

EMPORIUM: SOLEDAD Y MUERTE DESDE LA PERSPECTIVA DE TOM KITCHEN

EMPORIUM: LONELINESS AND DEATH FROM TOM KITCHEN'S PERSPECTIVE

Antonio César Moreno Cantano

Universidad Complutense de Madrid. Madrid / España

antmor03@ucm.es

<https://orcid.org/0000-0003-1008-2831>

Marc Vilajosana Font

Universidad Pompeu Fabra. Barcelona / España

marc.vilajosana01@estudiant.upf.edu

<https://orcid.org/0000-0002-5690-4610>

Recibido/Received: 08/03/2020

Modificado/Modified: 01/07/2020

Aceptado/Accepted: 20/10/2020

RESUMEN

En uno de los paneles de la reciente exposición, *Videojuegos. Los dos lados de la pantalla* (Fundación Telefónica, 2019) se podía leer que "el videojuego está internado en multitud de ámbitos, generando un alto impacto en la cultura". Como expresión visual de la modernidad, entre sus preocupaciones se encuentra no solo divertir al gran público, sino ser un instrumento de concienciación y manifestación de la problemática de la sociedad en la que nace. A lo largo del presente texto, y a partir del análisis del juego *Emporium* (2017), queremos mostrar cómo la soledad, el suicidio y el desarraigo toman visibilidad a través de narrativas que revelan las preocupaciones más íntimas del ser humano, nacidas en esta ocasión a partir de la propia tragedia personal sufrida por el autor. Pequeñas obras, de no más de 45 minutos, combinaciones melódicas de imágenes y texto, en las que asoman como breves pinceladas introspectivas algunas de las principales preocupaciones de la contemporaneidad, tales como el suicidio.

PALABRAS CLAVE

Conciencia autobiográfica; suicidio; nuevas narrativas; Tom Kitchen; problemas existenciales.

SUMARIO

1. Introducción. 2. La representación del suicidio y la muerte en el medio videolúdico. 3. Notas biográficas y trabajos precedentes: Tom Kitchen. 4. La memoria individual como herramienta ejemplar: análisis estético-filosófico de la narrativa de *Emporium*. 5. Conclusiones. Bibliografía.

ABSTRACT

On one of the panels of the recent exhibition, *Videojuegos. Los dos lados de la pantalla* (Fundación Telefónica, 2019), it could be read that "the video game is embedded in many areas, generating a high impact on culture". As a visual expression of modernity, one of its concerns is not only to entertain the general public, but also to be an instrument of awareness and manifestation of the problems of the society in which it is born. Throughout this text, and based on the analysis of the work *Emporium* (2017), we want to show how loneliness, suicide and estrangement become visible through narratives that reveal the

most intimate concerns of human beings, born on this occasion from the personal tragedy suffered by the author. Small works, no longer than 45 minutes, melodic combinations of images and text, in which some of the main concerns of contemporary life, such as suicide, appear as brief introspective brushstrokes.

KEYWORDS

Autobiographical Consciousness; Suicide; New Narratives; Tom Kitchen; Existential Problems.

CONTENTS

1. Introduction. 2. The representation of suicide and the death in the video ludic medium 3. Biographical notes and previous works: Tom Kitchen. 4. Individual memory as an exemplary tool: aesthetic-philosophical analysis of the Emporium narrative. 5. Conclusions. References.

1. INTRODUCCIÓN

Ha sido una práctica común, en especial en la Literatura, que el autor recurra a su existencia, a su biografía, para elaborar obras narrativas de ficción. Este se introduce en su relato fabricando una identidad análoga a la propia. Se produce una dialéctica entre realidad y ficción. Lo vivido, lo real, se representa o expresa mediante metáforas ficticias cuya interpretación para el lector o el espectador (si nos referimos a una imagen) admite múltiples discusiones si no se conocen las verdaderas motivaciones que hay detrás de ellas (Pozo, 2017).

La conciencia autobiográfica se ha plasmado en numerosas obras literarias, como *Aloma*, de Mercè Rodoreda; *Paula*, de Isabel Allende; o *El largo viaje*, de Jorge Semprún. Esta pretensión, tal y como analizaremos en este artículo, también se ha desarrollado en formato digital, mediante creaciones interactivas en las que el jugador se hace partícipe de este discurso memorístico íntimo pudiendo alterar el rumbo del mismo.

Como algunos de los ejemplos más visibles de esta dinámica tendríamos que nombrar *To The Moon* (Freebird Games, 2011), en el que teníamos que profundizar en los recuerdos del anciano Johny para conocer las motivaciones que se escondían tras su gran obsesión vital: viajar a la Luna; *Path Out* (Causa Creations, 2017), que nos cuenta la historia real de Abdullah Karam, un joven sirio que escapa de la guerra civil en 2014; o *Brukel* (2019), en la que el diseñador Bob de Schutter recrea los recuerdos de su abuela de 92 años, una mujer que sufrió la ocupación nazi de Bélgica.

En definitiva, memorias individuales que se intentan transportar al videojuego como herramienta ejemplar, ya sea para tratar problemáticas como el olvido, las crisis humanitarias, experiencias traumáticas pasadas o crisis personales que pueden conducirnos a la más extrema soledad o al suicidio.

El título que hemos escogido, *Emporium* (Tom Kitchen, 2017), se mueve en parámetros muy similares a los de la Literatura nombrada o a las referencias anteriores. A través de una vivencia dramática de su creador, se pondrán sobre la palestra aspectos tales como el dolor, la soledad, el pasado y la muerte. Como producto transmedia, sus referencias visuales y textuales se nutren de otros medios culturales, tales como la Filosofía o el Arte.

En nuestro marco metodológico, tomando como punto de partida un largo cuestionario remitido a su autor, se conjugará el análisis visual y narrativo presente en *Emporium*. Para ello realizaremos un detallado estudio de los elementos sustentantes de índole arquitectónica y filosófica-existencial que lo nutren y le otorgan una identidad propia y diferencial.

Nuestra hipótesis es que el medio videolúdico puede tener un carácter terapéutico de gran valía, ya que es capaz de extrapolar experiencias personales a un público muy amplio, que

mediante la interactividad y las mecánicas subyacentes es capaz de empatizar con ellas y llevar a cabo un debate transmedia a partir de estos conceptos.

Temas como la soledad, la muerte el suicidio, adquieren una visibilidad -abandonando muchos de los estigmas que los acompañan- que ayuda a comprender mejor la propia naturaleza de los mismos.

Emporium es un estudio de caso idóneo para confirmar esta hipótesis, como analizaremos a lo largo de estas páginas.

2. LA REPRESENTACIÓN DEL SUICIDIO Y LA MUERTE EN EL MEDIO VIDEOLÚDICO

La muerte es un componente imprescindible, un obstáculo básico en cualquier videojuego. Diego Maté (2018), a partir del debate sempiterno entre ludología y narratología, establece diferentes caracteres de la misma, que nos permiten encuadrar de manera más acertada su presencia y relevancia en *Emporium*. En primer lugar, debemos nombrar la “recurrencia”. El hecho de morir con frecuencia no produce ningún tipo de interrupción como sucedería, por ejemplo, dentro del marco de un relato, debido a que esa recurrencia forma parte de las previsibilidades del medio. Esto está relacionado con la temporalidad del videojuego que tiende hacia la repetición y la reelaboración de las acciones. En este caso, la muerte tiene una escasa significación, pues permite regresar una y otra vez hasta completar nuestras metas. Otra característica relevante, desde el punto de vista estético y de las mecánicas, es la espectacularidad, violencia, que puede adquirir en diferentes creaciones, tales como la saga *Mortal Kombat*. Sin embargo, en *Emporium* -así como en títulos tales como *The Graveyard* (Tales of Tales, 2008) o *Passage* (Jason Rohrer, 2007), en los que el componente onírico y filosófico es clave en la construcción de su narrativa-, la muerte carece de finalidad lúdica, de repetición, no hay una “paradoja del fracaso” (Juil, 2013), pues adquiere caracteres contingentes, incomprensibles, alejada de regímenes lúdicos.

La representación y significación de la muerte está en constante evolución. En la última gala de *The Game Awards* –uno de los certámenes de premios más reconocidos de la industria del videojuego–, correspondiente a 2019, fueron seis las obras nominadas a la categoría *Game of the Year*, *Control* (Remedy Entertainment, 2019), *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019), *Sekiro: Shadows Die Twice* (From Software, 2019), *Resident Evil 2* (Capcom, 2019), *Super Smash Bros. Ultimate* (Bandai Namco & Sora Ltd., 2018) y *The Outer Worlds* (Obsidian Entertainment, 2019). En todos ellos, menos en *Death Stranding*, la violencia, sea física o a través de un arma, era nuestro principal método de interacción con el resto de organismos presentes en sus mundos ludoficcionales. La obra de Kojima Productions, aunque no fundamente la mayoría de sus interacciones en la violencia, también implementa un sistema de combate. En todos estos títulos, a excepción esta vez de *Super Smash Bros. Ultimate*, la muerte hace acto de presencia, tanto en el personaje que controlemos, como sinónimo de fracaso, como en los enemigos que derrotamos. En alguno de ellos, como en *Sekiro: Shadows Die Twice*, la muerte se espectaculariza a través de las animaciones o los efectos de sonido. Esta es solo una muestra para demostrar hasta qué grado la muerte y la violencia están presentes en este formato ficcional. Desde los inicios del medio ambos conceptos se han utilizado como una de las principales maneras de relacionarnos con sus mundos, pero no es tan habitual dotar de significado a estas acciones. Es recurrente, de hecho, anonimizar y quitar personalidad a nuestros enemigos para reducir la resistencia que podamos tener a liquidarlos. Es algo que se acentúa especialmente, aunque no exclusivamente, en los videojuegos bélicos, como bien

apunta Alberto Venegas en *Presura*: “Ante esta situación cabe preguntarse qué consecuencias podría conllevar este escenario, la reducción de las identidades a una sola, la asesina, la que nos permite acabar con el otro, junto a la representación del conflicto como un hecho binario. Negarles la palabra y reducir todo su contexto a un uniforme, a una identidad, les arrebatara su humanidad y al robarle aquello que les hace humanos, la palabra, pasamos a considerarlos prescindibles” (Venegas, 2019).

Si bien es cierto que el videojuego, por norma general, no dota de significado a las muertes de nuestros enemigos, si recurre a los fallecimientos de personajes importantes en la historia para generar efectos en el jugador o para hacer avanzar la trama. Un ejemplo de esta utilización lo encontramos en la saga de videojuegos *Fire Emblem* (Intelligent Systems, 1990-2020). Esta franquicia de juegos que fusiona los géneros de rol y de estrategia acude en muchas ocasiones a la muerte de un familiar del protagonista, generalmente a uno de los progenitores, para crear una justificación que dé pie a una historia.

Hasta ahora hemos hablado de muertes infringidas a otros, pero la muerte autoprovocada también tiene su lugar dentro del videojuego.

En esencia, diferenciamos dos claras tipologías: el sacrificio y el suicidio.

En la primera catalogamos aquellos personajes que, voluntaria y conscientemente, dan su vida para una causa concreta: desde dar una oportunidad al resto de personajes para huir o salvar su vida hasta evitar cataclismos. Algunos ejemplos de esta categoría son Vandham en *Xenoblade Chronicles 2* (Monolith Soft, 2017) o Rost en *Horizon Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017). Dentro de la segunda tipología destaca *Doki Doki Literature Club* (Team Salvato, 2017), un videojuego del género novela visual en el que encarnamos a un joven estudiante que ingresa en el club de literatura de su instituto, animado por su amiga de la infancia Sayori. El juego se presenta como un *dating sim* (simulador de citas) al uso, tanto en su página web y tráiler como en la primera hora de juego. Cada personaje encaja en un arquetipo usual en este tipo de obras, como pueden ser el de la amiga de la infancia sospechosamente cercana al protagonista o el de la chica aparentemente borde pero que esconde actitudes tiernas. La interfaz, el estilo gráfico, la música o los diálogos acompañan a generar todo ello. Sin embargo, *Doki Doki Literature Club* (DDLC a partir de ahora) subvierte a las pocas horas su propuesta lúdica para convertirse en un juego de terror.

Al comenzar el título se nos avisa con un mensaje: “This game is not suitable for children or those who are easily disturbed” [“Este juego no es apto para niños/as o para aquellos que se perturban fácilmente”]. Independientemente de con qué chica hayamos decidido desarrollar más nuestra relación, la historia del juego nos conduce a conocer más sobre Sayori, nuestra amiga de la infancia. Es así como descubriremos algo que desconocemos: Sayori sufre depresión desde hace tiempo, enfermedad que le afecta profundamente en su día a día, aunque no lo exteriorice con el resto de personas. A los pocos días de conocer esta información, nos desvela otra: que lleva tiempo enamorada de nosotros. Estas revelaciones se producen independientemente de las actuaciones del jugador, que puede estar tratando de ligar con ella o bien con otra de las chicas del club de literatura. Sea como fuere, tras ese momento el juego nos hará tomar una decisión: corresponder a Sayori con nuestro amor, o bien decirle que para nosotros ella es una amiga, muy importante, pero solo eso. La respuesta es irrelevante. La mañana siguiente, cuando asistamos al instituto, veremos que Sayori no ha venido, y cuando vayamos a buscarla a su casa nos la encontraremos colgada en su habitación con una soga en el cuello (imagen 1). Es a partir de este momento cuando DDLC se convierte en un videojuego de terror, llevándonos a repetir una segunda vez el juego, pero en esta ocasión con la elisión del personaje de Sayori y con errores en el propio transcurso del juego que nos generarán tensión y desconfianza.

La inclusión de ese momento del suicidio en el juego era algo que preocupaba al creador del juego, Dan Salvato, como reconocía en una entrevista para *Kotaku*: “I was so nervous about those things in the game [los suicidios] being brushed off as just unnecessary cruelty” [“Me inquietaba bastante que esas cosas se tildaran en el juego como innecesariamente crueles”] (Jackson, 2017). Y no es para menos, pues *DDLC* toca un tema tan sensible como son las enfermedades mentales.

La depresión es un tema que se ha tratado en otras obras del medio, especialmente si nos fijamos en la escena independiente, con títulos como *Celeste* (Matt Make Games, 2018) o *Sea of Solitude* (Jo-Mei Games, 2019). Sin embargo, *DDLC* se atreve a mostrarla como una causa del suicidio del personaje de Sayori. El propio Salvato relataba en otra entrevista, esta vez para *Siliconera*, por qué decidió mostrar momentos como ese: “Cuando sientes que tus acciones tienen un verdadero peso en el mundo del juego, o que estás perdiendo el control de tu propio juego, te pones nervioso. Este efecto se ve aumentado por el realismo de los problemas a los que se enfrentan los personajes. Si te relacionas con las inseguridades de cualquiera de los personajes, el efecto se vuelve demasiado real, y acabas evaluando aspectos de tu propia vida fuera del juego. *DDLC* es un juego que te recuerda que nada está bien, y que nada está bajo tu control” (Wong, 2017).

Imagen 1. El suicidio de Sayori



Fuente: Captura de pantalla de *DDLC*

Y aunque tiene su papel, el suicidio y la depresión no son los temas centrales de *DDLC*, sino el interruptor y su justificación correspondiente para hacer funcionar el mecanismo subversivo del juego.

DDLC quiere hablarnos de nuestra interacción con el juego y de nuestra relación con los personajes ficticios de este tipo de obras, es por ello que no dedica mucho más espacio a los problemas de Sayori del que le hemos dedicado en estas líneas. Así lo plasma Matt Leslie en un artículo en su página de *Medium*: “Es discutible si el Equipo Salvato merece algo de buena voluntad por su presentación del suicidio como algo más molesto que horripilante, pero ciertamente no ganan ningún punto por lidiar con enfermedades mentales más allá de ese punto” (Leslie, 2018).

Será en la obra de Kitchen donde las meditaciones vitales, con el suicidio como manifestación más dramática, adquieran mayor visibilidad. Estas narrativas confirman muchos de los preceptos de la *suicidología* contemporánea, que establecen una estrecha correlación

entre la depresión, los factores psicológicos (baja autoestima, soledad, traumas) y el suicidio / muerte (Ellis, 2008).

3. NOTAS BIOGRÁFICAS Y PROYECTOS DE TOM KITCHEN

El análisis de obras tan personales (pero extrapolables y representativas de la problemática de la sociedad actual) como la seleccionada requieren un conocimiento detallado de su creador. Profundizar en su biografía, intereses, trabajos previos y proyectos futuros pueden proporcionar claves con las que poder interpretar de manera más certera la complejidad de los elementos presentes, en este caso, en *Emporium*. Para ampliar este marco referencial, además, remitimos con anterioridad un largo cuestionario al autor con el que afrontar las cuestiones más enrevesadas al ponernos a los teclados de este título.

Tom Kitchen es un artista, ilustrador y diseñador de videojuegos británico.

En 2014, junto a un grupo de amigos de formación similar, fundó el estudio *Blind Sky Studios*. Dos años después lanzaron al mercado una de sus composiciones más afamadas, en sintonía con algunas de las temáticas que tratará a posteriori en *Emporium*. Nos referimos a *Mandagon*, un pixel art inspirado en la teología y filosofía tibetana. El eje del juego es la vida y la muerte, representada a través del concepto del *bardo* del budismo. Este término significa, literalmente, “estado de transición”, una especie de limbo previo a la reencarnación. Inspirado en el *Libro Tibetano de los Muertos* como expresó el propio autor, centró su narrativa en la idea de sacrificio a través de la interacción entre un padre y su hijo.

Imagen 2. Estructura vertical como metáfora de la ascensión



Fuente: Captura de pantalla de *Mandagon*.

Mediante una colorida y rica arquitectura vertical (que influirá en creaciones posteriores), utilizará elementos de “ascensión” para aproximar este estado transitorio del espíritu al jugador: los ascensores, los tótems de vuelos, los saltos... Todo desde un punto de vista positivo, “intentando eliminar el estigma morboso de la muerte” (Gandhi, 2017).

El diseño y la elaboración de este proyecto (con más de 300.000 descargas en la plataforma digital *STEAM* y 5000 reseñas muy positivas de los usuarios), se enmarcaron en un momento

de crisis personal del diseñador debido al fallecimiento de su padre. Como expresó a *Tricycle* (Gandhi, 2017), *Mandagon* se convirtió en una herramienta con la que superar su duelo, tal y como se plasmará en *Emporium*, de ese mismo año.

Previamente a esta obra digital, podemos nombrar otras dos creaciones. La primera es *Home* (Tom Kitchen, 2017), en la que -de nuevo alejado del componente exclusivamente lúdico- se manifiestan aspectos como el aislamiento, la marginación, recurriendo a estructuras arquitectónicas vacías capaces de simular estas situaciones. Frente a esta complejidad, y como respuesta a los enrevesados “escondites” de *Emporium*, Kitchen quiso expresarse de manera más directa y comprensiva en *A Little Bus Stop* (2018), una breve composición sobre una pareja y el paso del tiempo en una parada de bus.

En la actualidad, y en colaboración con el estudio indie galés *Goldborough Studios*, está desarrollando *Yami: The Dream*, del que únicamente se conocen unas pocas imágenes y unos breves comentarios en páginas de mecenazgo online (por ejemplo, *Kickstarter*), en el que se señalaba que estaba inspirado en una fábula oriental basada en las experiencias de un niño y un gorrión. El objetivo es que se finalice en 2021. Este proyecto se ha superpuesto al que se había iniciado en *Blind Sky Studios* bajo el título de *Adam*, que quería aproximar al jugador a un tema de tanta actualidad como el Alzheimer, pero que en estos momentos se encuentra paralizado.

De todo lo expuesto hasta ahora se deducen varios rasgos que tendrán mayor desarrollo y profundización en *Emporium*. Uno de las más relevantes es revestir este género de producciones digitales de un fuerte componente artístico, que lo convierta en atractivo visualmente, para poder “introducir” mensajes, dinámicas y narrativas de gran profundidad emocional, siguiendo la línea de los *art games*. La estética es la expresión de la experiencia de juego, dónde los videojuegos proporcionan experiencias significativas e interesantes. Este tipo de estética es una que deriva de la cocreación: un jugador interpreta a la par que crea el discurso videolúdico e interpreta a la par que crea la obra cada vez que inicia una partida (Bittanti & Quaranta, 2006). Todo ello encaminado a uno de los principales fines de la obra de Kitchen: convertir el videojuego en una manifestación interactiva de los problemas de contemporaneidad, tales como el desarraigo, la soledad, la incompreensión y, por supuesto, la muerte, un tema capital en el artista británico.

4. LA MEMORIA INDIVIDUAL COMO HERRAMIENTA EJEMPLAR: ANÁLISIS ESTÉTICO-FILOSÓFICO DE EMPORIUM

En un reciente artículo, Marta Trivi (2020) -periodista de videojuegos- ponía sus miras en el concepto de memoria y autobiografía en este formato. En su texto sacaba a colación una interesante cuestión, ¿cómo pueden contar una historia real o relacionada con las vivencias más personales de sus creadores si el jugador tiene el poder de cambiarlas? La respuesta a la misma conforma una metodología que reivindica, aún más, el componente cultural y transformador de este género de juegos: "Las memorias en videojuegos se apoyan en una abstracción por la que el jugador, pese a creer tener el control, es solo un observador, siendo la visión del autor el verdadero protagonista".

La creación de este sistema abstracto, a través de una complicada red de interacciones visuales, textuales y sonoras, imbuidas de todo tipo de influencias (literarias, artísticas, sociológicas, filosóficas), convierten al "juego autobiográfico" (como por ejemplo, *The Beginner's Guide*, de Everything Unlimited Ltd., 2015) en un instrumento muy potente y oportuno para tratar los temas más delicados y controvertidos de la sociedad actual.

¿Cómo contribuye *Emporium* a estas singularidades? ¿Cómo podríamos definirlo a nivel narrativo y visual?

En el portal *Nivel Oculito* se daban varias pinceladas sobre su trasfondo y temática, al ser presentado como "una pieza abstracta que juega con los espacios y la arquitectura para construir un discurso sobre la pérdida" (Moreno, 2017). Como nos expresó Kitchen (2020), el sentido y mensaje de este título es incomprensible sin entender la difícil situación que afrontó en el momento de su creación. Al dolor por la muerte de su padre se unió un sentimiento de culpa, vergüenza y arrepentimiento "debido a la sensación de que estaba malgastando el dinero duramente ganado por mis mayores en un proyecto tan indulgente", en referencia a la herencia que había recibido de sus abuelos y que destinó enteramente a este proyecto. La inmersión en su proceso creativo fue una especie de terapia: "trabajar en el juego me dio algo que hacer aparte de beber hasta morir". No es de extrañar, por tanto, que todas estas emociones y temores salgan a relucir de manera constante en cada uno de los personajes y textos de *Emporium*.

El juego se abre con una profunda cita de Garry L. Hagberg (2008), profesor de Filosofía y Estética en *James H. Ottaway*, aparecida en un ensayo sobre la obra del pensador austriaco Ludwig Wittgenstein. En ella se apela a los "escondites de la memoria" y a la "conciencia como una cámara cerrada". Tras la consulta realizada por correo electrónico a la doctora Carla Carmona (experta sobre el tema), de la Universidad de Sevilla, nos explicó que la significación de estos conceptos -aplicándoles un enfoque metafísico- revela la siguiente conexión con el concepto de pérdida: "cuando uno se concibe a sí mismo y a sus semejantes como habitaciones aisladas, y es preso de ilusiones como la de un lenguaje privado o de que el interior del otro nos está oculto, es más proclive al suicidio. El concebir nuestro interior de una determinada manera y el creer en la perspectiva privilegiada de primera persona tiene implicaciones vitales". Esta explicación enlaza perfectamente con la propia aseveración de Tom Kitchen: "*Emporium* es un producto de mi estado mental en ese momento", caracterizado por la tristeza y la desesperanza. La elección de dicho filósofo no es ni mucho menos casual, y cumple con una de las finalidades "terapéuticas" del juego. A partir de los planteamientos de Wittgenstein, "¿acaso no es posible imaginar situaciones en las que otra persona tenga exactamente el mismo dolor que el mío?" (Moreno, 2011: 194).

Sin embargo, Kitchen también quería aportar algún elemento optimista a este contexto: la aceptación del dolor, el descontento, el malestar anímico como una fase más del ser humano a la que hay que amoldarse, un periodo transitorio que pasará y que a la postre nos enriquecerá vitalmente.

La acción de este juego -aunque el grado de interacción se limita a escoger dos posibles respuestas ante cuestiones que nos aparecen en pantalla- se desarrolla en un enorme edificio abandonado. Está diseñado a partir de una referencia real, una antigua construcción situada en el pueblo de King's Lynn (en el condado de Norfolk, Inglaterra), donde Kitchen cursó estudios universitarios. La arquitectura, los espacios, los vacíos... no solo serán elementos de soporte físico sino también narrativos, ya que a través de sus divisiones, ascensos y verticalidades vertiginosas (al igual que en *Mandagon*, véase imagen 2) se reflejará una compleja construcción visual reflexiva. La influencia del brutalismo constructivo, es decir, el recurso a estructuras simples en forma de bloques (en especial de hormigón, debido a su crudeza y desnudez) geométricos estará muy presente en la estética del juego. Estas representaciones también se nutren de referencias extraídas del estudio independiente *Ustwo Games*, en especial de la saga *Monument Valley* (2014-2017), en la que nos encontraremos en un mundo surrealista de arquitecturas imposibles de una belleza absoluta (véanse imágenes 3 y 4)

Imágenes 3 y 4. A la izquierda, captura de pantalla de la arquitectura de *Monument Valley* 2. A la derecha, captura de pantalla de los interiores de *Emporium*

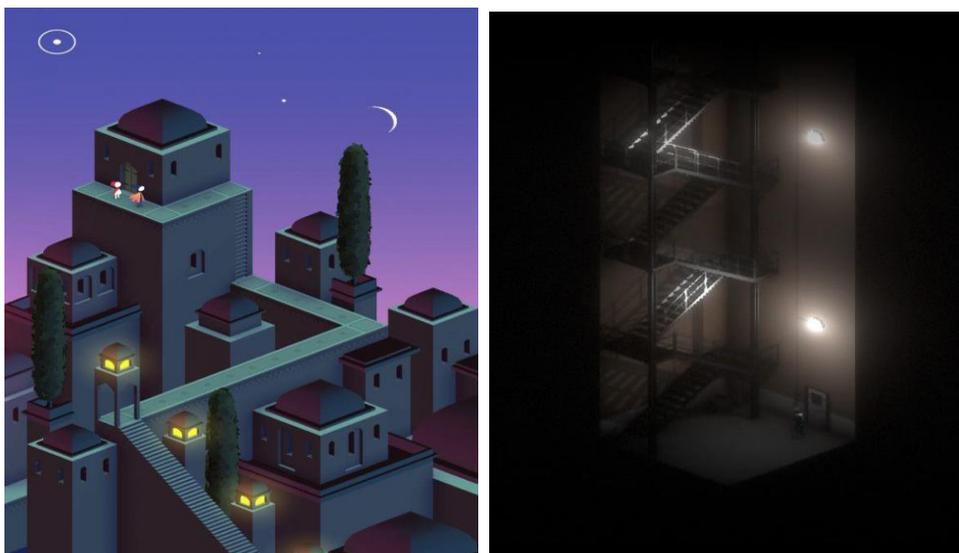


Imagen 5. Edificio que inspira el espacio visual de *Emporium*



Fuente: Foto facilitada por Tom Kitchen

La mayoría de espacios obedecen a alguna connotación o recuerdo personal, desde los números de los escondites (por ejemplo, el de la estación de trenes, el 143, que se corresponde con la línea de autobús que utilizaba el autor en su periodo universitario), el muelle (que evoca a un episodio de su infancia, donde quedó aterrado por el ensordecedor ruido de las olas) o la oficina central (rememorando un trabajo que le llevó al mayor de los hastíos y tediosas rutinas).

En la primera escena nos encontraremos un personaje tumbado sobre un charco de sangre, a las puertas de una enorme nave industrial.

No hay ningún tipo de instrucción que nos indique qué hay que hacer. El aprendizaje será instintivo. De repente, la figura se levantará lentamente del suelo y nos adentraremos en el mundo de *Emporium*.

Imagen 6. Entrada a *Emporium*

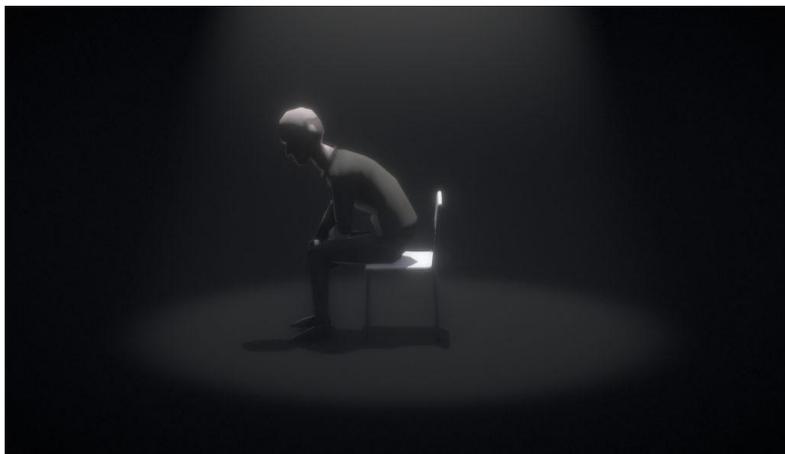


Fuente: Captura de pantalla de *Emporium*

La luz de la entrada guiará nuestros pasos (ver imagen 6). Al cruzar la puerta principal se abrirá ante nosotros una gran habitación, organizada en compartimentos con vallas, que nos invitarán a explorar y adentrarse en ellos para averiguar la naturaleza de esta historia. Uno de los lugares más relevantes será la caravana, donde nos hallaremos por primera vez con otro avatar con el que poder interactuar. Se tratará del Comerciante, el anciano (imagen 7), cuyos recuerdos sirven de hilo argumental. Los diálogos -en los que incidiremos a continuación- son una pequeña pieza más de esta abstracta composición, en la que el sonido y la música ejercen un papel preponderante. Las melodías tienen el mismo tempo durante todo el juego, esa idéntica percusión tic-tac que crea un ambiente onírico. El propio Kitchen grabó su respiración y otro tipo de sonidos para componer un ambiente más personal, más íntimo. De manera continua se pueden escuchar voces lejanas, charlas distantes, indescifrables, que insinúan una realidad que está fuera de alcance, externa a nosotros.

La idea original era transmitir una historia centrada en un hijo que llora la pérdida de su padre. Sin embargo, Kitchen experimentó tantas implicaciones personales y se reflejó de tal manera en la trama que decidió dar un giro radical a esta pretensión. El eje principal sería, finalmente, todo lo contrario: el dolor que sufre un padre por el fallecimiento de su hijo. Esta figura paterna está representada por el Comerciante. Los recuerdos de su infancia nos presentan un pasado oscuro, dramático, marcado por un padre ausente y una madre alcohólica. Cuando llega a la edad adulta, se casa, forma una familia feliz, sobre todo a raíz del nacimiento de un nuevo miembro. Pero este estado duró muy poco. La muerte precoz del pequeño con menos de un año supondrá un punto de ruptura vital. A todo ello se une la pérdida de su trabajo como consecuencia de la apertura de nuevas tiendas que alejaron a los clientes de Emporium, donde tenía su negocio. A partir de ese momento, el edificio quedó abandonado, él arruinado, sin esposa e hijo.

Imagen 7. El Comerciante, el personaje sobre el que girará la narrativa.



Fuente: Captura de pantalla de *Emporium*

En este lugar, reflejo de su yo interior, vacío y sin esperanza, se trasladará a vivir, en una caravana destartada. En este punto es donde se iniciarán sus diálogos internos, a través de los cuáles el jugador irá reconstruyendo, como pequeñas piezas de un puzzle, esta trágica narrativa. La aparición de un segundo personaje, El Niño, no es más que la representación pasada de la infancia perdida y del hijo muerto. Ambas figuras, el anciano y el joven son la misma persona, dos puntos del mismo círculo. Una metáfora con la que Kitchen deseaba reconciliar y cerrar la relación con su fallecido padre. La estética y mecánica no solo participa de formas artísticas, sino que se convierten en composiciones metafísicas y poéticas reflexivas sobre el sentido de la vida y la muerte (Magnuson, 2019).

Toda esta argumentación se edifica a partir de escenarios muy concretos, tales como la caravana, el muelle, la estación de tren (símbolo de transición, de paso de una época a otra), la casa de muñecas, la oficina (imagen 8) ... en los que dependiendo de nuestras respuestas a las opciones planteadas, de carácter introspectivo y trascendental, el juego nos llevará a uno u otro final. Un pequeño ejemplo. En la escena de la oficina (casi al final de la narrativa), recuerdo de una época próspera personal y profesionalmente para el comerciante, aparecerá el siguiente texto (que traducimos del inglés): "Cada horrible click y clack está tatuado en todo mi cuerpo. Cada olor es tan espeso como el aceite en mis brazos y dedos. Estoy envenenado por la industria y a merced de esa curva de hierro carnosos. Esto es ridículo, le dije al chico. Esta máquina errante requiere una atención constante. Ya no se puede arreglar y mantener. Que se oxide, los huesos se esparcirán bajo su propio peso".

Ante este sombrío panorama, bajo la apariencia del niño, podremos optar por solidarizarnos con el anciano y ser partícipes de su dolor: "el chico también lo oyó. Me instó a participar para encontrar la paz en ese rítmico susurro humano". O, por el contrario, dejar que continúe torturándose con sus negros pensamientos: "el chico me dio la espalda. Se dirigió hacia la oscuridad. No encontrarás a nadie que te ame allí. Paz y tranquilidad". Este último género de respuestas, las más negacionistas, descorazonadas y desesperadas, nos conducirán inevitablemente a un acto final en el que saltaremos a la nada, a la muerte desde el punto más

elevado de *Emporium*, en definitiva, al suicidio: "Las expansiones comerciales cercanas habían dejado tanto mi negocio como el edificio en ruinas. A menudo llevaba mi almuerzo al tejado durante los días lentos y soleados. Un lugar tranquilo donde nadie se fijara en mí. Dejé que mis dedos y mis pies se entumecieron mientras me despedía del chico". De ahí que iniciemos la partida aplastados contra el asfalto y a las puertas de dicho edificio. En cambio, si somos partícipes del estado emocional del anciano, empatizamos con su sufrimiento y abrimos una pequeña ventana a la esperanza, nos encontramos de frente al niño, simbolizando el regreso a la realidad, abandonando esos tortuosos pensamientos suicidas, consecuencia de una infancia oscura y de una paternidad frustrada.

Imagen 8. Vista en picado de las oficinas vacías de *Emporium*



Fuente: Captura de pantalla de *Emporium*

5. CONCLUSIONES

Desde un marco generalista, y enfocados a planteamientos relacionados con la categoría de *trauma* (entendido como un doloroso acontecimiento de intensidad emocional, como puede ser la pérdida de un familiar), uno de los conceptos claves que se relacionan con el mismo es "el criterio de verdad". En el ámbito de la psicoterapia, se relaciona con la visión que la persona tiene de esa experiencia emocional, con su *narrativa* sobre sí mismo y con la *construcción* de una verdad que le permite afrontar el suceso traumático. En el caso de *Emporium*, Tom Kitchen se sirvió del proceso de diseño, composición, narrativa, personajes, diálogos, ambientación... para afrontar aquellos acontecimientos que turbaban su malestar interior. Pese a ser una experiencia personal muy específica, su apertura al mundo de los jugadores constituye una herramienta de superación y empatía a través de las mecánicas y reglas que ofrece. Aun teniendo presente su escasa interactividad, el resultado final es suficiente para que nos aparezcan situaciones y marcos referenciales que nos obliguen a la inmersión total en la problemática del juego. ¿Es el dolor y sufrimiento del Comerciante una cualidad no extrapolable a cualquier persona? Mediante la abstracción espacial visual y una mecánica muy

precisa (no es posible guardar la partida, la tienes que completar de una vez y de esa manera no hay respiros, el impacto es total), *Emporium* reflexiona sobre aspectos tan presentes en nuestra sociedad como puede ser el suicidio. Ofrece un espacio íntimo en el que el jugador puede plantearse alternativas a una acción irreversible, sin tener que dar explicaciones a otros. Este aspecto, sin embargo, no es contradictorio con los debates transmedias que este complejo título ha generado en la Red, en especial en *Youtube*. La lectura de los comentarios de los jugadores y la solidaridad que se genera entre ellos por experiencias vividas similares, constituyen la más clara expresión del potencial terapéutico de este género de videojuegos, ya que la gente se siente escuchada, comprendida. Encuentra, en definitiva, una resonancia personal en el contenido de los juegos. De esta manera, por ejemplo, el video de Markiplier, titulado *Extremely Dark and Depressing / Emporium*, cuenta con casi dos millones de visitas. En dicha página podemos leer anotaciones tan relevantes como la de la usuaria Rae Bradshaw tras adentrarse en *Emporium*: "Dudo que alguien lea esto, pero sufro de depresión severa que me diagnosticaron hace dos meses. No entiendo por qué soy así, pero me alegra que la situación se muestre en un juego en lugar de ser ignorada por sociedad".

Visibilidad, es la tónica dominante que reclaman desde este espacio y la obra de Kitchen la proporciona. Este hecho respalda la preponderancia de este formato como manifestación de las principales problemáticas de nuestra sociedad actual. Y plantea una serie de cuestiones de difícil solución, ¿por qué tendemos a buscar en este género de videojuegos una respuesta a nuestras propias inquietudes? ¿Es un formato tan válido para analizar el dolor cómo pudiera ser una obra autobiográfica literaria? Desde los albores de la Humanidad, hemos evolucionado como “animales literarios”. Nos apasionan las historias. Somos animales sociales que contamos historias sobre otras personas y para otras personas. El famoso psicólogo Steven Pinker concluía que las historias son una herramienta de aprendizaje valiosísima. Nos proporcionan un mundo imaginario, seguro, donde podemos practicar multitud de conductas, aunque sea de forma vicaria a través de un personaje con el que nos identificamos. Y cuando estos referentes, como en el caso de *Emporium*, se basan en experiencias reales, crean una intensidad empática que ejerce como terapia para aquellos temores y dolencias anímicas que reclaman una ventana abierta desde la que asomarse al mundo.

BIBLIOGRAFÍA

- Allende, I (1994) *Paula*. Santiago de Chile: Plaza & Janés.
- Bittanti, M. y Quaranta, D. (Eds.) (2006) *Gamescenes. Art in the Age of Videogames*. New York: ACC Art Books.
- Gandhi, L. (2017) “Explorer the Bardos in Mandagon, a Video Game Inspired by Tibetan Buddhism”. *Tricycle. The Buddhist Review*, en <https://tricycle.org/trikedaily/explore-the-bardos-in-mandagon-a-video-game-inspired-by-tibetan-buddhism/> [consulta 30/01/2020]
- Ellis, T. E. (2008) *Cognición y suicidio. Teoría, investigación y terapia*. México: El Manual Moderno. Fundación Telefónica (2019). *Videojuegos. Los dos lados de la pantalla*, Madrid.
- Hagberg, G. (2008) *Describing Ourselves Wittgenstein and Autobiographical Consciousness*. New York: Oxford University Press.
- Jackson, G. (2017) “Doki Doki Literature Club's Horror Was Born From A Love-Hate Relationship With Anime”. *Kotaku*, en <https://kotaku.com/doki-doki-literature-clubs-horror-was-born-from-a-love-1819724999> [consulta 07/03/2020]
- Juul, J. (2013) *The Art of Failure. An Essay on the Pain of Playing Video Games*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Leslie, M. (2018) “Doki Doki Literature Club is a Pointless Celebration of Itself”. *Medium*, en

- <https://medium.com/@lesmocon/doki-doki-literature-club-is-a-pointless-celebration-of-itself-538e733f4b14> [consulta 07/03/2020]
- Markiplier (2017) "Warning: Extremely Dark and Depressing", en <https://www.youtube.com/watch?v=7N1gak3xJcE> [consulta el 10 de enero de 2020]
- Magnuson, J. (2019) *Playing and Making Poetic Videogames*. California: University of California, Santa Cruz. Thesis for the degree of Master of Fine Arts in Digital and New Media, en <https://escholarship.org/uc/item/31h7s9js> [consulta 07/03/2020]
- Mate, D. (2018) "La representación de la muerte en el videojuego. *Jangwa Pana: Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, 17 (1), 61-71, en <https://revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/jangwapana/article/view/2296> [consulta 17/03/2020]
- Moreno, J. (2017) "Emporium: un lugar en ninguna parte". *Nivel Oculto*, en <https://niveloculto.com/emporium-lugar-ninguna-parte/> [consulta 31/01/2020]
- Moreno, K. (2011) "Wittgenstein y la naturalización de la mente". *Tesis Psicológica*, 6: 183-200, en <https://www.redalyc.org/pdf/1390/139022629012.pdf>
- Pinker, S. (2007) "Toward a Consilient Study of Literature". *Philosophy and Literature*, 31 (1), 162-178.
- Pozo, A. (2017) "Autoficción en la novela: realidad, ficción y autobiografía". *Impossibilia. Revista Internacional de Estudios Literarios*, 13: 1-20, DOI: <https://doi.org/10.32112/2174.2464.2017.165>
- Rodoreda, M. (1938) *Aloma*. Barcelona: Edicions 63.
- Semprún, J. (1963) *El largo viaje*. Barcelona: Tusquets.
- Trivi, M. (2020) "Carne y pixel. Memorias y autobiografía en videojuegos". *AnaitGames*, en <https://www.anaitgames.com/articulos/carne-y-pixel> [consulta 31/01/2020]
- Venegas, A. (2019) "Los enemigos del videojuego: construcción y significado". *Presura*, en <http://www.presura.es/blog/2019/09/24/los-enemigos-del-videojuego-construccion-y-significado/> [consulta 02/03/2020]
- Wong, A. (2017) "Doki Doki Literature Club! Developers Talk About The Horror Of Losing Control". *Siliconera*, en <https://www.siliconera.com/doki-doki-literature-club-developers-talk-horror-losing-control/> [consulta 07/03/2020]

LUDOGRAFÍA

- A Little Bus Stop* (Tom Kitchen, 2018)
- Brukel* (Bob de Schutter, 2019)
- Death Stranding* (Kojima Productions, 2019)
- Doki Doki Literature Club* (Team Salvato, 2017)
- Emporium* (Tom Kitchen, 2017)
- Fire Emblem* (Intelligent Systems, 1990-2020)
- Home* (Tom Kitchen, 2017)
- Horizon Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017)
- Mandagon* (Blind Sky Studios, 2016)
- Mortal Kombat* (NetherRealm Studios, 1982-2019)
- Passage* (Jason Rohrer, 2007)
- Path Out* (Causa Creations, 2017)
- Resident Evil 2* (Capcom, 2019)
- Sekiro: Shadows Die Twice* (From Software, 2019)
- Super Smash Bros. Ultimate* (Bandai Namco & Sora Ltd., 2018)
- The Graveyard* (Tales of Tales, 2008)
- The Outer Worlds* (Obsidian Entertainment, 2019)
- To The Moon* (Freebird Games, 2011)
- Xenoblade Chronicles 2* (Monolith Soft, 2017)

Breve currícul:

Antonio César Moreno Cantano

Profesor Asociado del Departamento de Relaciones Internacionales e Historia Global de la Universidad Complutense de Madrid. Acreditación ANECA para la figura de Profesor Ayudante y Contratado Doctor. Miembro del Proyecto de Investigación "Historia y Videojuegos II. Conocimiento, aprendizaje y proyección del pasado en la sociedad digital" (HAR2016-78147-P), de la Universidad de Murcia y de GEINTEA de la Universidad Complutense de Madrid, entre otros. En la actualidad está investigando sobre el empleo de serious / newsgames para la representación de los principales conflictos internacionales y su utilización con fines didácticos.

Marc Vilajosana Font

Graduado en Periodismo con itinerario de Economía por la Universitat Pompeu Fabra de Barcelona. Ha ejercido como periodista en medios como *eldiario.es* y *l'Independent de Gràcia*, además de haber colaborado con publicaciones en *Revista EDGE España*, *La Vanguardia*, *Vilaweb*, *NextN*, *Deporte y Ocio* o *Devuego Blog*. Es cocreador del medio audiovisual *Pixel Critic*, centrado en la crítica y el periodismo de videojuegos.