinas frías, duras, programadas como soldados bélicos, a ser entes, seres en medio de un mundo por descubrir y entender.

El jugador y el androide 9S ahora poseen una nueva visión o imagen de las máquinas que rompe por completo la anterior. La “balanza de equivalencias” se ha puesto al fin en equilibrio porque ya se hace difícil distinguir entre máquinas y androides, esto se especifica cuando 9S descubre que las máquinas y ellos se componen de lo mismo. Son hermanos en materia y se refuerza con todas las evidencias descritas previamente. Aun así, aun existe una resistencia a aceptar a ese otro como un equivalente, una resistencia a

permitirse reflejarse en ese otro que es una máquina pues el propósito de existir se supone que diferente entre ambos grupos.

Frente al Jugador como voluntad controladora, en este momento pesan sus decisiones y acciones tomadas en el transcurso del videojuego. En varios momentos se pone al jugador en dilemas morales que en ese momento no puede reconocer, pues tiene un marco referencial restringido y construido por YoRHa. Su ejercicio de alteridad es limitado por la misma razón. Al estar agrietando y rompiendo el marco referencial, primero el jugador identifica y puede ver este marco, segundo comprende que su identificación de las máquinas podría estar sesgada y finalmente devela para sorpresa que su propia concepción de los androides YoRHa estaba incompleta. Esto le permite al jugador configurar su alteridad frente a su avatar, a las máquinas y los demás personajes. Esto le permite ver el peso de sus acciones anteriores y cuestiona su moral, pues las decisiones tomadas o ignoradas anteriormente estaban basadas en un sesgo dispuesto por YoRHa.

Continuando, la destrucción del bunker forma parte de un elaborado plan para reiniciar el ciclo de YoRHa, crear nuevos androides que no sepan la verdad y mantengan para siempre una guerra con el fin de tener siempre un propósito. Adicional a ello, el jugador se entera de que 2B en realidad es una unidad de nombre 2E (unidad número 2 de Ejecución) diseñada para ejecutar traidores de YoRHa y en esta ocasión, se le asignó el trabajo de matar a 9S cuando se enterara de la verdad. (anexo recorrido Nier: Autómata – Datos página 37, 38) Por esta razón, durante el recorrido de Nier: Autómata en papel de 2B, vemos como esta al final decía “siempre termina así” mientras rompe en llanto, pues ya ha matado a varias unidades 9S antes. Toda la verdad, una parte para 2B, toda para 9S y por supuesto toda para el jugador, nos pone en una situación de comprensión y de desconcierto porque es aquí donde vemos realizado por completo todo el proceso de alteridad en todos los personajes. Se han reconocido a sí mismos, a los otros, y a su mundo, pero la decisión de aceptar la verdad puede resultar ser demasiado pesada y desbordante.



Nier: Autómata. Imagen (422), Banco de Imágenes, Anexo.

Para finalizar, aquí está la resolución del videojuego. A partir de aquí el videojuego se dirige a enfrentar a 9S con A2. Durante la invasión de YoRHa a las máquinas, posterior ejecución del plan de destrucción y como efecto la muerte de prácticamente todos los integrantes YoRHa, 2B termina infectada con un virus que ataca sus datos, los corrompe y los vuelve hostiles. A manera de evitar lastimar a 9S de nuevo, decide separarse y buscar un lugar solitario donde morir. Recordemos que la destrucción del bunker impide que los androides hagan una copia de sus datos, por lo que la muerte ahora sí tiene un efecto completo, tanto corporal como individuo.

En sus últimos momentos, 2B se encuentra con A2 y le pide que proteja a los sobrevivientes y a 9S. su memoria quedó consignada en su espada. A2 procede a ejecutar a 2B. Desafortunadamente 9S observa esto a la distancia y, consternado por la verdad, termina en completa ira al ver como su compañera 2B muere. Es aquí donde, retomando el juego, se pondrá al jugador a ver estas dos perspectivas, la de 9S lleno de ira destruyendo a las máquinas y buscando a A2; y la perspectiva de la propia A2 que solo busca destruir máquinas y vivir en paz. Durante toda esta secuencia las máquinas construyen una torre en el centro de la ciudad. Tras varias escenas, misiones y momentos de batalla, se le revela al jugador que las máquinas han creado una nueva conciencia que se determina así misma como “conciencia conceptual humana” esta

conciencia es parcialmente un resultado de la mezcla de los datos de las máquinas y los datos de YoRHa obtenidos por las máquinas tras la destrucción de bunker.

Esta conciencia es especial porque asegura que su existencia es una evolución a partir de todos los individuos existentes hasta ahora, humanos, alienígenas, androides y máquinas, pues no está sujeta a el tiempo ni la muerte. Su superioridad se basa en la conexión con la red. Esta conciencia irónicamente termina destruyéndose a sí misma pues en la medida en que asimilaba datos, creó múltiples conciencias que terminaron abordando diferentes puntos de vista y finalmente optaron por la violencia hacia el otro como método de imponer su verdad. A2 en sarcasmo dice que esta conciencia logró imitar a la humanidad.



Nier: Autómata. Imagen (538), Banco de Imágenes, Anexo.

Finalmente, al avanzar por más batallas y turnándose las perspectivas entre A2 y 9S, llegamos al final del videojuego. Se da a elegir al jugador si apoyar a 9S o apoyar a A2 en este último duelo. Si escogemos apoyar a A2, ella ganará el duelo. Con ayuda de Pod, logrará salvar a 9S de un virus que estaba corrompiendo sus datos, pero ella deberá sacrificar su existencia. Si escogemos a 9S, este logrará derrotar a A2 gracias a que ella se ve interrumpida por la memoria de 2B que le dice que proteja a 9S. desafortunadamente ambos se hieren de gravedad, pero el Pod logra rescatar a 9S.

Independientemente de esta opción, el jugador se enfrenta a un dilema adicional. Los Pods están programados para destruir toda la información relacionada con el proyecto YoRHa. Esto incluye la propia partida del jugador y todos los archivos contenidos en ella. Se le brinda al jugador la posibilidad de salvar a los personajes. De no hacerlo, el juego termina con un final en donde se completa el proyecto YoRHa. De elegir salvar a los personajes, se lleva al jugador a una pantalla donde debe superar el “firewall” de YoRHa o, dicho de otra forma, el sistema de seguridad del proyecto para así salvar la memoria de los personajes. Dicha etapa es extremadamente difícil de superar y, en términos de programación, esta diseñada para que el jugador no pueda superarla. Solo es posible proseguir cuando el jugador acepta la ayuda de los datos de otro jugador en la red, dándole así la capacidad ofensiva suficiente para concluir el videojuego. Al final del juego, se le da al jugador la opción de ayudar a otros jugadores a superar dicha fase final, pero como consecuencia sus datos serán eliminados completamente. La diferencia entre aceptar ayudar a otros o no hacerlo es una decisión moral llevada al jugador. En todo caso, en este final verdadero, se nos revela que tanto 2B como 9S logran sobrevivir gracias a una copia de sus datos que existe en la red de las máquinas y en la memoria de los Pods. Entonces se puede resolver que la existencia humana o las características de identidad pueden ser consignadas en otras formas de vida. La humanidad no esta sujeta plenamente a un cuerpo antropomorfo o características de este, sino que puede ser entregado, heredado, consignado a otras formas de vida. La alteridad entonces se expande y se desborda de lo humano para así alcanzar horizontes en otras creaturas incluso quizás superando a la propia humanidad, pero sin despreciarla.

Ahora bien, todo lo anterior descrito en esta sección de alteridad, si bien parece a grandes porciones una síntesis concreta de los hechos del juego o un resumen, era necesario mencionarlos pues durante estos hechos y en ese orden, vemos cómo el videojuego le plantea al jugador un problema de reconocimiento del yo, del otro y del mundo. Dicho problema puede ser transportado a nuestra realidad. Si observamos críticamente.

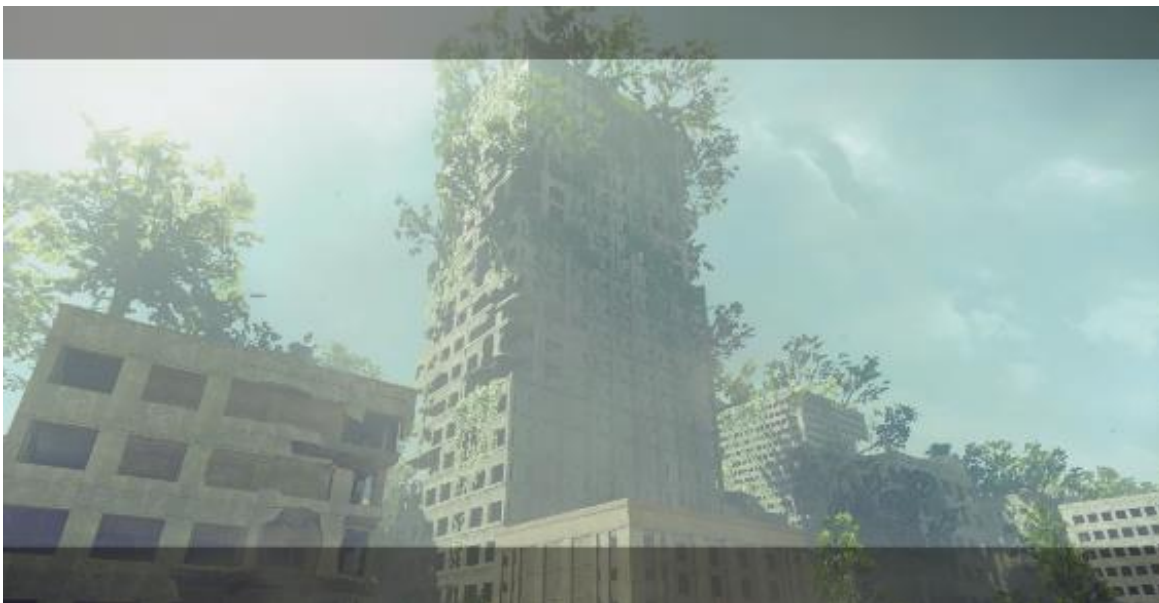
El videojuego se propone a si mismo también como una analogía de comportamientos que tenemos nosotros como seres humanos. Nuestra identificación del yo está basada en el entorno en el que nos encontramos, se sustenta bajo la imagen de verdad que se construye en la sociedad que nos rodea. Este fenómeno de alteridad inicial esta sesgado

tal como las vendas que cubrían los ojos de los androides, vendas que simbolizaban la censura por parte de YoRHa a sus androides. También notamos que los operadores, poseen unos tapabocas, que simbolizan la censura en la información que compartían entre los androides YoRHa. La identificación del otro es solo un reflejo construido desde nuestra perspectiva y postura. La identificación del mundo también es producto del mismo proceso. Nier: Automata es una propuesta de ciencia ficción que nos permite reflexionar nuestro sentido de alteridad y preguntarnos por nuestras relaciones con nuestros congéneres y discutir con nosotros mismos aquellas imágenes que tenemos como referentes para identificar a los demás. ¿es el otro realmente como creo que es? ¿Cómo soy yo en la mirada del otro? Son preguntas que el autor junto con el videojuego, le dejan al lector para que reflexione de forma personal.

3.2 DISTOPÍA en Nier: Automata

En este apartado hablaremos respecto a los puntos de distopía que presenta el videojuego Nier: Automata, pasando desde los más evidentes hasta los puntos más fuertes que proponen a esta versión ficcional del planeta tierra como una distopía.

3.2.1 la naturaleza.



Nier: Automata. Imagen (44), Banco de Imágenes, Anexo.

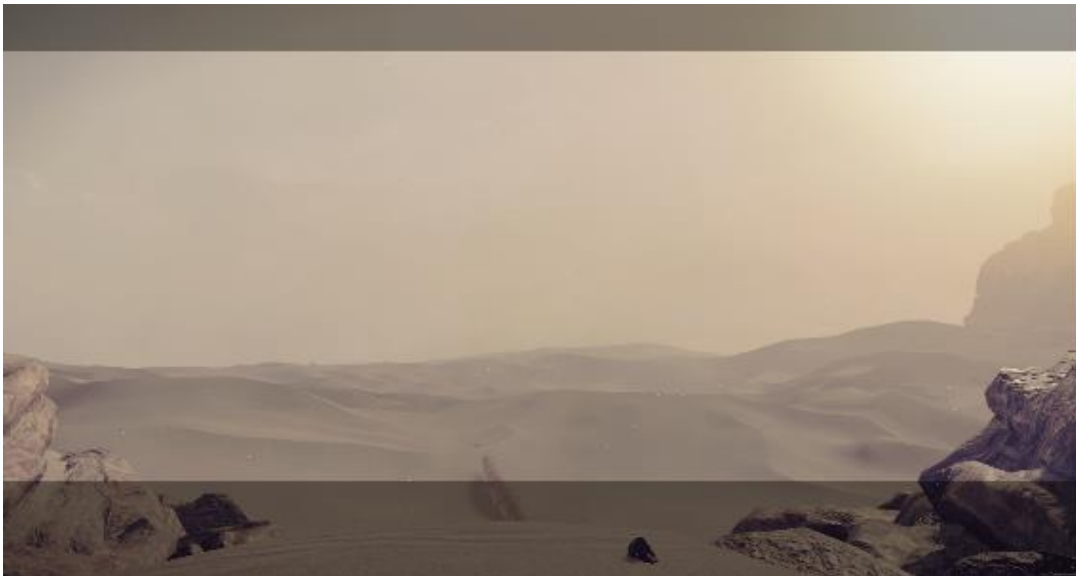
Cuando superamos la introducción y todas las escenas que conforman el prólogo, el videojuego nos presentara los escenarios por los que nosotros como jugadores y ellos como personajes, cruzaremos durante la narración comenzando por la ciudad en ruinas. Aquí observamos una ciudad semidestruida, con una sensación de abandono, pero no solitaria, pues en ella habitan los rebeldes, algunos animales y también las máquinas. Los edificios destruidos, algunos semi colapsados y uno de los aspectos más abundantes, es la naturaleza que se ha filtrado, abordado y conquistado gran parte de la ciudad. En diferentes proyecciones visuales de una ciudad distópica, un estereotipo muy común es aquel donde la ciudad está invadida por la naturaleza.

Esta invasión implica una falta de control sobre la naturaleza propiamente debido a la ausencia de personas. Si bien el tema puede guiarnos a discusión más profunda respecto al estereotipo de naturaleza y urbanidad, más las razones de porque puede darse esto, lo

que realmente nos interesa no es el hecho de que la naturaleza ha ocupado el lugar sino la ausencia de quienes ocupaban el lugar. Ya se menciono previamente que la ciudad esta habitada por máquinas, androides y algunos animales, pero su presencia, salvo la de los animales, no contempla a totalidad lo que implica habitar un lugar. Normalmente a modo de crítica, la presencia de la naturaleza en las ciudades destruidas quizás responde a una observación critica de como la naturaleza intenta equilibrar la balanza entre civilización y naturaleza desarrollada en diversas narraciones ficticiales. Debemos reconocer también que una sobre expansión de la naturaleza es también un desequilibrio para las sociedades, pues la naturaleza en si misma no es plenamente amistosa con la humanidad, hablando de sociedades humanas. Por ello un balance. La naturaleza aquí se muestra quizás vengativa, tomando mas terreno del que le corresponde aprovechando la ausencia de sociedad.

Para poder abordar más ampliamente aquello que implica la ausencia en general, primero vamos a observar los demás escenarios y describirlos conforme a los eventos del videojuego mismo y lo que las imágenes nos dejan ver de ello.

3.2.2 El desierto.



Nier: Automata. Imagen (80), Banco de Imágenes, Anexo.



Nier: Automata. Imagen (93), Banco de Imágenes, Anexo.

El desierto se compone de dos escenarios principales. Uno de ellos es propiamente un desierto como tal y el otro es un anexo invadido por este que es una antigua zona residencial. Respecto al desierto lo vemos como veríamos cualquier otro desierto estereotípico, una zona llena de arena por doquier y en donde la mirada hacia un horizonte solo descubre una fina línea que separa los bancos de arena y el cielo. En el interior de este espacio, vemos un elemento importante y es una tubería que atraviesa el lugar, incluso si continuamos dicha tubería, vemos como esta llega y se conecta con la zona residencial.



Nier: Automata. Imagen (81), Banco de Imágenes, Anexo.

Explorando en el área descubrimos que hay una pareja de androides YoRHa explorando un yacimiento de petróleo y se nos cuenta que se planea explotarlo para uso de los androides. Adicional a ello y si bien corresponde a otro segmento de este apartado, vale la pena mencionar que al principio del videojuego si vemos detenidamente, hay diversas plantas instaladas sobre el océano.

3.2.3 El metal



Nier: Automata. Imagen (4), Banco de Imágenes, Anexo.

Podríamos inferir de esta imagen en conjunción con lo que ya sabemos de la narración del videojuego, que estas plantas son repetidos y numerosos intentos por sobre explotar los recursos de la tierra. Lo que llama personalmente la atención del autor, es como este tubo dispuesto en el desierto, que ahora podemos deducir alimentaba con petróleo algunas zonas del mapa general, se ha indicado con claridad, casi con protagonismo en la zona desértica del videojuego. El autor se permite hacer una atrevida lectura personal de lo propuesto. El tubo representa una arteria que mantenía con vida a la sociedad de antaño. Su sangre, el petróleo, y por consiguiente su explotación en exceso consumió

otros recursos propios del lugar, drenando cualquier otro recurso disponible. De allí que vemos una enorme invasión de plantas marítimas, son evidencias de una explotación intensa de recursos.

Es por esto por lo que este conducto de petróleo se le ve desplegado en el desierto, pues es una evidencia que nos permite observar a un pasado, un pasado que puede representar un presente para nosotros. Lo siguiente son solo conjeturas, pues si bien el videojuego dispone de algunas pequeñas pistas, no hay ningún documento o registro que explique o responda a la pregunta de por qué el desierto se encuentra en ese estado o su posible origen, aun así, la deducción anterior permite señalar que en ese desierto muy seguramente hubo más que arena, quizás algo de vegetación o incluso un lago. Lo que sí puedo sostener con más peso es que en ese desierto hubo señales de asentamientos humanos o androides pues en un lugar concreto se dejan ver los restos de lo que parecen ser viviendas.



Nier: Autómata. Imagen (87), Banco de Imágenes, Anexo.

Nuevamente, estos restos estructurales se comportan como evidencias, siendo testimonios de un pasado en donde se habitaba el lugar. Respecto a la zona residencial que es el destino final del tubo, lo más llamativo nuevamente no resulta en el hecho de las estructuras deterioradas o de la lenta invasión de la arena en el lugar, más bien se trata de una ausencia. Es la segunda vez que se ha mencionado esta palabra y se hace a

propósito, pues es la clave del punto que se está construyendo al pasar por los escenarios de Nier: Automata. Tengamos el término ausencia como palabra clave para resolver este apartado de distopía.

Cuando se escribe metal, se hace referencia a dichas zonas que formaban fábricas o vastos lugares cubiertos por estructuras industriales y máquinas. Aquí ahora se hablará un poco más respecto a las diversas instalaciones que vemos al inicio del videojuego, muchas de ellas dispuestas en una gran área en el océano. No es nuevo para nosotros ver estas instalaciones. En nuestro presente inmediato, sabemos que existen plantas que extraen petróleo de la tierra dispuestas en el océano. Lo que este escenario propone respecto a las numerosas instalaciones que muestra en su contenido, sugiere que la humanidad o bien los androides, han llevado la explotación de recursos de la tierra a un límite crítico. ¿Qué tantas plantas se requieren para sostener una civilización destruida? La pregunta puede ser un poco tonta en tanto fácilmente se puede responder que simplemente las plantas aparecieron en número conforme a la necesidad del momento, pero con la pregunta no quería llegar a ese punto de discusión sino a reflexionar respecto a la ausencia. Tercer llamado de este concepto y no será el último. Tengamos presentes estos pequeños puntos donde aparece el concepto de ausencia pues se traerán de nuevo más adelante. Continuando con la fábrica, en ella se nos explica al inicio del videojuego que eran antiguas instalaciones humanas que ahora sirven a las máquinas con propósito de multiplicar sus números.



Nier: Autómata. Imagen (13), Banco de Imágenes, Anexo.



Nier: Autómata. Imagen (342), Banco de Imágenes, Anexo.

Vemos que existen numerosas instalaciones en su interior y su tamaño pareciera no tener un límite. Si bien las máquinas en diferentes momentos del juego están presentes dentro de la fábrica, hay momentos donde no lo están y si pensamos con detenimiento solo un poco, vemos que la operación de la fábrica en general está acompañada de una quietud familiar, nuevamente la ausencia es protagonista de este lugar.

Puede resultar obvio que, al ser una instalación gobernada por las máquinas, se pueda sobre entender que no requiere de especial mantenimiento o cuidado por parte de las propias máquinas, estos lugares que bien pueden ser instalaciones autónomas, pero también la ausencia está presente en los momentos en que las máquinas desaparecen por las diversas razones que transcurren en el juego. Esta pequeña lógica es engañosa porque entonces afirmaríamos que la ausencia entonces siempre está presente cuando no hay alguien, es una obviedad, pero cuando se intenta acercarse a este punto de las fábricas, se está hablando de un actor que se va a introducir un poco adelante, antes de eso, primero terminemos los escenarios al hablar del agua.

3.2.4 El agua



Nier: Autómata. Imagen (271), Banco de Imágenes, Anexo.

Se nos narra que la ciudad sumergida se encuentra en ese estado debido a un bombardeo que destruyó los cimientos del lugar, provocando el hundimiento de algunos de los edificios del sector. Este escenario es protagonista de la batalla con la máquina de las profundidades. Mas allá de eso, no contiene una participación protagónica en el análisis. De plano se podría predecir, “aquí no hay nadie y por ende está la ausencia” y resolver el punto. Esta zona se menciona porque, al igual que la ciudad en ruinas, carece de un actor importante que falta en todos los escenarios descritos y es la humanidad como sociedad. Ahora sí, el autor se permite explicar el punto de la ausencia trayendo nuevamente esos puntos de discusión dejados atrás.

Cuando se refiere a ausencia, se está hablando de la falta de humanidad, y cuando se habla de la falta de humanidad, se refiere a la poca o nula presencia de esta y a la pérdida de gran parte de sus características sociales. En el videojuego descubrimos que ya no hay humanidad en términos de raza. Solo quedan sus descendientes más directos que son los androides y en paralelo, las máquinas, quienes acabaron con sus progenitores y ahora son habitantes del planeta tierra y en su ejercicio de alteridad son ahora también una nueva especie de humanidad. Entendemos a la distopía como un

futuro ficcional en donde la sociedad ha fracasado. El autor considera fuertemente que Nier: Automata es una distopía más allá de los elementos característicos del género distópico o de ciencia ficción, pues nos demuestra el fracaso de la humanidad no solo como creatura superviviente sino también, su fracaso en dejar una sociedad o estado ordenado. Es aquí donde el autor se permite explicar y expandir la ausencia mencionada antes, acompañada con la justificación de por qué este mundo es una distopía.

Inicialmente los androides, cuando la humanidad estaba con vida, fueron creados para servir a la propia humanidad. Después de su extinción, los androides perdieron todo propósito de existir. Esto ya lo mencionamos anteriormente en la alteridad. En este apartado vamos a concentrarnos en cómo se manejó la sociedad y el futuro de la nueva raza de los androides y cómo esta, para este momento presente del videojuego, no ha conseguido salir de un estado distópico.

Aunque los androides tienen y conservan un volumen generoso de datos de la humanidad, no se señala que los androides lograran imitar o aprender los conocimientos esenciales que les permitan construir una sociedad propia, o tan siquiera aplicarlos como si lo estaban haciendo las máquinas. Primeramente, porque en todos los lugares que vemos en el videojuego no vemos a ningún androide o comunidades de androides vivir en cualquier tipo de asentamiento ordenado con contadas excepciones. Aquí vamos a hablar un poco de los androides de la resistencia. Basado en los eventos del juego, los androides de la resistencia son androides que han logrado sobrevivir durante mucho tiempo a la invasión de las máquinas y sus asedios. Podemos empezar a tejer una conjetura. Los androides no han podido construir sociedades asentadas debido a la interferencia bélica de las máquinas. Esto último explicaría bien por qué de la ausencia de habitantes y estructuras sociales en el lugar, y quizá esto puede aplicar para el resto del planeta. Eso último no lo sabemos. Lo que puede llegar a contradecir un poco este último punto es que, como ya sabemos, las máquinas también después de perder un horizonte de propósito comenzaron a imitar a la humanidad basados en los datos que las propias máquinas han recogido y tomado de los androides. Eso significa que ellas, como habitantes de la tierra y un reflejo de humanidad, estarían construyendo sociedades que habitan los restos de un mundo que al principio era ajeno, pero que ahora se convierte en refugio y en herencia. ¿Porque las máquinas si están construyendo o al menos intentando construir grupos sociales mientras que los androides YoRha y androides rebeldes no? Una posible razón de este fenómeno se deba a que los androides en general

se asumen en una distancia, se sienten ajenos a tomar el mundo para ellos pues se supone que el mundo es de los humanos y ellos están viviendo allí en una suerte de arrendamiento condicionado. Quizás también pueda deberse a otra razón que exploraremos mas adelante, pero que podemos mencionar ahora y es que su habitar no esta en el plano físico, si no que se ha trasladado a la red.

Retomemos el punto de que las maquinas comenzaron a adquirir voluntad propia. Esto significa claramente, respecto al conflicto entre androides y máquinas, que no todo el cuerpo de las máquinas continuó en condición de guerra. También vemos cómo esta idea esta reforzada durante el juego al mostrarnos grupos de máquinas singulares como la aldea de Pascal, el reino del bosque, las máquinas pacificas dispuestas aleatoriamente en la ciudad de las ruinas e incluso, aunque efímera, la aparición de las máquinas religiosas, todos habitando algún lugar del mundo. Estos grupos nos señalan que no todas las maquinas estaban en constante agresión con los androides por lo que la guerra en sí misma, pareciera ser más bien impulsada por los propios androides YoRHa. Prueba de esto es todo el proyecto YoRHa con fin de brindar un propósito perpetuo a las máquinas, haciendo de la guerra un fin constante. (anexo recorrido Nier Automata – Datos, página 38) Con lo anterior, podemos comenzar a inferir ideas: los androides no han construido sociedades porque no se sienten como habitantes de un mundo que originalmente les pertenece a los humanos, no quieren reemplazar el lugar de la humanidad porque irónicamente, al hacerlo, estarían aceptando que la humanidad no está y por consiguiente perderían su propósito de existir, al menos en lo que respecta a los androides afiliados a YoRHa. Con respecto a los androides de la resistencia, quizás no han podido construir sociedades debido a las maquinas violentas que aún permanecen en la tierra, pero ello no explica porque, al menos en lo que deja ver el videojuego, los sobrevivientes no construyen una sociedad más ordenada, presente en diversos lugares. ¿quizás se debe a problemas de reproducción? ¿falta de androides que construyan estructuras? ¿falta de algún sistema político? Lamentablemente es información que no esta presente en el videojuego por lo que solo se podría conjeturar sin mayores evidencias que los androides se sienten detenidos a construir sociedad. Las máquinas si bien pueden representar un obstáculo, no están presentes siempre como para impedir la gestación de una nueva sociedad.

Desde la perspectiva YoRHa, los androides no construyen sociedad porque ellos mismos se encargan de perpetuar una guerra para así brindarse a sí mismos un propósito de vida que corresponde a luchar y vengar a la humanidad. Bajo la mentira de que la humanidad existe en la luna, los androides evitan su propio progreso pues la tierra es de los humanos y no de ellos. Como los androides están al servicio de la humanidad, se ven a sí mismos como algo ajeno a la tierra y características de los humanos. Esto lo podemos corroborar al ver como 2B y el propio 9S si bien sabían y conocían que eran los pájaros o como se tenían bebés, no entendían a profundidad estos conceptos, tampoco entendían por qué los humanos compraban en el centro comercial y pequeños datos similares que se despliegan durante el videojuego propiamente. Con esto se quiere mencionar que los androides parecieran tener una disociación con características humanas. Si bien ellos son herederos e “hijos” de una humanidad fallecida, no adoptan características, o dicho de manera contradictoria, adoptan elementos intrínsecos de la humanidad, pero no los apropian, se vuelven ajenos a su propia herencia humana. Tal vez por ello no imitan o reproducen a conciencia y con pleno entendimiento comportamientos humanos sociales en lo que respecta comunidades asentadas. Quizás por ello solo se mantienen como una especie de replicas limitadas de una humanidad consignada en información.

Uno de los mayores puntos de distopía en Nier Automata, a raíz de lo anterior mencionado se encuentra en la ausencia de la aplicación de la misma humanidad, al menos en sus características sociales, como habitantes de su propio mundo, pero también, en la ausencia de ejercer humanidad por parte de los androides y máquinas pues, al ser ellos mismos habitantes de ese mundo, no se reconocen como ciudadanos de la tierra y en aun más extremo, no han podido superar la barrera de un propósito propio, viviendo así en una mentira creada por ellos mismos que dirigen el orden del mundo. Resulta en una ironía que ellos, máquinas y androides, habiendo heredado reflejos de humanidad a través de bases de datos, experiencias, imágenes y espacios, no la ponen en práctica plenamente. Casi se siente como si el ejercicio de humanidad se mantuviera en un estado personal, privado de una interacción con el otro y con el mundo. Los androides casi en una imposición personal no se apropian del mundo dejado por los humanos y las máquinas en una búsqueda de entender como apropiarse del mundo, pero sin aparente éxito. Ambas partes excluidas de vivir en el mundo por razones diferentes que

tienen relación en sí mismas pues si se permitieran mutuamente un ejercicio de alteridad, quizá podrían descubrir como superar las dificultades.

En suma y, para terminar, se dejó el concepto de ausencia al abordar las ciudades, el desierto y la fábrica pues de modo reiterativo, no vemos en estos lugares a ningún grupo androide intentando reproducir algún intento de sociedad. A modo de curiosidad, y, por el contrario, sí vemos a las máquinas intentarlo pese a no tener un entendimiento claro de cómo hacerlo o fracasar. Adicionalmente y aunque no se menciona sino hasta este momento, en el videojuego existen unas localizaciones especiales que forman parte de unos desafíos para el jugador, se trata de contenido adicional en el videojuego. En uno de esos lugares, existe un asentamiento androide que solo tiene como propósito enfrentarse unos a otros. Este lugar está dispuesto para el jugador como una arena de combate para probar su habilidad con los personajes, pero si intentamos justificar la existencia del lugar, podríamos intentar explicarla como un ejemplo más de que la guerra, el sentido de venganza por la humanidad, se hace presente al ver este comportamiento androide. Casi pareciera mostrar que las máquinas han heredado de mejor forma la imagen de la humanidad. Quizás esto se propone, así como una crítica pesimista en torno a nuestro comportamiento humano en general. Una forma de poner en vergüenza nuestra imagen reflejada en otro ser.

3.3 LA RED en Nier: Autómata

Este apartado seguramente tendrá un contenido aún más subjetivo que los anteriores. El autor se escuda en que, desde un principio, la mirada al videojuego Nier: Autómata, ha sido obviamente y por supuesto, una postura subjetiva. Eso hace de este análisis un producto subjetivo. Mas allá de que se pretenda compartir los puntos de discusión con los que el mismo autor se maravilló al jugar este videojuego, también se desea expresar reflexiones que nos permitan ver al videojuego como un futuro posible y si no es así, como una metáfora crítica sobre nuestro comportamiento como humanos. He aquí pues que se presenta cómo el videojuego Nier: Autómata, muestra a la red como uno de los problemas de alteridad, un configurador de verdad y como una especie de “conciencia regente”.

Entendemos que los androides YoRHa tienen una red que les permite no solo comunicarse entre sus tropas sino también les provee dos cosas esenciales. La primera de ellas es un acceso a una base de datos que les da el beneficio de entender o dilucidar el significado de algo que desconocen. Esto lo vemos muy seguido cuando los Pods les explican a sus respectivos androides el significado de algo en concreto. La segunda cualidad esencial que tiene esta red es la capacidad que posee para almacenar la memoria de los propios androides.

Respecto a las máquinas, la red funciona de una manera similar, pero tiene unas variantes particulares. La primera es que, las máquinas, mientras están conectadas a la red madre, forman parte de una conciencia global. Solo en el momento en el que se desconectan comienzan a tener una conciencia individual propia. La segunda característica que poseen es que, a diferencia de los androides que pueden cargar su memoria a una base de datos conectada a su red, las máquinas aparentemente no pueden hacerlo y al morir, no pueden reaparecer. Esto desde la perspectiva de las máquinas, se solventa con la masiva producción de estas. Hay excepciones especiales en este caso como lo es Adán y Eva, y a posteriori, la conciencia conceptual humana, pero entendemos que estas conciencias son producto de la acumulación de datos de las máquinas por lo que en sí mismas son singulares, pero no son “errores”.

De plano y directamente se señala a la red como uno de los problemas no evidentes que existen en el videojuego Nier: Automata, esta red es un configurador de subjetividades al ser el referente inmediato para entender la verdad. Como vimos con Mirzoeff y con Virilio, la imagen es ahora un configurador de realidad, pues es la síntesis inmediata de la realidad la cual se escoge preferiblemente como un acceso rápido al entendimiento de la realidad que nos rodea.

En Nier: Automata, la red es este acceso rápido que configura la realidad de los androides. Primeramente, porque, como ya se mencionó en alteridad y distopía, los androides YoRHa se han configurado a sí mismos una verdad del mundo, este es el marco referencial. En dicha verdad las máquinas siguen siendo un constante enemigo al que derrotar para que los pocos humanos en la luna puedan regresar. Se puede asumir que, en esta red de androides, si bien existe una impresionante cantidad de información respecto a la humanidad y la tierra, también debe de haber un contenido importante

bloqueado para poder mantener ese orden y concepto de verdad. El autor se remite a las propias máquinas para sustentar esto pues vemos hacia el final del videojuego, cómo las máquinas han creado una propia biblioteca con archivos adquiridos del destruido servidor YoRHa donde el jugador puede acceder a la verdad completa.



Nier: Autómata. Imagen (488), Banco de Imágenes, Anexo.



Nier: Autómata. Imagen (489), Banco de Imágenes, Anexo.

En segunda instancia, el autor se remite a la propia comandante que en algunas situaciones durante el recorrido les niega la información a 2B y 9S, a modo de evitar de que descubran la verdad. De hecho y como tercera medida, la propia existencia de 2B se debe a un control de la verdad sobre otros androides YoRHa, pues recordemos que ella ya ha matado a diferentes modelos 9S cuando estos acceden a la verdad. (anexo Recorrido Nier: Autómata – Datos, pagina 38). Seguramente encontraremos una contradicción lógica porque, al poder almacenar las memorias en la red, no tiene sentido eliminar a las unidades porque siempre podrán recuperar su memoria guardada desde que exista en el servidor, memoria que podría tener revelaciones de la verdad. La solución a esto es que, aunque no se menciona o se sugiere abiertamente en ningún momento en el videojuego, es posible que el acceso a esa memoria pueda ser manipulada, abriendo así un nuevo problema de identidad pues entonces mi memoria podría ser parcialmente una construcción controlada por el marco referencial. Lo segundo es que ese problema, desde la perspectiva de la perpetuación de la verdad, se solventa con el proyecto YoRHa en sí mismo, ya que tiene una existencia cíclica, todo archivo desaparece cuando se destruye dicho servidor. Este concepto de red desde la perspectiva del autor es una metáfora de las redes sociales actuales. Nosotros subimos una información actualizada de nosotros mismos a una red privada global. Los datos de esta red pueden ser vistos por otros alrededor del mundo creando así una base de datos general. Creando un marco referencial.

Los símiles los podemos encontrar cuando comenzamos a comparar el proyecto YoRHa con nuestros comportamientos como sociedad. Desde el propio servidor YoRHa se ha establecido una configuración de realidad para servir al propósito del proyecto. Las redes sociales actuales si bien no me interesa demostrar un complot o sugerirlo, además de que no viene al caso, si puedo señalar que en las redes sociales se configura una verdad colectiva, alimentada por los propios sujetos que participan de ella. Muchas veces vemos en redes sociales que se forman grupos de personas con una postura política, social, de vida, de entretenimiento o posturas que transitan múltiples y diversos planos y perspectivas. Es entonces que se comienzan a configurar verdades sociales que opacan o se oponen a otras verdades construidas desde otras redes sociales, recordemos pues así a los androides y a las máquinas, ambas afiliadas a “redes sociales” distintas enfrentadas mutuamente por imágenes de verdad diferentes.

Lo importante no es la diversidad, lo importante es cómo se configuran conceptos de verdad que no atraviesan necesariamente la realidad misma sino son conceptos fundados en redes sociales. Ejemplo de ello es el ya conocido fenómeno de la desinformación. Sabemos que en redes sociales abundan múltiples noticias falsas que se sustentan en imágenes para probar su veracidad. Puede resultar lógico en ocasiones que la imagen esta retocada, o que los hechos que menciona carecen de lógica o fundamentos para demostrarse a sí mismos como una verdad. El asunto es que hay personas que construyen su verdad y realidad basados en estas imágenes.

El mismo ejemplo lo podemos transportar a otros medios distintos como televisión, internet general e incluso el vos a vos. La realidad se configura cíclicamente a partir de que la sociedad construye información que sube a la red y de la misma red, conoce información que es insumo para nueva información. Este ciclo supera a la realidad misma como referente para entender el mundo y esto nos lleva a hacer del mundo una imagen, y de la imagen el mundo. YoRHa ha hecho del mundo un lugar en guerra, ha alimentado la idea de odio hacia las máquinas como responsables del exilio de la humanidad en la luna y como perpetradores del estado actual de la tierra. Por eso, cuando jugamos en perspectiva de 9S, quien puede acceder a diversas redes, tanto la de YoRHa como la de las maquinas, encuentra que su verdad es una imagen construida desde la propia red.

Respecto a las máquinas, se explica en un informe final en el videojuego, que su conciencia es producto de una contradicción con su propósito original. Fueron creadas para matar a sus enemigos. Al llegar a la tierra, sus enemigos, los humanos, ya estaban muertos por lo que, su siguiente adversario serian los androides. Destruir a los androides implicaba entonces perder su propósito de vida, ya que no podrían conseguir uno nuevo al eliminar al último grupo de opositores restante. Esta contradicción llevo a las máquinas a generar voluntariamente un fallo en sus propios procesos programados, dando así origen a la singularidad de la conciencia. Dichas singularidades múltiples emergieron en diversas máquinas que adquirieron conciencia de si mismas, de esta forma, se busca no solo reducir su propia capacidad para combatir a los androides sino también, crear grupos de máquinas no hostiles que convivan con los androides y les ayuden a continuar existiendo, teniendo así, un enemigo eterno contra quien luchar. De esta manera las máquinas comenzaron a recurrir a la experimentación para prolongar

este estado de contradicción benefisiosa. Las máquinas en su red también albergan enormes datos respecto a la humanidad. Esto lo vemos en el transcurso del videojuego al ver cómo diversas máquinas imitan comportamientos aislados y detalles del comportamiento de la humanidad como la ropa o ciertas convenciones sociales.

Es interesante ver cómo las máquinas no asocian la verdad con la base de datos, sino que intentan comprender la información desde la experiencia. Puede resultar un poco complejo entender por qué las máquinas, pese a imitar, no consiguen el éxito en la comprensión del concepto en práctica, pero el autor asocia esta falencia de comprensión al diseño de las máquinas y se piensa que es una respuesta solo posible desde la ficción, aun así y respecto al diseño de las máquinas, nos enteramos de que su núcleo tiene un componente orgánico, según datos adicionales del propio videojuego. Dicho esto, se nos sugiere que hay un componente en su diseño que les permite acceder a la construcción de conciencia, pero no entendemos claramente como se da. Para ello se nos brinda a los personajes de Adán, Eva y a la conciencia conceptual humana. Esto los convertiría en ciborgs. Continuando, estos personajes nacen de la conjunción total de datos en la red de las máquinas. Dicho de otro modo, son reflejos de la red. Llevando en paralelo la comparación general del autor entre las redes en Nier: Autómata y las redes sociales nuestras, Adán, Eva y la conciencia conceptual Humana, vendrían a ser propuestas de una humanidad idealizada.

Personalmente el autor encuentra fascinante a Adán ya que él, nacido de un reflejo de un conjunto de datos, tiene un comportamiento más humano, incluso más que los propios androides, pues en su comprensión logra construir sus propias conclusiones de lo que mueve a un ser humano, lo que lo impulsa y en última medida, su propósito. Él tiene un diálogo con 9S donde, en resumidas cuentas, demuestra desde su perspectiva que el humano es esclavo de su deseo y a su vez, es este su propósito, hacer de su deseo una realidad. Aquí es necesario hacer una claridad. El autor interpreta un mensaje muy fuerte por parte del videojuego Nier: Autómata y es que la humanidad siempre ha hecho de la violencia un motor, un impulsor para. Por eso vemos a prácticamente todos los personajes recurrir a ese medio como medida final para la resolución de problemas. Dicha esta salvedad, se quiere hablar respecto a la postura de Adán y su propia existencia. El autor propone a Adán como un producto de la red muy interesante por lo siguiente: Inicialmente las máquinas recolectaron una cantidad de información respecto

a sí mismas, los androides y la humanidad. Luego de ello ocurre el fenómeno de la conciencia donde nace Adán. Luego, el mismo Adán crea a Eva como un reflejo de sus propias emociones y como una metáfora a la biblia.

A partir de aquí Adán empieza a alimentar su propia “alma”, buscando entender a la humanidad que existe como imagen en su red de las máquinas. Para sorpresa, el autor encuentra que Adán en su intento por comprender a la propia humanidad, logra reflejar a la mismísima humanidad incluso mejor que los propios androides, pues estos tienen una imagen de la humanidad restringida, idealizada, pura, utópica; mientras que Adán se decanta por una imagen libre, sensible y llena de emociones, tanto así que se arriesga a comprender la muerte cuando se desconecta de la red. No se realiza mayor mención de Eva a razón de que su presentación en el videojuego evoca en el autor dos cosas que al parecer no tienen demasiado peso para este análisis.

La primera es que Eva es un producto de Adán como ya se mencionó algunas líneas atrás y en segunda medida, el autor considera que cumple un papel de obstáculo para los androides más que de reflexión propiamente. Aun así, se puede rescatar que su existencia, en compañía de la de Adán, que estos describen dos planos humanos que son la razón (Adán) y la emoción (Eva). Si bien se podría profundizar un poco más en una posible analogía bíblica, el autor considera que se desvía del tema. Adicional a ello, es importante hablar de la conciencia conceptual Humana ya que propone el punto dialogo final del apartado de red.



Nier: Autómata. Imagen (526), Banco de Imágenes, Anexo.

Esta conciencia conceptual es un reflejo de humanidad nacido en la red de las máquinas. Se considera a sí misma superior en tanto comprende los conceptos humanos, androides y de su propia especie, las máquinas. Esta conciencia permite reflexionar bastante respecto a las redes sociales pues es común hoy en día ver un comportamiento particular en redes y es que, pareciera que allí habita una conciencia colectiva que valida o desvalida la verdad de la sociedad. ¿verdad de la sociedad? ¿a qué se refiere esta pregunta? Primero se quiere dejar una humilde opinión respecto a lo que para el autor es la construcción de verdad, este concepto surge del análisis escrito hasta ahora y en consecución, la verdad es una cantidad de información finita que permite leer la realidad. Esta información depende de muchos factores que no son ajenos a nuestro entendimiento propio, por mencionar los más básicos, factores como la experiencia, el punto de vista, el modo de lectura, el modo de reflexionar, entre otros, construyen ese modo de leer la realidad y la fuente de información que nos permite leerla. Las redes sociales al igual que la red en Nier: Autómata, son cúmulos de información finita alimentados por el sesgo cultural y social al que pertenecen.

Cada grupo sube allí sus modos de vivir, sus interpretaciones y sus constructos de realidad. Este cúmulo de información adquiere de alguna forma una especie de conciencia, pero no autónoma, más bien de carácter colectivo, ya que depende de lo que se sube a la red y depende fundamentalmente de la interacción de los individuos que la componen. Esencialmente, es un reflejo de la sociedad.

Adán al formar parte de una narrativa ficticia, adquiere conciencia y se determina a entenderse a sí mismo, entender ese reflejo de humanidad del que surgió. Las redes sociales construyen un reflejo de sociedad que también podríamos observar como un reflejo de humanidad. Aquí viene lo que, para el autor, es el punto más pesado que deja como reflexión el videojuego Nier: Autómata y es que, tanto los androides, como las máquinas y todos los personajes presentes son reflejos de un reflejo que ellos mismos crearon más no pueden entender. En redes sociales vemos cómo esta conciencia colectiva propuesta en este análisis determina y configura imágenes de realidad. Esto lo podemos evidenciar al retomar el punto que se dejó atrás, los distintos grupos sociales que se forman allí y cómo estos a veces entran en conflicto entre ellos. Este

comportamiento es natural, es normal entrar en discusión con otros respecto a diferentes posturas, lo que se quiere criticar y desea resaltar como una reflexión valiosa que nos deja Nier: Automata, es que este fenómeno hoy en día es una consecuencia de desconocer al otro, de asumir una verdad construida en el plano virtual y como este comportamiento ha creado un mundo virtual distópico.

Hemos hecho una imagen del otro a partir de las redes sociales. Esta imagen del otro se opone en ocasiones a nuestros principios, deseos y proyecciones por lo que le clasificamos como un enemigo, o sin llevarlo a términos del videojuego, le catalogamos como un agente externo a nuestro núcleo social. Hemos creado un mundo virtual que decae con el paso del tiempo pues abundan allí imágenes que cada vez más son fundadas dentro del propio ciberespacio, dejándonos imaginar un futuro en donde el ejercicio de alteridad solo esta sostenido en una información virtual, distante de nuestros propios sentidos corporales, distante de la experiencia de la realidad y en última medida, hemos creado un reflejo de nosotros mismos en la red, pero tristemente, tenemos vendas en los ojos que nos impiden ver que ahora nosotros somos un reflejo de ese reflejo.

Capítulo 4. CONCLUSIONES.

Nier: Autómata es sin duda un juego que se permite construir una discusión con el jugador. Por supuesto esto aplica para varios juegos que también proponen varias reflexiones interesantes, son en sí mismos un rico y vasto universo en donde podremos encontrar múltiples puntos de pensamiento. Es necesario aclarar también que no todo juego tiene una reflexión consciente. Tampoco se quiere hacer de los videojuegos algo obligadamente más complejo en todos los casos respecto a su propósito original, el cual sigue siendo un producto de consumo y entretenimiento.

A manera de cerrar lo que para el autor fue una discusión y reflexión respecto al comportamiento humano frente la virtualidad y frente a los demás, podemos destacar y concluir algunas cosas. Frente a la alteridad, Nier: Autómata nos propone un mundo y unos hechos en donde tenemos la opción de hacer un ejercicio reflexivo por entender al otro y como este entendimiento mutuo nos permite la posibilidad del dialogo, la comprensión y en efecto, como esto nos acerca un poco más a un ideal de humanidad. Esto basándose en el hecho de que, en nuestra propia virtualidad, los valores de alteridad, tolerancia y comprensión se han diluido o escondido tras las múltiples capas de verdad que se han construido desde la perspectiva cultural e individual de cada sujeto, invisibilizando o de plano, ignorando la condición del otro. Los grupos sociales a los que estamos afiliados deben ser sujetos a una mirada crítica en busca de reflexionar como construimos imágenes de otros grupos y si dichas imágenes realmente coinciden con la realidad del otro. Así mismo, debemos enfrentarnos a un ejercicio de alteridad propio al cuestionarnos sobre como nos ve el otro para así, encontrar falencias que han desatado violencias de todo tipo entre grupos sociales e individuos, quizás así, podamos ver que la solución en realidad es mucho más sencilla si nos despojamos de una imagen que en ocasiones alienamos, alimentándonos de un odio o una oposición que es probable, no tenga sentido, tal como ocurrió con la historia de 9S.

Respecto a la distopia, Nier: Atómata es un mundo fascinante y aterrador al mismo tiempo, pues es grato imaginar a una humanidad que sobrevive a través de su legado, los androides, pero es inquietante pensar que los valores humanos han quedado codificados en un extenso mar de datos que solo se ha convertido en imágenes e

información abstractas. Por otra parte, es importante señalar entonces que aquí en el videojuego en cuestión, la distopía es una reflexión sobre el presente y sus problemáticas traducido a un futuro, concretamente, como hemos hecho de las redes sociales configuradores de realidad y mas aun, como estamos habitando en ellas sin ser conscientes de las consecuencias benéficas o negativas que con ello trae. Así como las máquinas intentaban habitar el mundo, debemos mantener en la conciencia que la realidad es un aspecto que desborda en todo sentido las imágenes que construimos de ella. Tampoco se trata entonces de hacernos enemigos de las redes pues el componente social es natural en nuestra conducta humana, pero si debemos tener una precaución y siempre mantener a las redes en una constante observación crítica, pues ya que forman parte de nuestro presente, también forman parte de nuestra construcción como individuos. Es muy bueno ser conscientes de como nos estamos construyendo como individuos, como construimos al otro y como el otro nos construye a nosotros. Quizás y solo quizás, así podamos ver que las miradas nuestras y de ese otro en realidad son la misma.

Continuando con el aspecto distópico, resulta muy importante considerarlo en diversas direcciones, la primera es el potencial político sobre el presente que propone la distopía, es una manera de hacer una mirada crítica sobre el presente pero sin tener que dilogar directamente con las tensiones políticas que rigen el presente mismo, para aclarar, se despoja de tensiones que pueden jugar en contra del videojuego (vetos, señalamientos, prohibiciones, etc.), aun así logra entablar un diálogo crítico con elementos preocupantes de la realidad contemporánea. Esos diálogos se expresan en el análisis y ocurren de diversas formas, en el relato que circunda al personaje, que es una reflexión entre capas del tiempo, habitando un presente que no es más que una réplica de lo ocurrido en el pasado, como también en la inmersión de la subjetividad con la que se juega. Cada personaje presenta una subjetividad dentro del juego, ya que tiene una función, unas problemáticas y unas transformaciones propias, además de una mirada sobre la realidad que existe, esto nos hace pensar en que la realidad es una construcción múltiple, coyuntural entre miradas y experiencias.

También todo el proceso investigativo y de inmersión en el videojuego, le hace pensar al autor en las bibliotecas y en la red. Toda la experiencia humana, ingenio, estupidez, derrotas y victorias, esta consignada en libros y en datos, pero hemos hecho de los libros

y la red una imagen, una abstracción y de esa abstracción una realidad, una realidad que solo obedece a un reflejo de esta.

Por supuesto, no se pretende generalizar todos los libros, la red y su uso como algo negativo, se entiende y declara que no es el caso absoluto, pero cuando se ven imágenes en redes sociales, el autor se cuestiona si esta es la imagen de realidad a la que la humanidad aspira bajo el alto riesgo de perder la realidad propia.

Finalmente, la red como concepción propia resulta en uno de los mayores logros de la humanidad, con sus bondades como lo son la comunicación inmediata, la base de datos y un lugar donde es posible guardar la memoria, resultan en todo un motivo de orgullo, de forma paralela, el autor considera que hemos hecho de la red un mundo habitable que reemplaza nuestro propio mundo, que reemplaza nuestros sentidos. Si bien y a modo personal el autor no ve de manera negativa el dominio, control y usos de la humanidad sobre el ciberespacio, el autor si concluye que se podría estar subestimando la capacidad que tiene la red para dominar la realidad propia pues, si nosotros hemos hecho de la imagen un referente de la realidad, ¿Cuánto tiempo pasara para que la red sea un referente de humanidad?

Para puntualizar otro aspecto sobre la red, es interesante ver cómo en el videojuego existen estas fracturas entre los personajes y las redes a las que pertenecen, vemos que hay silencios entre los diversos actores de la realidad del juego, silencios que podríamos decir, irreconciliables. Esto es importante, porque esa realidad fracturada es entonces la que es imposible de comprender, dado que las subjetividades que tratan de comprenderla están inmersas en islas, diálogos rígidos desde los cuales no pueden salir a modo de camisas de fuerza, esto es muy similar a lo que vemos en la actualidad frente a las redes sociales, desinformación y abismos entre grupos humanos, alteridades que se configuran como radicales a medida que se abren brechas entre éstas.

Finalmente, frente a esto, es importante entender la relación del juego y sus personajes a la hora de fisurar esos silencios. En definitiva, cada personaje se va encontrando en una búsqueda personal, se va planteando una pregunta existencial y es allí en esa pregunta existencial que los personajes se acercan, rozan e incluso llegan a trasgredir esos límites que les han asignado sus redes.

Ahora, otra cosa más interesante e importante es ver cómo ese epicentro donde finalmente esas islas, esos límites ocurren y también se rompen, son el jugador mismo. Es en el jugador que esta diversidad de miradas confluye y entran en tensión, y es en éste que se producen reflexiones y conflictos entre miradas.

Esto último recae de forma directa con el campo de la cultura visual, puesto que se localiza toda esta confluencia de miradas en el cuerpo del jugador, y en este caso del autor, que fue quien guió esta reflexión desde la experiencia de jugar el videojuego. Este universo de imágenes transcurrió por el autor a modo de experiencia, y lograron establecer vínculos con la experiencia y contexto personales, lo cual permitió no sólo llegar a escribir este texto, que es un trayecto de reflexiones, sino comprender el valor y potencia que estas narrativas pueden tener frente a nuestro presente, incluso pensar que dichas reflexiones y experiencias pudieran emerger también en los jugadores del videojuego y lectores de este documento, dicho sin intención de hacer de esta humilde afirmación una verdad absoluta, más bien puesta como una esperanza de que se diera aquella situación a los jugadores del videojuego y en los lectores de este trabajo.

Sobre las miradas, sería pertinente señalar que, entendidas estas desde la cultura visual como esos compromisos del ver, la vida social de las imágenes es muy importante ya que éstas son parte de la mirada, la configuran y a su vez provienen de la misma, en el videojuego en general ocurren en tres frentes:

1. El Jugador, se piensa como un escenario en el que confluyan diversas miradas, con el fin de poner en conflicto la noción de realidad estable y por el contrario mostrarla como un campo de subjetividades.
2. El presente, mirada crítica sobre las formas productivas sobre las cuales se ha proyectado la sociedad occidental, de forma periférica, el juego nos enseña capa sobre capa los vestigios que el mundo de lo humano ha dejado, como vaticinio del fracaso de la sociedad.
3. En el caso de los personajes con los que se juega, es interesante cómo finalmente lo que se busca como jugador es entenderlos,

pero ultimadamente se llega a la conclusión de que, al entenderlos, se está comprendiendo al ser humano mismo, ya que éstos son un reflejo de lo humano, de su situación existencial y el enfrentar el misterio de su propia razón de ser. Como se señala con anterioridad, además esto ocurre en el territorio del cuerpo del jugador, visto como experiencia y emociones, ancladas al relato que plantea el juego y a su propio contexto, del jugador.

Referencias:

- Arnoux, E. N. (2006). *Análisis del discurso. modos de abordar materiales de archivo*. Buenos Aires. Argentina: Homo Sapiens.
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México: Itaca.
- Canal Trece. (2021). *Historia de los videojuegos ¿Cuál fue el primero?* Obtenido de <https://canaltrece.com.co/noticias/videojuegos-historia-linea-de-tiempo-nintendo-sega-atari/>
- Castells, M. (2001). *La Galaxia Internet*. Barcelona, España: Plaza & Janéz Editores, S. A.
- Catalunya, U. p. ((S.f)). *Facultad de Informática de Barcelona*. Obtenido de Historia de los Videojuegos: <https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>
- Chavarría, é. F., & Medina, C. E. (2014). *Aproximación a la noción de encuentro en Emmanuel Lévinas*. Obtenido de <https://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/465/987>
- Contreras, R. C. (2016). *Alteridad e injusticia: el problema de la representaciones imaginarias de los otros*. Bogotá: Universidad Uniminuto.
- Contreras, R. C. (2016). *Los Otros de la Ciencia Ficción. Trasposiciones de la Literatura al cine*. Bogotá: Aula de las Humanidades.
- Corona, A. (2015). *El otro lúdico: el problema de la representación de la otredad en el videojuego*. Quito, Ecuador: Universidad de los Hemisferios.
- Costrel, F. (2020). *High Score: El mundo de los Videojuegos*. Obtenido de Netflix: <https://www.netflix.com/>
- Eco, U. (2000). *Tratado de semiótica General*. Barcelona: Lumen.
- Forero, M. (2007). *Estructuras narrativas. Cómo manejar el tiempo y los elementos en una historia para guion de ficción y o documental*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Ghosh, P. (2019). *Agujero Negro*. Obtenido de BBC News: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-47880446>
- Guerrero, R., & Steven, E. (2015). *Videojuego y Recreación. Hegemonía y Resistencia del sujeto*. Bogoá: Universidad Pedagógica Nacional.

- Harper, H. (2021). *Musical Representations of gender in Nier: Autómata and similar role playing games*. Oregon: University of Oregon.
- Mirzoeff, N. (2003). *Una introducción a la cultura visual*. Barcelona: Paidós, SAICF.
- Muños, A. L. (2017). *La construcción de la distopía futurista en la ciencia ficción: De Metrópolis a Blade Runner*. Zaguán: Universidad de Zaragoza.
- Orlowski, J. (Dirección). (2020). *El dilema de las redes sociales* [Película].
- Porto, J. P., & Merino, M. (2021). *Definición.De*. Obtenido de <https://definicion.de/alteridad/>
- Porto, J. P., & Merino, M. (2021). *Definición.De*. Obtenido de <https://definicion.de/kinestesia/>
- RAE. (2021). *Real Academia Española*. Obtenido de <https://www.rae.es/>
- Santander, P. (2011). *Por qué y cómo hacer análisis de discurso*. Obtenido de SciELO: https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-554X2011000200006&lang=es
- TokioSchool. (2020). *El diseño de interfaz de un videojuego*. Obtenido de <https://www.tokioschool.com/noticias/disenio-interfaz-videojuego/>
- Torres, A. P. (2001). *La estética de la desaparición y la ciudad en Paul Virilio*. Venezuela: Universidad del Zulia.
- Varas, A. G. (2010). *Tiempo, Cuerpo y Percepción en la imagen técnica. Paul Virilio y la "estética de la desaparición"*. Zaragoza: Universidad de Zaragoza.
- Velásquez, A. R., & Malpica, J. A. (2014). *El Videojuego a través del video-juego: un acercamiento a los lenguajes visuales y comunicacionales básicos del videojuego a partir de un laboratorio lúdico*. Bogotá: Universidad pedagógica Nacional.
- Zubair, A. R. (2019). Image as a Signal: Review of the concept of image frequency estimate. Ibadan, Nigeria.

Anexos:

Recorrido Nier: Autómata Documento y Banco de imágenes Nier: Autómata están disponibles en el siguiente enlace:

<https://drive.google.com/drive/folders/1tszLo7PMMeQ7DpYjFaIArho78w2p11KA?usp=sharing>

Nota adicional:

Se adjunta un enlace a YouTube para ver directamente un recorrido completo del videojuego Nier: Autómata. Dicha grabación del recorrido no fue realizada por el autor de este documento. Este enlace se coloca como un complemento cuyo contenido no es obligatorio observarlo:

https://www.youtube.com/watch?v=cZcWT9ZL48k&list=PLeFCzEe3ZZ6mqIMW_Qm_oAFmiuRbTAOWeL

En caso de que los videos sean removidos de la plataforma y se quiera observar un recorrido en video, bastaría con buscar en el explorador: “Nier: Autómata gameplay” y es ya juicio del espectador elegir un video con o sin comentarios, con intervenciones de quien graba o no.

Adicional, si el enlace de los anexos deja de funcionar o dicho contenido resulta inaccesible, se deja a continuación los siguientes correos electrónicos del autor para solicitar dicha información:

laaguirreg@upn.edu.co

Leonart.gaitan@gmail.com