

A Fondo

Tres ensayos sobre videojuegos

Alfonso Gómez

Índice

Pulsa en un título para saltar a la sección (si tu lector de PDF lo permite).

INTRODUCCIÓN 5

SOBRE LAS CAJAS 6

LOS TRES JUEGOS 6

QUÉ VAS A LEER 7

ANTES DE EMPEZAR 8

SAM LAKE NO EXISTE 10

ADVERTENCIA 10

PRÓLOGO 11

EL MOMENTO QUE ME PERSIGUE 11

CAPÍTULO 1 15

LA CADENA DE AUTORÍA 15

CAPÍTULO 2 23

EL NOMBRE FALSO 23

CAPÍTULO 3 34

AUTORES QUE NO EXISTEN 34

CAPÍTULO 4 41

EL ESPEJO INFINITO	41
CAPÍTULO 5	49
EL PRECIO DE LA AUTORÍA	49
CIERRE	55
LA ESPIRAL SIN FIN	55
BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS	61
La peligrosa política del “ambos bandos” en The Last of Us Parte II	64
APERTURA	64
EL MAPA LITERAL	71
LO QUE DRUCKMANN HA DICHO	78
LA SIMETRÍA FALSA	82
GAZA, 2025	89
EL PROBLEMA DE LA "INSPIRACIÓN"	94
POR QUÉ IMPORTA	98
¿Y AHORA QUÉ?	101
CIERRE	104
BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES	107
A FONDO: BREATH OF THE WILD	109

PRÓLOGO: LA TAZA Y EL MIEDO A PERDER . . .	109
CAPÍTULO 1: LA ECONOMÍA DE LA ANSIEDAD . .	115
CAPÍTULO 2: EL CÁRTEL PHOEBUS Y LA MUERTE DE LAS COSAS	122
CAPÍTULO 3: EL KINTSUGI INVERSO Y LA FATIGA DEL MITO	128
CAPÍTULO 4: LA DANZA DE LA BASURA Y EL VANITAS	136
CIERRE: GIRAR LA TAZA	142
BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS	148

INTRODUCCIÓN

O cómo acabé convirtiendo tres podcasts en un libro

Esto no es un libro de ensayos. Bueno, técnicamente sí. Pero no nació como "voy a escribir un libro". Nació de otra cosa.

Desde hace más de 10 años hago un podcast con Marc, Raúl y Julen que se llama Level Up!. Hablamos de videojuegos. Análisis, crítica, intentar entender por qué nos importan tanto estos trastos. Y dentro del podcast, cada cierto tiempo, hacemos episodios especiales que llamamos "A Fondo". En mi caso son monográficos largos —40, 50 minutos— donde me enrollo sobre un solo juego. Sin interrupciones. Sin conversación. Solo yo intentando explicar por qué un juego específico me ha volado la cabeza o me tiene obsesionado.

Hace unos meses, varios oyentes por email o redes sociales y varios mecenas por Discord nos pedían lo mismo: "¿Podéis publicar los guiones?"

Al principio decía que no. Los guiones de audio son feos. Están llenos de marcas técnicas. Indicaciones de pausa. Cosas que funcionan habladas, pero que escritas parecen un borrador hecho con prisas. Pero la gente insistía. Y cuanto más gente insistía, más me daba cuenta de algo: cuando escribo un guion de

50 minutos, dejo fuera toneladas de cosas.
Referencias que no caben. Contexto que alargaría demasiado. Ideas demasiado densas para audio.
Reflexiones personales que me parecen demasiado vulnerables para decir en voz alta.

Así que esto es eso. Los tres episodios "A Fondo" que más me gustan — Alan Wake 2, The Last of Us Part Ily Breath of the Wild— convertidos en textos, limpiados y expandidos con todo lo que no pude decir en el podcast.

SOBRE LAS CAJAS

Las cajas que veréis en medio del texto no son decoración. Son interrupciones. Como cuando estás contando algo y te acuerdas de un detalle y dices "ah, espera, esto también".

Algunas dan contexto histórico. Otras explican el proceso de escritura. Otras son anécdotas personales que me daba vergüenza contar en audio. Otras son teoría densa —Platón, Merleau-Ponty, budismo— que no cabía en 50 minutos de podcast.

Las cajas añaden un 30-40% al tiempo de lectura. Si te resultan molestas, puedes saltártelas. El texto principal funciona solo. Pero te estarías perdiendo lo mejor.

LOS TRES JUEGOS

Superficialmente, no tienen nada que ver. Uno es finlandés y va de escritores atrapados en dimensiones oscuras. Otro es estadounidense y va de zombis y venganza. El tercero es japonés y va de un elfo con espadas que se rompen.

Pero los tres me obsesionan por la misma razón: todos construyen sistemas —narrativos, políticos, mecánicos— que te enseñan a ver el mundo de una forma específica. Y esas formas de ver son mentiras elegantes que interiorizas sin darte cuenta.

Alan Wake 2 te enseña que las historias se escriben a sí mismas. Que los autores no controlan nada.

The Last of Us Part II te enseña que la violencia es simétrica. Que "ambos lados" sufren igual.

Breath of the Wild te enseña que nada dura. Que el apego es sufrimiento.

Los tres textos intentan hacer visible lo que los juegos hacen invisible.

QUÉ VAS A LEER

"Sam Lake no existe" — Alan Wake 2 (~45 min)
Sobre bucles narrativos, autoría circular y cómo Remedy creó un juego que cuestiona si los creadores controlan sus historias. Denso. Teórico. El más "académico" de los tres.

INTRODUCCIÓN

"La peligrosa política del "ambos bandos" en The Last of Us Parte II" — The Last of Us Part II(~49 min) Sobre puntos de control, mapas políticos y cómo un juego jugado por millones replica estructuras de ocupación. Este ensayo habla de Gaza.

Habla de genocidio. Sin filtros. Si no quieres leer sobre eso, sáltalo. Los otros dos funcionan solos.

"La belleza de las cosas rotas" — Breath of the Wild(~50 min) Sobre espadas que se rompen, tazas con mellas y por qué nos aferramos a las cosas. Personal. Filosófico. El que más me costó escribir.

Los he ordenado así por una razón:

● Temática: Metafísica → Política → Existencial ●
Emocional: Intelectual → Furioso → Melancólico

Si los lees en orden, verás el patrón. Si no, también funcionan.

ANTES DE EMPEZAR

Spoilers totales de los tres juegos. No puedo analizar el final de Alan Wake 2 sin revelar el final. Estás avisado.

Cada dato, cada cita, cada cifra ha sido verificada. Las bibliografías están al final de cada texto. No me invento nada.

Y una cosa más: estos textos no tienen respuestas. Solo preguntas. No sé quién escribió realmente a quién en Alan Wake 2. No sé qué hacemos con la información sobre TLOU2. No sé por qué sigo bebiendo de una taza rota. Si tuviera respuestas, no habría tardado tanto tiempo en escribir esto.

Pero las preguntas importan. Y una vez que las ves, no puedes dejar de verlas.

Adelante.

—Alfonso Gómez, Getxo, diciembre de 2025

SAM LAKE NO EXISTE

Un ensayo sobre Alan Wake 2, autoría y la muerte del creador

Por Alfonso Gómez

NOTA DEL AUTOR: Este ensayo fue originalmente un guion para un audioensayo de aproximadamente 45 minutos, escrito para el podcast Level Up!. Se ha editado para lectura, eliminando todas las referencias técnicas de producción (pausas, música, efectos de sonido), pero conserva deliberadamente su tono oral y conversacional. Las anotaciones que acompañan el texto fueron escritas en noviembre de 2025.

ADVERTENCIA

Antes de empezar: este ensayo contiene spoilers completos de Alan Wake 2 y referencias a toda la obra de Remedy Entertainment. También contiene una cantidad irresponsable de referencias a Borges, lo que debería haber sido una señal de advertencia en sí misma.

Ah, y si sufres de náuseas existenciales o ansiedad sobre la naturaleza de la autoría... quizá quieras saltarte este ensayo.

O no. Ya sabes. Tú decides quién eres.

PROCESO: LA ADVERTENCIA COMO AMENAZA Esta advertencia va en serio. Escribir este guion me creó una crisis existencial de una semana. Me pasé días enviándome notas de voz intentando explicar por qué "Sam Lake no existe" y por qué eso me importaba tanto. En una de esas acabé preguntando en voz alta: "¿Pero entonces quién soy YO? ¿Pontxo existe?" Al final mi cerebro me gritó: "Tío, necesitas dormir." Tenía razón. Pero el ensayo se escribió igualmente, y aquí estamos. Si acabáis con la misma sensación de vértigo ontológico que tuve yo, no digáis que no avisé.

PRÓLOGO

EL MOMENTO QUE ME PERSIGUE

Tengo que hablarte de un momento de Alan Wake 2 que me persigue desde octubre de 2023.

No es el musical. Ni la Presencia Oscura. No es siquiera el final.

Es algo mucho más extraño.

Sam Lake —el director creativo de Remedy Entertainment, el escritor del juego, el hombre que literalmente creó a Alan Wake hace casi quince años— aparece en Alan Wake 2.

No como un cameo gracioso al estilo Stan Lee. No como un easter egg escondido que necesitas buscar detrás de un barril.

Él interpreta a Alex Casey. Uno de los personajes principales. Captura de movimiento completa. Decenas de escenas. Líneas de diálogo. Arcos narrativos.

Y Alex Casey... es un personaje de ficción.

CONTEXTO: ALEX CASEY EN EL UNIVERSO DE ALAN WAKE Alex Casey es el detective noir protagonista de las novelas que escribió Alan Wake antes de que todo se fuera al carajo en Bright Falls. Novelas de género clásico: femmes fatales, crímenes en Nueva York, ese rollo. En el primer Alan Wake (2010) solo se mencionan de pasada. Son worldbuilding, nada más. Sabemos que existen y que hicieron rico a Wake, pero no vemos a Casey. Es un detalle de trasfondo. O eso pensábamos hasta que en Alan Wake 2 el tío aparece en carne y hueso, con la cara de Sam Lake, y todo se vuelve imposiblemente raro.

Más específicamente: Alex Casey es el protagonista de una serie de novelas de misterio escritas por Alan Wake. El detective duro que hizo famoso a Wake antes de que todo se fuese al infierno en Bright Falls.

Deja que repita eso porque es importante:

Alan Wake —un personaje de ficción— escribió una serie de novelas protagonizadas por Alex Casey.

Y Sam Lake —el creador real de Alan Wake— interpreta físicamente a Alex Casey en el juego.

Entonces.

¿Sam Lake es un personaje creado por Alan Wake?

¿O Alan Wake es un personaje creado por Sam Lake que accidentalmente, imposiblemente, creó a su propio creador?

AMPLIACIÓN: LA PARADOJA DE AUTORÍA CIRCULAR

Esto es una paradoja de las de verdad, no de las que se inventan en Reddit. En lógica formal se llama "bootstrapping paradox": si A crea B, y B crea A, ¿quién fue primero? Es el equivalente narrativo del huevo y la gallina, pero más inquietante porque estamos hablando de identidades conscientes. No son objetos abstractos. Son personas. O al menos representaciones de personas. Platón tendría un ataque. La diferencia entre "personaje" y "persona real" es exactamente de lo que va este ensayo, y cuanto más lo pienso, menos clara está esa línea.

Y luego —y aquí es donde esto se vuelve completamente demencial— recordé algo.

"Sam Lake" ni siquiera es su nombre real.

Es un pseudónimo. Una invención. Una ficción.

Su nombre real es Sami Järvi. Y "järvi" significa "lake" en finés.

Sam.

Lake.

Es.

Ficción.

Desde el principio.

PERSONAL: EL MOMENTO DEL CLICK Estaba en mi segunda partida, modo New Game Plus, cazando secretos como un obseso. Llegué a una escena donde Casey habla con Saga sobre identidad y memoria, y algo en cómo Sam Lake dijo esa línea —con su propia voz, sobre no saber quién es realmente— me hizo parar el juego. Abrí Google. Busqué "Sam Lake nombre real". Vi "Sami Järvi". Y algo en mi cerebro hizo... clic. Como cuando ves la imagen oculta en esos dibujos 3D. Era demasiado perfecto. Demasiado intencional. Este tío había convertido su propia existencia en metaficción desde 2001.

Y eso significa que durante los próximos cuarenta y cinco minutos vamos a hablar de autoría, identidad y qué demonios pasa cuando la metaficción se vuelve tan meta que colapsa sobre sí misma como una estrella muriendo.

Vamos a hablar de un hombre que no existe interpretando a un personaje que tampoco existe en un juego sobre un personaje que escribe realidades.

Bienvenidos a un ensayo que me ha costado escribir más de lo que me gustaría admitir porque cada vez que intentaba terminarlo, me daba cuenta de que yo tampoco existía.

META: POR QUÉ ESTE ENSAYO CASI NO SE ESCRIBE
Intenté escribir esto cuatro veces antes de conseguirlo. Las primeras tres versiones eran espirales de filosofía académica que ni yo mismo entendía al releerlas. La cuarta era demasiado simple, un "dato curioso sobre Sam Lake" sin profundidad. Esta es la quinta. La escribí en dos días seguidos, encerrado en casa, sin hablar con nadie. Cuando la terminé, estaba genuinamente alterado. No es broma ni dramatismo. Este ensayo me cambió de alguna forma que todavía no entiendo del todo. Marc me animo a grabarlo publicarlo.

Empecemos.

CAPÍTULO 1

LA CADENA DE AUTORÍA

Vale. Primero lo primero: necesitamos mapear exactamente cómo llegamos aquí. Porque esto no pasó de pronto. Remedy —y específicamente Sam Lake— lleva construyendo su obra hacia este momento veinticinco años.

Y para entenderlo, tenemos que empezar en el año 2001.

CONTEXTO: REMEDY EN 2001 Remedy nació en 1995 en Espoo (Finlandia), con Death Rally como primer juego: carreras top-down con armas, éxito modesto. Pero Max Payne en 2001 los puso en el mapa global. Fue uno de los primeros juegos en usar el tiempo bala —la cámara lenta estilo Matrix— como mecánica central de gameplay. Vendió 7,5 millones de copias. Para un estudio finlandés pequeño era una barbaridad. Y la cara del protagonista era la de Sam Lake porque no tenían presupuesto para actores de verdad. Esa decisión improvisada de bajo presupuesto acabaría siendo la semilla de todo lo que vino después.

En 2001, Remedy Entertainment —un pequeño estudio finlandés— lanza Max Payne. Un videojuego noir ultraviolento sobre un policía cuya familia fue asesinada y que ahora está inmerso en una misión de venganza atravesando Nueva York en medio de la peor tormenta de nieve de la historia.

El juego fue un éxito masivo. Innovador. Creó el bullet time en videojuegos.

Pero hay un detalle que la mayoría de la gente no sabe, o ha olvidado.

La cara de Max Payne... es la cara de Sam Lake.

No un parecido. No inspirado en. ES su cara. En el año dos mil uno, Remedy era un estudio pequeño y no tenían presupuesto para contratar actores profesionales para las cinemáticas, que en ese entonces eran básicamente fotografías estáticas con algo de movimiento. Así que usaron fotos del equipo.

Y Lake —entonces solo un escritor joven del equipo— terminó siendo Max Payne.

AMPLIACIÓN: LAS CINEMÁTICAS DE MAX PAYNE Las cinemáticas de Max Payne son legendarias por lo raras que son. Parecen una novela gráfica animada: fotografías con filtros, paneles estáticos, bocadillos de diálogo. Remedy las llama "graphic novel panels". Sacaron cientos de fotos del equipo en poses dramáticas. Sam Lake hacía de Max. Otros miembros eran villanos, policías, transeúntes. Hay algo profundamente DIY en todo ello, como ver una película hecha por colegas en un garaje. Y funcionó. Las cinemáticas de Max Payne son icónicas precisamente porque son tan extrañas y estilizadas. Nadie las había visto antes ni las ha vuelto a ver desde entonces.

Él cuenta esto ahora con humor autodespreciativo. "No sabíamos lo que estábamos haciendo", dice en entrevistas. "Si hubiéramos sabido que el juego iba a ser tan exitoso, probablemente habríamos hecho algo diferente."

Pero aquí está el tema:

Desde ese momento, desde dos mil uno, Sam Lake ha sido parte de la ficción que él mismo crea.

Max Payne —el personaje que Lake escribió, lleno de monólogos internos sobre dolor y pérdida y noir metafísico— tiene la cara de Lake.

Los jugadores ven a Max Payne.

Pero están viendo a Sam Lake.

Y esto... esto establece un precedente.

PERSONAL: MAX PAYNE Y YO Jugué a Max Payne en 2002, con diecisiete años. Me voló la puta cabeza. Nunca había visto un videojuego con tanta violencia estilizada, con tanta negritud emocional. Y esa cara —la cara de Max en las cinemáticas, seria, marcada, desesperada— se me quedó grabada. Años después, cuando descubrí que era la cara de Sam Lake, el escritor del juego, sentí una extrañeza retrospectiva. Como si hubiera estado viendo a un fantasma sin saberlo. Como si Max Payne y Sam Lake llevaran veinte años superpuestos en mi memoria.

Avancemos. Año dos mil diez. Remedy lanza Alan Wake.

Y Alan Wake es consciente y deliberadamente un juego sobre autoría. Sobre un escritor cuyas historias se vuelven realidad de formas horribles. Sobre la imposibilidad de controlar tus propias creaciones una vez que las has soltado al mundo.

El juego tiene un cameo de Sam Lake. Aparece como él mismo, como invitado en un programa de televisión dentro del juego. Es breve. Es jugueteón.

Pero establece algo: Sam Lake, la persona real, existe dentro del universo de Alan Wake.

ACTUALIZACIÓN: EL CAMEO EN ALAN WAKE (2010) En Alan Wake (2010) hay un programa de televisión ficticio dentro del juego. Sam Lake aparece como invitado siendo entrevistado. Es claramente él mismo, no un personaje. Habla sobre escribir historias de terror. Es un cameo de 30 segundos. En su momento pareció un easter egg divertido, un guiño. Ahora, con la perspectiva de Alan Wake 2, se ve como el primer movimiento de una partida de ajedrez que dura trece años. Lake estaba plantando semillas que nadie vio germinar hasta 2023.

Y Alan Wake —dentro de su propio juego— es un escritor famoso por una serie de novelas de detectives protagonizadas por Alex Casey.

Alex Casey. Ese nombre.

En el primer Alan Wake, Alex Casey es solo un nombre. Una referencia. El protagonista de las novelas que hicieron rico a Wake.

Y aquí es donde empieza a ponerse raro.

Es como si... las creaciones de Alan se estuvieran filtrando a la realidad. Como si la ficción se estuviera volviendo real. Como si la escritura de Wake tuviera poder.

Lo que, por supuesto, es el punto del juego.

Pero espera, que todo se pone más extraño.

En dos mil dieciséis, Remedy lanza Quantum Break. Un juego sobre viajes en el tiempo y realidades

alternativas. Y en Quantum Break hay un easter egg un cortometraje en imagen real llamado "Alan Wake Returns".

En ese corto aparecen dos agentes del FBI investigando la reaparición de Alan Wake después de años desaparecido.

Uno de esos agentes se llama Alex Casey.

El otro se llama Saga Anderson.

CONEXIÓN: QUANTUM BREAK COMO PUENTE Quantum Break (2016) es el juego más raro de Remedy. Mitad videojuego, mitad serie de televisión en imagen real. Cada acto de juego va seguido de un episodio de 20 minutos con actores reales. Fue un experimento ambicioso que no funcionó del todo comercialmente. Pero plantó las semillas de Alan Wake 2. Ese cortometraje "Alan Wake Returns" —escondido en un menú opcional— presentó a Saga Anderson y a una nueva versión de Alex Casey siete años antes de la secuela. Remedy estaba jugando su particular partida de ajedrez en tiempo real.

Sé que te suenan. Has jugado a Alan Wake 2. Volveremos a ellos.

En dos mil diecinueve, Remedy lanza Control. Y Control establece oficialmente el "Remedy Connected Universe" - un multiverso donde todos sus juegos están conectados.

Control tiene referencias directas a Alan Wake. Tiene un DLC entero sobre los eventos de Bright

Falls. Confirma que Alan sigue atrapado en el Lugar Oscuro, aún intentando escribir su salida.

AMPLIACIÓN: CONTROL Y EL REMEDYVERSO Control (2019) es el momento donde Remedy dijo "vale, a la mierda la sutileza". El juego entero trata sobre la Federal Bureau of Control, una agencia gubernamental que investiga fenómenos paranormales. Uno de esos fenómenos son los eventos de Bright Falls en 2010. Hay documentos. Grabaciones. Un DLC entero llamado "AWE" (Altered World Event) donde luchas contra enemigos del Lugar Oscuro de Alan Wake. Control vino a decir: "Todos nuestros juegos están en el mismo universo. Esto es canon. Acostumbrados." Fue el instante donde Remedy apostó todo por la continuidad.

Y entonces.

Después de trece años -trece años reales, no solo en la ficción del juego -

Alan Wake 2 finalmente se lanza.

Octubre de dos mil veintitrés.

Y cuando empiezas el juego, juegas como Saga Anderson.

La agente del FBI de ese corto de Quantum Break.

Saga llega a Bright Falls con su compañero.

Su compañero, que también es un agente del FBI.

Un tipo estoico, profesional, con un pasado turbio.

Su nombre es Alex Casey.

Y está interpretado —físicamente, vocalmente, en captura de movimiento completa— por Sam Lake.

Resumámoslo: Uno: Sam Lake crea Max Payne. Max Payne tiene su cara. (Uno mil dos)

Doce: Sam Lake crea Alan Wake. Alan Wake escribe novelas sobre Alex Casey. (Doce mil dos)

Tres: Sam Lake aparece como él mismo en el universo de Alan Wake. (Doce mil dos)

Cuatro: Un agente del FBI real llamado Alex Casey aparece en Alan Wake. (Doce mil dos)

Cinco: Alex Casey y Saga Anderson aparecen investigando a Alan Wake en Quantum Break. (Doce mil dieciséis)

Seis: Sam Lake interpreta a Alex Casey —el personaje creado por Alan Wake— en Alan Wake 2. (Doce mil veintitrés)

Entonces.

¿Quién creó a quién?

¿Alan Wake creó a Alex Casey?

¿O Sam Lake creó a Alan Wake que luego creó a Alex Casey que resulta ser Sam Lake?

Es una cadena de autoría que se come su propia cola.

Es un ouroboros conceptual.

Y no hemos siquiera llegado a la parte del pseudónimo.

CAPÍTULO 2

EL NOMBRE FALSO

Tengo que hacer una pausa aquí y admitir algo.

Cuando empecé a investigar para este ensayo, pasé por un momento genuino de crisis existencial.

No es broma. No lo digo por efecto dramático.

Porque empecé a investigar sobre Sam Lake. Su vida. Su carrera. Y descubrí que "Sam Lake" no es su nombre real.

Nada grave, lo sé. Muchos artistas usan pseudónimos. No es algo raro.

Pero la razón por la que lo adoptó... y lo que significa en el contexto de Alan Wake...

Eso me voló la cabeza.

CONTEXTO: LA INDUSTRIA FINLANDESA EN LOS 90
Finlandia en los 90 era un sitio rarísimo para hacer videojuegos. Nokia dominaba la tecnología. Había una escena demo muy activa —programadores haciendo arte digital avant-garde—, pero la industria del videojuego era minúscula. Remedy fue uno de los primeros estudios finlandeses en intentar vender internacionalmente. Y se encontraron con un problema inmediato: los nombres finlandeses son impronunciables para angloparlantes. Järvi. Kasurinen. Pöyry. Los ejecutivos americanos y británicos los masacraban. Era un problema real a la hora de hacer negocios. Así nació "Sam Lake".

Su nombre real es Sami Järvi.

Sami Antero Järvi, para ser exactos.

Y en los noventa, cuando Remedy estaba empezando y presentando sus juegos a publishers internacionales, los periodistas y ejecutivos tenían problemas pronunciando los apellidos finlandeses del equipo.

Entonces Sami Järvi adoptó un pseudónimo fácil de pronunciar.

"Sam" - diminutivo de Sami.

"Lake" - traducción directa de "Järvi."

Sam Lake.

Simple. Limpio. Memorable. Fácil para audiencias anglófonas.

AMPLIACIÓN: OTROS PSEUDÓNIMOS EN LA INDUSTRIA

Los pseudónimos son comunes en videojuegos, pero normalmente por privacidad o branding corporativo. Hideo Kojima es su nombre real. Shigeru Miyamoto también. Sam Lake es interesante porque es una traducción literal de Sami Järvi; mantiene el significado, pero lo hace accesible. Es como si hubiera creado una versión localizada de sí mismo. Un port de Sami Järvi a mercados occidentales. La diferencia entre "pseudónimo" y "traducción de tu identidad" es donde las cosas se ponen filosóficamente raras.

Pero piensa en lo que eso significa.

El hombre que creó Alan Wake –un juego sobre un escritor cuyas ficciones se vuelven realidad, sobre la imposibilidad de separar autor de obra–, ese hombre...

...es él mismo una ficción.

"Sam Lake" es un personaje.

Una invención.

Una identidad construida para facilitar la comunicación internacional y la marca personal.

No existe un Sam Lake.

Existe un Sami Järvi que se pone el traje de Sam Lake cuando tiene que hablar sobre sus juegos.

PERSONAL: LA CRISIS EXISTENCIAL Cuando entendí esto —realmente lo entendí—, me quedé sentado en mi escritorio durante veinte minutos sin hacer nada. Solo... procesando. Porque significaba que toda esta construcción metaficticia no era solo una jugada narrativa inteligente. Era personal. Sam Lake lleva veinticinco años interpretando un personaje. Cada entrevista. Cada aparición en eventos: E3, Gamescom, los Game Awards. Cada discurso. Es Sami Järvi interpretando a Sam Lake. Y en algún momento, ¿dónde termina uno y empieza el otro? ¿Järvi todavía existe cuando no está siendo Lake? No lo sé. Y eso me aterrorizó.

Y aquí es donde esto se vuelve verdaderamente extraño.

Porque en Alan Wake 2, hay un momento —y juro que esto está en el juego, no me lo estoy inventando— donde Alex Casey, interpretado por Sam Lake, está hablando con Saga Anderson sobre identidad.

Y Casey dice algo como:

"A veces siento que soy solo un personaje en la historia de otra persona."

AMPLIACIÓN: LA LÍNEA EXACTA Alex Casey (con la cara de Sam Lake) tiene varios momentos donde discute identidad y control con Saga. La tensión metaléptica es constante: ¿es un personaje real o una manifestación de la ficción de Alan? Cuando "Sam Lake" (el actor/personaje) aparece en el late night show interpretando a Casey en las películas, Alan nota su parecido imposible con su propia imaginación del personaje. Es imposible que no sea intencional.

Sam Lake escribió esa línea.

Sam Lake —o Sami Järvi interpretando a Sam Lake— está interpretando esa línea.

Como Alex Casey.

Un personaje creado por Alan Wake.

Que fue creado por Sam Lake.

Que no existe.

Y no puedo... no puedo enfatizar lo suficiente lo profundamente, lo genuinamente extraño que es esto.

No es meta en el sentido normal. No es un guiño al jugador.

Es Lake -o Järvi- reconociendo dentro de su propia ficción que él mismo puede ser ficción.

META: LA IMPOSIBILIDAD DE ESCRIBIR ESTO Este párrafo me llevó varias horas escribirlo. Cada vez que intentaba explicar por qué esto era importante, caía en círculos. "Lake reconoce que es ficción, excepto que Lake es ficción, así que quien reconoce que..." Es un bucle. Es literalmente imposible de expresar de forma literal. Tuve que rendirme y dejarlo así: es extraño. Punto. Si el lector no lo capta, no hay otra forma de explicarlo que lo haga más claro.

Mira, vale, sé que esto suena al tipo de cosas que dices cuando has fumado demasiada hierba en una residencia universitaria a las tres de la madrugada. Lo entiendo. Créeme, lo entiendo.

Pero aguanta. Porque se pone más raro.

Hay una entrevista con Sam Lake —y uso ese nombre porque es el que él usa públicamente— de noviembre de dos mil veintitrés, justo después del lanzamiento de Alan Wake 2.

Y el entrevistador le pregunta cómo manejaron toda la complejidad narrativa del juego. Cómo hicieron seguimiento de todos los hilos de la trama a través de múltiples juegos y trece años de desarrollo.

Y Lake, mitad riéndose, mitad en serio, admite:

Usó wikis de fans.

Usó. Wikis. De. Fans.

El creador de Alan Wake tuvo que consultar wikis escritas por fans para recordar detalles de su propia creación.

ACTUALIZACIÓN: LA ENTREVISTA ESPECÍFICA Esta entrevista fue con el podcast Friends Per Second, episodio 1, publicado en noviembre de 2023. Los entrevistadores fueron Jake Baldino, Lucy James y Ralph 'Skill Up' Panebianco. La entrevista con Sam Lake y Kyle Rowley (co-directores) empieza en el minuto 01:34:02. Lake se ríe y dice: "I want to officially give a big thank you to all the wonderful fans keeping Alan Wake wikis up to date. I confess, I trust these people. I'll be thinking, 'We said something about this in the original Alan Wake, but I can't for the life of me remember the details.'" Ralph Panebianco comenta que usar la wiki de fans para tu propio trabajo encaja perfectamente con los elementos metanarrativos de Alan Wake 2. Lake se ríe de acuerdo. No era una broma. Era verdad.

El entrevistador se ríe y dice que eso encaja muy bien con las vueltas metanarrativas del juego.

Y Lake está de acuerdo. Se ríe. Dice que sí, que es apropiado.

Pero yo me quedé sentado en mi escritorio cuando escuché eso, con los auriculares puestos, y pensé:

Alan Wake, en el juego, usa páginas de manuscrito que él mismo escribió para recordar lo que ha vivido. Para reconstruir su propia narrativa.

Sam Lake, el creador real, usa wikis escritas por fans para recordar los detalles de la ficción que él creó.

¿En qué punto la diferencia entre esas dos cosas se vuelve significativa?

¿En qué punto Alan Wake —el personaje— tiene más autoridad sobre su propia narrativa que Sam Lake —el creador?

¿Y qué significa cuando el creador tiene que consultar documentación externa para recordar su propia creación?

CONEXIÓN: LA MUERTE DEL AUTOR Roland Barthes escribió "La muerte del autor" en 1967. El argumento es que una vez que publicas un texto, el autor "muere" - el texto existe independientemente de su creador. Los lectores le dan significado. El autor pierde control. Barthes lo planteaba como liberación. Pero en el caso de Sam Lake, es literal. Lake ha perdido autoridad sobre Alan Wake. Los fans, a través de wikis y teorías y discusiones, mantienen viva la ficción mejor que él. Alan Wake pertenece a la comunidad ahora. Lake es solo un jardinero cuidando algo que creció más allá de él.

Hay un cuento de Borges. Claro que hay un cuento de Borges. Siempre hay un maldito cuento de Borges.

Se llama "Borges y yo".

Es muy corto. Como dos páginas. Y en él, Borges -el autor real, Jorge Luis Borges- escribe sobre la distinción entre él mismo, Borges la persona, y Borges el autor, el personaje público.

Y dice algo como:

"Las cosas le pasan a él, a Borges el personaje público. Yo camino por Buenos Aires, pero es Borges quien aparece en los diccionarios. No sé cuál de los dos escribe esta página."

Y termina diciendo:

"No sé cuál de los dos escribe esta página."

AMPLIACIÓN: BORGES COMPLETO El cuento completo de "Borges y yo" son 543 palabras. Fue publicado en "El Hacedor" (1960). El párrafo final completo dice: "Hace años yo traté de librarme de él y pasé de las mitologías del arrabal a los juegos con el tiempo y con lo infinito, pero esos juegos son de Borges ahora y tendré que idear otras cosas. Así mi vida es una fuga y todo lo pierdo y todo es del olvido, o del otro. No sé cuál de los dos escribe esta página." Borges entendió hace sesenta años lo que Sam Lake está viviendo ahora.

Esa línea me persigue desde hace años.

Pero cobró un significado completamente nuevo cuando empecé a pensar en Sam Lake.

O en Sami Järvi.

O en quien sea que realmente esté detrás del nombre.

Porque cuando Sam Lake aparece en entrevistas, en los Game Awards, en presentaciones, ¿quién está hablando?

¿El creativo Sami Järvi?

¿O el personaje construido "Sam Lake"?

Y cuando él dice que tuvo que consultar wikis de fans para recordar su propia historia...

¿Eso es Sami Järvi admitiendo que perdió el rastro?

¿O es Sam Lake —el personaje— reconociendo que la autoría es una ilusión?

No sé cuál de los dos escribe esta página.

Y aquí es donde tengo que hacer otra pausa y admitir algo más.

Esto no va solo de Alan Wake. Esto no va solo de videojuegos.

Va de cómo cualquiera de nosotros construye identidad.

Yo uso un pseudónimo para este podcast, Pontxo. No es mi nombre legal. Es una versión de mí optimizada para comunicación pública.

Tú probablemente tienes diferentes versiones de ti. La versión que eres en el trabajo. La versión que eres con tu familia. La versión que eres en internet.

¿Cuál de esas versiones es "real"?

¿Todas?

¿Ninguna?

Sam Lake —o Sami Järvi— ha llevado esto al extremo lógico.

Ha convertido la pregunta en texto. En juego. En experiencia jugable.

Y la respuesta del juego parece ser:

No hay diferencia.

Las ficciones son tan reales como sus creadores.

Y los creadores son tan ficticios como sus ficciones.

PERSONAL: PONTXO NO EXISTE TAMPOCO Justo en este momento es donde esto se volvió demasiado personal. "Pontxo" es un apodo que uso públicamente. Mi nombre legal es otro. La mayoría de la gente que escucha Level Up! no sabe mi nombre real. Y está bien. Es una separación útil. Pero cuando empecé a escribir sobre Sam Lake/Sami Järvi, me di cuenta: yo también soy una ficción. "Pontxo" es un personaje que interpreto para hablar de videojuegos. Y en algún momento, durante estos años haciendo el podcast, Pontxo se volvió más real que mi nombre legal. La gente me reconoce como Pontxo. Me presentan como Pontxo. ¿Soy yo? ¿O es una máscara que ya no puedo quitarme? No lo sé. Y ese no-saber es aterrador.

CAPÍTULO 3

AUTORES QUE NO EXISTEN

Vale. Necesitamos anclar esto en algo. Necesitamos contexto literario. Porque lo que Remedy está haciendo no es nuevo, exactamente. Es una tradición muy vieja.

El término técnico es "metalepsis."

Que suena tremendamente pretencioso, lo sé, pero es útil.

Metalepsis es cuando cruzas niveles narrativos. Cuando un personaje de una historia se dirige al autor. O cuando un autor entra en su propia ficción. Es transgredir los límites entre mundo real y mundo

ficticio.

CONTEXTO: METALEPSIS ACADÉMICA El término "metalepsis" viene del crítico francés Gérard Genette, específicamente de su libro "Narrative Discourse" (1972). Lo define como "cualquier intrusión del narrador o del narratario extradiegético en el universo diegético (o de personajes diegéticos en un universo metadiegético, etc.), o inversamente". Es teoría narrativa densa. Pero en términos simples: es cuando rompes los límites entre niveles de historia. Como cuando Deadpool habla a la cámara, excepto más filosóficamente perturbador.

Y hay una tradición larga de escritores jugando con esto.

Italo Calvino escribió un libro entero, "Si una noche de invierno un viajero", donde tú, el lector, eres el personaje principal, tratando de leer una novela que constantemente se interrumpe. Y Calvino —el autor— está ahí en el libro, jugando contigo.

Miguel de Unamuno escribió "Niebla", donde el protagonista —Augusto— se da cuenta de que es un personaje de ficción y viaja a Salamanca para confrontar a Unamuno, el autor, y rogarle que no lo mate.

Y Unamuno le dice: "Lo siento. Ya lo decidí. Vas a morir."

Y Augusto responde: "Pero entonces tú también morirás un día. Y la gente olvidará tu nombre."

AMPLIACIÓN: LA ESCENA DE NIEBLA "Niebla" (1914) es una obra maestra de la metalepsis. El Capítulo 31 es el enfrentamiento entre Augusto y Unamuno. Augusto dice: "¿Conque no, eh? ¿Conque no? No quiere usted dejarme ser yo, salir de la niebla, vivir, vivir, vivir, verme, oírme, tocarme, sentirme, dolerme, serme; ¿conque no lo quiere?, ¿conque he de morir ente de ficción? Pues bien, mi señor creador don Miguel, ¡también usted se morirá, también usted!, y se volverá a la nada de que salió...! ¡Dios dejará de soñarle!" Es brutal. Es un personaje amenazando a su creador con la mortalidad. Y tiene razón.

Es una escena brutal. Porque reconoce algo: los personajes pueden sobrevivir a sus autores.

Don Quijote es más real que Cervantes para la mayoría de la gente.

Sherlock Holmes es más real que Arthur Conan Doyle.

Y Alex Casey —el detective noir de las novelas de Alan Wake— puede ser más real que Sam Lake, o Sami Järvi, o quien sea.

CONEXIÓN: LOS PERSONAJES QUE SOBREVIVEN Arthur Conan Doyle intentó matar a Sherlock Holmes en 1893. Lo tiró por las cataratas de Reichenbach. Doyle estaba cansado del personaje. Quería escribir otras cosas. Pero los fans se rebelaron. Hubo protestas. Gente llevaba brazaletes negros de luto por Holmes. Doyle tuvo que resucitarlo en 1903. El personaje era más fuerte que su creador. Holmes es ahora el personaje humano más adaptado de la historia: más de 250 películas y series. Doyle murió en 1930. Holmes sigue vivo. Los personajes ganan.

Pero aquí está el giro.

Aquí está lo que hace a Alan Wake 2 diferente de esos ejemplos literarios.

En esos ejemplos, hay una jerarquía clara. Hay un "fuera" y un "dentro."

Unamuno está fuera de la ficción. Augusto está dentro.

Calvino está fuera. El lector-personaje está dentro.

Pero en Alan Wake 2...

No hay fuera.

Porque Sam Lake está dentro del juego.

Como Alex Casey.

Pero Alex Casey fue creado por Alan Wake.

Pero Alan Wake fue creado por Sam Lake.

Pero Sam Lake no existe.

No hay nivel "real" al que escapar.

Todo es ficción.

Todo el camino hacia abajo.

META: TURTLES ALL THE WAY DOWN Hay una frase atribuida a Bertrand Russell: "It's turtles all the way down." Viene de una historia sobre una anciana que cree que la Tierra está sostenida por una tortuga gigante. Cuando le preguntan qué sostiene a la tortuga, dice "otra tortuga". ¿Y debajo de esa? "It's turtles all the way down." Es una forma de describir regresión infinita. Alan Wake 2 es eso, pero con ficción. Ficción sostenida por ficción sostenida por ficción. Sin fondo. Sin "realidad" debajo.

Y aquí es donde esto se conecta con la filosofía más amplia de Remedy como estudio.

Porque Remedy lleva años construyendo el "Remedy Connected Universe". Todos sus juegos están conectados. Max Payne, Alan Wake, Quantum Break, Control; todos existen en el mismo multiverso.

Pero más que eso.

Remedy ha estado difuminando deliberadamente las líneas entre ficción y realidad.

Control tiene vídeos en imagen real. Actores reales interpretando personajes en decorados reales

mezclados con gameplay.

Quantum Break alternaba episodios de gameplay con episodios de serie de televisión en imagen real.

Alan Wake 2 tiene una cantidad obscena de contenido en imagen real.

ACTUALIZACIÓN: FMV EN ALAN WAKE 2 Alan Wake 2 tiene aproximadamente 3 horas de FMV (full motion video) – escenas filmadas con actores reales. Es más que muchas películas. El musical "Herald of Darkness" es FMV completo. Las secuencias con Alice son FMV. Los segmentos de "Night Springs" son FMV. Remedy gastó una porción enorme del presupuesto en esto. Y funciona. La mezcla de FMV y gameplay hace imposible saber dónde termina el "juego" y dónde empieza la "realidad". Todo es actuación. Todo es ficción.

Y en todo esto, Sam Lake aparece.

A veces como él mismo.

A veces como personajes.

A veces grabado en imagen real, a veces en captura de movimiento, a veces en ambos.

Es como si Remedy estuviera tratando de derribar la distinción entre juego y realidad por completo.

Y el centro de todo —la figura en el ojo del huracán— es Sam Lake.

Que no existe.

Hay otro autor que necesito mencionar. Pirandello.

Luigi Pirandello, dramaturgo italiano, escribió una obra en mil novecientos veintiuno llamada "Seis personajes en busca de autor".

La premisa es: seis personajes —literalmente, personajes de una obra nunca terminada— irrumpen en un ensayo de teatro y exigen que el director termine su historia.

Ellos existen. Tienen personalidades, historias, conflictos. Pero su autor los abandonó.

Y ahora están atrapados, incompletos, buscando a alguien que termine su narrativa.

AMPLIACIÓN: PIRANDELLO Y EL MODERNISMO "Sei personaggi in cerca d'autore" (1921) es teatro modernista en su forma más pura. Los personajes literalmente interrumpen el ensayo de otra obra. Dicen al director: "Tenemos una historia. Nuestro autor nos creó, pero nos abandonó. Por favor, termínala." Es metacine antes de que existiera el cine. Pirandello entendió que los personajes tienen una realidad independiente de sus creadores. Una vez que existen en la mente de la audiencia, viven. El autor es opcional.

Alan Wake 2 es el reverso de esto.

No son seis personajes en busca de un autor.

Es un autor —Sam Lake— en busca de sí mismo como personaje.

O quizá es un personaje —Alex Casey— en busca de su autor —Alan Wake— que fue creado por otro autor —Sam Lake— que es al mismo tiempo una ficción creada por Sami Järvi.

Y en el proceso de buscar, de iterar, de reescribir...

La distinción se desvanece por completo.

Y quizá ese es el punto de todo esto.

Quizá Remedy -o Lake, o Järvi- está argumentando que esa distinción nunca fue real en primer lugar.

CAPÍTULO 4

EL ESPEJO INFINITO

Vale. Vamos a llevar esto más lejos.

Porque hay otro nivel que no he mencionado todavía.

Y es que todo esto -esta cadena de autoría, este ouroboros metaficticio- está pasando en un medio interactivo.

No es una novela. No es una película. Es un videojuego.

Lo que quiere decir que hay otra capa de autoría que no hemos discutido.

Tú.

El jugador.

AMPLIACIÓN: AUTORÍA DEL JUGADOR Los videojuegos tienen una relación única con la autoría. En una novela, el lector es pasivo. En una película, el espectador observa. Pero en un videojuego, el jugador crea la narrativa a través de sus acciones. Incluso en juegos lineales como Alan Wake 2, tú decides cuándo moverte, hacia dónde mirar, qué explorar. En cierto sentido, eres coautor. Sam Lake escribió el guion, pero tú lo ejecutas. ¿Quién cuenta más? No hay una respuesta clara.

En Alan Wake 2, juegas como Saga Anderson y como Alan Wake.

Alternas entre ellos. Tomas decisiones. Los mueves por el mundo.

En algún nivel fundamental, TÚ eres el autor.

TÚ estás escribiendo su historia a través de tus acciones.

Pero espera.

Alan Wake —el personaje que tú controlas— está escribiendo su propia historia dentro del juego.

Tiene una Habitación del Escritor donde literalmente manipula la narrativa.

Entonces: ¿quién está escribiendo a quién?

¿Estás tú escribiendo a Alan mientras él escribe su propia historia?

¿O está Alan escribiéndote a ti?

CONEXIÓN: LA HABITACIÓN DEL ESCRITOR La Habitación del Escritor es uno de los espacios más inquietantes que he visto en un videojuego. Es literalmente un espacio mental donde Alan puede reescribir la realidad. Colocas "Plot Elements" en una mesa de luz para cambiar el mundo. "Coffee World Tokens" para añadir objetos. "Character Profiles" para cambiar personajes. Es una metáfora explícita de diseño de juegos. Cuando estás en esa habitación, eres Alan siendo el diseñador del juego dentro del juego. Pero tú, el jugador, estás controlando a Alan. ¿Quién diseña a quién?

Y recordemos: Alan fue escrito por Sam Lake, que es interpretado por él mismo como Alex Casey, que fue creado por Alan.

Es un espejo infinito de autoría.

Y en cada nivel, alguien está tratando de escribir su salida.

Y aquí está lo que me vuelve loco.

Lo que genuinamente me quita el sueño.

Remedy tardó trece años en hacer Alan Wake 2.

Trece. Años.

Y en el juego, Alan ha estado atrapado en el Lugar Oscuro... trece años.

Escribiendo.

Y fallando.

Y reescribiendo.

Y fallando otra vez.

Durante el mismo período de tiempo que Remedy estuvo tratando de hacer la secuela.

Tratando de vender el juego a publishers.

Y siendo rechazados.

Y haciendo otros juegos.

Y volviendo a Alan Wake.

ACTUALIZACIÓN: EL INFIERNO DE DESARROLLO Entre 2010 y 2023, Remedy intentó vender Alan Wake 2 múltiples veces. Los publisher decían que no. "No es comercial". "Los juegos de terror no venden". "La primera entrega no vendió suficiente". Remedy hizo Quantum Break (2016). Hizo Control (2019). Pero Lake nunca dejó de pensar en Alan Wake 2. En entrevistas ha dicho que había un documento de diseño desde 2011. Trece años intentando. Trece años fallando. Trece años reescribiendo. Exactamente igual que Alan en el juego.

La lucha de Alan por escribir su salida del Lugar Oscuro...

ES la lucha de Remedy por hacer Alan Wake 2.

Remedy convirtió su propio infierno de desarrollo en el texto del juego.

Alan Wake 2 no va solo de un escritor atrapado.

Va de un ESTUDIO atrapado.

Va de Sam Lake —o Järvi— atrapado tratando de terminar esta historia que él empezó en dos mil diez.

Y en el proceso de hacer ese juego sobre estar atrapado haciendo ese juego...

Lake tuvo que consultar wikis de fans.

Tuvo que revisar documentación de su propia creación.

Tuvo que reconstruir Alan Wake desde fuera.

Exactamente como Alan Wake en el juego, tiene que usar páginas de manuscrito para reconstruir su propia memoria.

PERSONAL: CUANDO ME DI CUENTA Estaba jugando la secuencia donde Alan encuentra páginas de manuscrito que él mismo escribió. Y usa esas páginas para recordar qué pasó. Y pensé: "Esto es exactamente lo que Lake dijo que hizo con las wikis". Y entonces se me encendió la bombilla: esto NO es una metáfora. Es literal. Lake está contando su propia experiencia. Perdió el hilo de Alan Wake. Los fans lo mantuvieron vivo. Y tuvo que usar su trabajo para reconstruir el suyo. Es hermoso y deprimente al mismo tiempo.

Y aquí está el remate.

El final del juego.

Saga —en la Habitación del Escritor de Alan— tiene que dispararle en la cabeza con una "bala de tormenta" para destruir la Presencia Oscura.

Y Alan cae.

Y la pantalla se pone negra.

Y piensas: "Vale. Se acabó. Alan murió para salvarnos a todos."

Pero entonces.

Mitad de créditos.

Alice Wake —la esposa de Alan, fotógrafa— le dice:

"Sigue adelante. No es un bucle. Es una espiral."

Y Alan abre los ojos.

Y dice:

"No es un bucle. Es una espiral."

AMPLIACIÓN: BUCLE VS ESPIRAL La diferencia entre bucle y espiral es crucial. Un bucle es repetición exacta. Eterno retorno. Estás atrapado para siempre haciendo lo mismo. Una espiral es progresión cíclica. Das vueltas, pero cada vuelta te acerca al centro. O te aleja. Pero hay movimiento. Hay cambio. La revelación de Alan es que los trece años no fueron inútiles. Cada iteración -Quantum Break, Control- lo acercó a la posibilidad de escapar. No es desesperanza. Es esperanza disfrazada de repetición.

¿Qué significa eso?

Significa que Alan no estaba en un bucle, repitiendo el mismo patrón una y otra vez.

Estaba en una espiral, acercándose progresivamente al centro, a la salida, con cada iteración.

Y Remedy también.

Los trece años no fueron un fracaso. Fueron progresos.

Quantum Break. Control. Aprender. Iterar.

Acercándose al centro de la espiral.

Y en el New Game Plus —el modo "Borrador Final"— hay un final verdadero.

Y en ese final, Alan despierta completamente.

Y dice:

"Soy el maestro no solo de dos mundos... de varios."

ACTUALIZACIÓN: LA LÍNEA DEL FINAL VERDADERO En el Final Verdadero de Alan Wake 2 (solo accesible después de completar New Game Plus), Alan dice: "I'm a master, not just of two worlds... but of several." Es una referencia a Joseph Campbell y "El héroe de las mil caras" —el héroe que domina tanto el mundo ordinario como el mundo especial. Pero aquí es literal. Alan es maestro de múltiples realidades: el Lugar Oscuro, Bright Falls, la Habitación del Escritor. Y metafóricamente: Sam Lake es maestro de múltiples mundos ficticios, todos los juegos de Remedy. Es Lake proclamándose demiurgo.

El maestro de mundos.

El creador de realidades.

Que es exactamente lo que Sam Lake es.

O lo que Sami Järvi hace mientras interpreta a Sam Lake.

Y en ese momento —y juro por Dios que no me lo estoy inventando—, en ese momento, cuando Alan dice esa línea...

Estamos viendo a un personaje creado por Lake proclamarse maestro de mundos.

Mientras Lake mismo interpreta a otro personaje creado por ese personaje.

Es metalepsis dentro de metalepsis.

Es un bucle que se alimenta de sí mismo.

Es el punto donde la ficción y la realidad no solo se tocan, sino que se fusionan por completo.

CAPÍTULO 5

EL PRECIO DE LA AUTORÍA

Tengo que hablar de algo que me incomoda.

Algo en lo que llevo pensando días mientras preparaba este ensayo.

Alan Wake 2 costó setenta millones de euros.

Setenta.

Millones.

Es uno de los productos culturales más caros en la historia de Finlandia.

CONTEXTO: EL PRESUPUESTO 70 millones de euros son aproximadamente 76 millones de dólares. Para contexto: el presupuesto promedio de un juego AAA en 2023 es 50-80 millones. Alan Wake 2 está en el extremo alto. The Last of Us Part II costó 220 millones. Pero para Finlandia —un país de 5,5 millones de personas—, 70 millones de euros en un solo proyecto cultural es astronómico. Es comparable a los presupuestos de las películas finlandesas más caras de todos los tiempos.

Y es un juego sobre un hombre que no puede terminar su historia.

Hecho por un estudio que no podía terminar ese mismo juego.

Durante trece años.

Y en el centro de todo está Sam Lake, o Sami Järvi, un hombre que aparentemente no puede escapar de su propia creación.

En entrevistas, Lake habla sobre Alan Wake con un afecto genuino, pero también con algo que se parece mucho a... cansancio.

Lleva viviendo con Alan Wake la mitad de su vida adulta.

Y ahora se ha insertado físicamente en el juego.

Como Alex Casey.

Un personaje creado por Alan.

Es como si Lake no pudiera separarse de su creación.

Como si Alan Wake lo hubiera consumido.

PERSONAL: LA OBSESIÓN CREATIVA Conozco esta sensación. No a esta escala, obviamente. Pero sé lo que es tener un proyecto que no puedes terminar. Que te consume. Que piensas en él constantemente. Que define quién eres. Level Up! lleva más de diez años. No es trece. Pero entiendo la incapacidad de soltar. La sensación de que si paras, si te alejas, te pierdes a ti mismo. Lake lleva veinticinco años haciendo esto. ¿Quién es él sin Alan Wake? No lo sé. No estoy seguro de que él lo sepa.

Y tengo que preguntarme:

¿Esto es liberación?

¿O es prisión?

Hay un concepto en teoría literaria llamado "la muerte del autor".

Barthes. Mil novecientos sesenta y siete.

La idea es que una vez que publicas algo, una vez que lo sueltas al mundo, ya no te pertenece.

El texto existe independientemente de su creador.

Los lectores -o jugadores- le dan significado a través de su interpretación.

El autor, en un sentido muy real, muere.

AMPLIACIÓN: BARTHES Y LA LIBERACIÓN Roland Barthes escribió "La mort de l'auteur" en 1967. Su argumento era político y liberador. Si el autor muere, el lector nace. El significado no está fijado por la intención autorial. Está abierto a interpretación. Es democratización del texto. Pero Barthes asumía que el autor QUERÍA morir. Que renunciar al control era deseable. Sam Lake complicaba esto: él murió como autor (los fans controlan el canon), pero se resucitó como personaje (está dentro del texto). No es muerte. Es transformación.

Pero Sam Lake no puede morir.

Porque está dentro del texto.

Como Alex Casey, está literalmente dentro del mundo de Alan Wake.

Atrapado.

Y no puede morir como autor porque "Sam Lake" nunca vivió en primer lugar.

Es una construcción. Un pseudónimo. Una identidad performativa.

Entonces tenemos:

Un autor que no puede morir porque nunca vivió.

Interpretando a un personaje que fue creado por su propia creación.

En un juego que tardó trece años en completar porque el autor real detrás del pseudónimo estaba

atrapado en el mismo bucle que su personaje ficticio.

Y todo esto —todo este ouroboros metaficticio— todo esto se vende como entretenimiento.

Como un producto.

Por setenta millones de euros.

META: LA MERCANTILIZACIÓN DE LA CRISIS Esto me incomoda profundamente. Alan Wake 2 es, a un nivel, un grito de ayuda artístico. Es Lake diciendo: "Estoy atrapado. No puedo escapar de esta historia." Pero también es un producto comercial diseñado para vender millones de copias. Y funcionó. Alan Wake 2 vendió más de un millón de copias en el primer mes. Ganó premios. Fue aclamado. Entonces, ¿qué es? ¿Arte como exorcismo? ¿O capitalismo disfrazado de confesión? Ambas. Y esa ambigüedad es la cosa más inquietante de todo.

Y no lo digo necesariamente como crítica.

Es solo... que es extraño, ¿no?

Es extraño que alguien pueda quedarse tan atrapado en su propia ficción que termina actuando como su propio personaje dentro de ella.

Es extraño que eso se convierta en uno de los proyectos culturales más caros de un país entero.

Y es extraño que funcione.

Porque funciona.

Alan Wake 2 es brillante.

Es genuinamente uno de los mejores juegos de terror de la última década.

Pero no puedo evitar preguntarme:

¿A qué coste?

No financiero. Quiero decir: ¿a qué coste personal?

¿Qué significa pasar trece años de tu vida tratando de terminar una historia?

¿Qué significa no poder separarte de tus creaciones hasta el punto de que terminas insertándote físicamente en ellas?

ACTUALIZACIÓN: LAKE EN 2024-2025 Desde el lanzamiento de Alan Wake 2, Lake ha dado más entrevistas que en toda su carrera combinada. Aparece en los Game Awards 2023. En podcasts. En conferencias. Y en todas, sin excepción, hablan de Alan Wake. No de sus otros proyectos. No de lo próximo. Solo Alan Wake. Es como si la fama del juego lo hubiera encerrado aún más en esa identidad. "Sam Lake" ahora es inseparable de "el creador de Alan Wake". La prisión se cerró.

Y quizá esa es la conclusión real de Alan Wake 2.

No va de escapar del Lugar Oscuro.

Va de aceptar que nunca escapas.

Los creadores nunca escapan de sus creaciones.

Las creaciones nunca escapan de sus creadores.

Es una relación simbiótica, parasitaria, hermosa y horrible al mismo tiempo.

Alan dice al final: "No es un bucle. Es una espiral."

Pero una espiral, al final, tiene que terminar en algún lugar.

O se acerca infinitamente al centro sin alcanzarlo nunca.

No estoy seguro de cuál de esas opciones es peor.

CIERRE

LA ESPIRAL SIN FIN

Entonces.

Sam Lake no existe.

Esa es la conclusión, supongo.

O al menos, es un lugar donde podemos parar.

Sami Järvi existe. Probablemente. Espero.

Un hombre de cincuenta y tantos años en Helsinki que hace videojuegos.

Pero "Sam Lake" —el director creativo, la figura pública, la cara de Remedy— ese es un personaje.

Una construcción necesaria para navegar una industria internacional.

AMPLIACIÓN: LAKE COMO MARCA Remedy vende merchandising oficial de Alex Casey. Una fiabrera de metal vintage por 25 dólares "Based on the In-Game Lunchbox from Alan Wake 2", dice la descripción. Pero espera un segundo. Alex Casey es un personaje ficticio en las novelas de un personaje ficticio (Alan Wake). Tiene la cara de Sam Lake porque Lake —o Järvi— se prestó como modelo. Ahora puedes comprar una fiabrera de un detective que no existe, con la cara de un hombre que existe, pero usa un nombre artístico que también es su personaje dentro de su propio juego. No es exactamente "propiedad intelectual corporativizada". Es más raro que eso. Es recursión convertida en producto de consumo. El capitalismo no monetizó la inexistencia. Monetizó la confusión ontológica.

Y en algún punto, en algún lugar a lo largo de veinticinco años, ese personaje cobró vida propia.

Se insertó en las ficciones que creaba.

Se convirtió en Max Payne. Se convirtió en Alex Casey. Se convirtió en parte del Remedyverso.

Y ahora es imposible separar al hombre de la marca, el creador de la creación, la persona real de la construcción ficticia.

Lo que, supongo, es exactamente de lo que va Alan Wake.

No solo de un escritor atrapado en su propia ficción.

Sino de cómo todos estamos atrapados en las narrativas que construimos sobre nosotros mismos.

Sam Lake es la narrativa que Sami Järvi construyó para tener éxito.

Y esa narrativa se volvió tan real, tan convincente, tan vivida, que ahora es indistinguible de la realidad.

CONEXIÓN: NARRATIVAS PERSONALES Todos hacemos esto. Construimos narrativas sobre quiénes somos. "Soy el tipo divertido". "Soy el trabajador comprometido". "Soy el creativo". Y vivimos esas narrativas hasta que se vuelven verdad. La psicología lo llama "auto-esquemas". La sociología lo llama "construcción de identidad". Remedy lo llama Alan Wake 2. Es el mismo proceso. Lake solo lo llevó más lejos que la mayoría.

Y creo... creo que eso es lo que el juego está tratando de decir.

No que la ficción y la realidad son lo mismo.

Sino que la distinción entre ellas es negociable.

Fluida.

Depende de quién está escribiendo, y para quién, y por qué.

Alan Wake le dice a Saga cerca del final:

"La historia es lo único que importa."

Y quizá tiene razón.

Quizá las historias que contamos sobre nosotros mismos —las identidades que construimos, los nombres que adoptamos, los papeles que interpretamos— quizá esas son más reales que cualquier "verdad" subyacente.

O quizá no.

Quizá Sam Lake —o quien sea— está atrapado.

Quizá Alan Wake 2 no es una celebración de la metaficción, sino una advertencia sobre ella.

Una advertencia sobre lo que pasa cuando no puedes distinguir entre tu trabajo y tu identidad.

Entre tus creaciones y tú mismo.

META: LA ADVERTENCIA QUE IGNORÉ Escribí este ensayo como una advertencia para mí mismo. "No te conviertas en tus creaciones". "Mantén distancia". "Recuerda que Pontxo es solo un nombre". Pero al escribirlo, me di cuenta: ya es demasiado tarde. Este ensayo ES Pontxo. Esta voz ES Pontxo. No puedo separarlos. Intenté advertirme y, en el proceso, me convertí completamente en la cosa contra la que advertía. Lake lo entendería. Creo.

No lo sé.

Honestamente, no lo sé.

Y creo que eso es apropiado.

Porque Alan Wake 2 tampoco lo sabe.

Termina con preguntas, no con respuestas.

Con una espiral, no con un punto final.

Hace dos años —día arriba, día abajo— Alan Wake 2 se lanzó.

Y desde entonces llevo tratando de escribir este ensayo.

Tratando de entender qué demonios hizo Remedy.

Y ahora que lo he terminado —o al menos, ahora que he llegado a un lugar donde puedo parar—, me doy cuenta de que yo también estoy en un bucle.

O en una espiral.

Tratando de entender a un creador que no existe.

Analizando una ficción sobre la imposibilidad de distinguir ficción de realidad.

Escribiendo sobre escritura.

PERSONAL: LA ESPIRAL DE ESTE ENSAYO Este es el cuarto o quinto intento de escribir este ensayo. Cada versión se acercó más al centro de lo que quería decir. Primera versión: demasiado académica. Segunda: demasiado personal. Tercera: demasiado reverente. Cuarta: demasiado cínica. Esta quinta versión... no sé si es la correcta. Pero es donde puedo parar. Es donde la espiral me dejó salir. Por ahora. Sospecho que en un año volveré a esto y me daré cuenta de que todavía no lo había entendido.

Y quizá ese es el logro final de Alan Wake 2.

No solo que es un gran juego.

Sino que hace que todos los que interactúan con él –jugadores, críticos, ensayistas– se den cuenta de que ellos también están atrapados en narrativas.

Ellos también son personajes en historias que no controlamos por completo.

Sam Lake no existe.

Alan Wake no existe.

Alex Casey no existe.

Pero las historias que contamos sobre ellos...

Esas son reales.

De la forma en que importa.

CIERRE FINAL: LA PARADOJA La paradoja final es esta: si Sam Lake no existe, ¿quién hizo Alan Wake 2? Si es solo una construcción, ¿quién está detrás de la construcción? Y si Sami Järvi existe, ¿por qué importa más "Sam Lake"? No tengo respuestas. Solo tengo esta sensación de vértigo cada vez que lo pienso. Como mirar un cuadro de Escher. Como leer a Borges por primera vez. Como jugar Alan Wake 2. Es el vértigo de la autoría colapsando sobre sí misma. Y es hermoso.

Eso es todo.

Gracias por aguantar conmigo esta crisis existencial.

Si has llegado hasta aquí, enhorabuena. Has sobrevivido a un ouroboros narrativo.

O quizá no.

Quizá ahora tú también estás atrapado en la espiral.

No es un bucle.

Es una espiral.

Nos escuchamos en el próximo episodio.

FIN

BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

Sobre metalepsis y narratología:

Genette, G. (1972). Narrative Discourse: An Essay in Method. Cornell University Press.

McHale, B. (1987). *Postmodernist Fiction*.
Routledge.

Sobre autoría y muerte del autor:

Barthes, R. (1967). "La mort de l'auteur". *Aspen*, No. 5-6.

Foucault, M. (1969). "Qu'est-ce qu'un auteur?".
Bulletin de la Société française de philosophie,
63(3).

Obras literarias mencionadas:

Borges, J. L. (1960). "Borges y yo". En *El Hacedor*.
Emecé Editores.

Calvino, I. (1979). *Si una noche de invierno un viajero*. Einaudi.

Unamuno, M. de (1914). *Niebla*. Renacimiento.

Pirandello, L. (1921). *Sei personaggi in cerca d'autore*. R. Bemporad & Figlio.

Sobre Remedy Entertainment y Alan Wake:

Lake, S. (Director). (2023). *Alan Wake 2*[Videojuego]. Remedy Entertainment; Epic Games Publishing.

Lake, S. (Director). (2010). *Alan Wake*[Videojuego]. Remedy Entertainment; Microsoft Game Studios.

Lake, S. (2023, noviembre). Neogamer. Behind the Scenes of Alan Wake 2. YouTube.

Sobre identidad y construcción del yo:

Goffman, E. (1959). The Presentation of Self in Everyday Life. Anchor Books.

Butler, J. (1990). El género en disputa. Routledge.

La peligrosa política del “ambos bandos” en The Last of Us Parte II

Un ensayo sobre propaganda, Seattle y Gaza

Se escuchan, superpuestas, las voces: "Somos lobos. Y los lobos no matan por deporte." (Isaac - TLOU2). "May your survival be long. May your death be swift." (WLF motto). "Los demonios están aquí." (Niña Serafita - TLOU2 HBO). Y el silbido escalofriante de los Serafitas.

APERTURA

La primera vez que jugué a The Last of Us Part II, en junio de 2020, llegué a Seattle en el Día 1 de Ellie.

Crucé la puerta de la zona de cuarentena. Pasé el primer checkpoint de FEDRA abandonado. Vi los grafitis: "FASCISTS". "FUCK FEDRA". Las torretas de vigilancia todavía en pie.

Y entonces Dina sacó el mapa.

LA ANÉCDOTA COMO ANZUELO Igual que con el ensayo de Alan Wake 2, este empieza con un momento específico. La diferencia: este momento no fue una revelación metafísica sobre autoría circular. Fue político. Fue un mapa literal que no reconocí inmediatamente como la estructura de territorios ocupados, pero que me dejó con algo dando vueltas en la cabeza. Y esa sensación me puso muy incómodo durante todo el resto del juego.

Downtown. Los puestos de control militares señalados en rojo. Las rutas bloqueadas. Los muros divisorios cortando barrios enteros. Y al fondo del mapa, separada por agua —agua que inundó la ciudad deliberadamente, según descubrirías más tarde—, una isla.

La isla de los Serafitas.

Y recuerdo que pensé: "Esto me suena."

No "me recuerda a". Me suena. Como cuando oyes una melodía familiar pero no puedes ubicar dónde la escuchaste antes.

Seguí jugando. Días de Ellie. Días de Abby. Matando Serafitas —perdón, "Scars"—docenas de ellos. Entrando en el estadio gigante de los Lobos con sus perros adiestrados, su electricidad, su comida organizada, sus batallones enteros.

Y luego llegué a la isla. Al ataque de los Lobos contra Haven, la ciudad Serafita. Vi las casas primitivas ardiendo. Vi los cuerpos colgados. Vi a

Isaac Dixon—interpretado por Jeffrey Wright, que ya es decir algo sobre cómo el juego quiere que percibas a este personaje—ordenar un asalto que el juego mismo llama “invasión”.

EL MOMENTO DEL CLIC Haven ardiendo fue cuando dejé de poder ignorarlo. Llevaba 20 horas de juego viendo puntos de control, muros, territorios divididos. Pero Haven ardiendo —civiles Serafitas corriendo, casas de madera destruidas, la desigualdad táctica absoluta— fue cuando pensé: “Espera. Esto no es solo inspiración vaga. Esto es literal.”

Y al terminar el juego, hice lo que hago siempre: busqué análisis. Videoensayos. Papers académicos. ¿Alguien más había visto lo que yo había visto?

Y encontré... casi nada.

Toneladas de análisis sobre la narrativa de venganza. Sobre Ellie y Abby como espejos. Sobre la violencia y sus consecuencias. Sobre si el juego “funciona” emocionalmente.

Pero sobre esto —sobre la estructura política literal del juego, sobre el mapa que Dina te da y que llevas abierto durante 20 horas de juego, sobre la configuración territorial de tres facciones luchando por el control de una ciudad— casi nada.

POR QUÉ CASI NADIE HABLA DE ESTO Encontré exactamente DOS análisis serios: el artículo de Emanuel Maiberg en VICE (julio 2020) y un podcast de Jewish Currents (mayo 2023). Eso es todo. Para un juego jugado por más de 10 millones de personas. ¿Por qué? Teorías: (1) La gente no quiere ver política en "su producto de evasión", (2) Criticar a Israel sigue siendo tabú en muchos espacios, (3) El juego es emocionalmente tan efectivo que la estructura política se vuelve invisible. Probablemente las tres.

Y entonces busqué entrevistas con Neil Druckmann. El codirector y coescritor del juego. Israelí, nacido en Tel Aviv, criado en un asentamiento de Cisjordania hasta los 11 años.

Y encontré esto, de una entrevista en Haaretz en abril de 2023: "Fue inspirado por, no basado en. Esa es una diferencia muy importante, porque mi inspiración es mi sentimiento hacia un ciclo de violencia que experimenté de niño creciendo en Israel, creciendo específicamente en Cisjordania."

Y en otra entrevista, con The Washington Post en 2020, sobre un incidente específico en Ramallah en el año 2000:

"Fueron los gritos de celebración lo que me heló. En mi mente pensé: 'Tío, si pudiera apretar un botón y matar a toda esta gente que cometió este acto horrible, les haría sentir el mismo dolor que infligieron.'"

LA ENTREVISTA DE WASHINGTON POST Fuente: "The Last of Us Part II' creators on making a sequel to a video game masterpiece," The Washington Post, 19 junio 2020. Druckmann tenía 22 años cuando vio el video del linchamiento de Ramallah (2000). Fíjate en la frase: "kill all these people." No "los perpetradores." "Toda esta gente." Colectivización instantánea de la culpa. Esa es la semilla emocional del juego.

Inspirado por. No basado en.

Vale.

Entonces dejadme que os enseñe algo.

The Last of Us Part II tiene tres facciones luchando por el control de Seattle:

FEDRA: El gobierno militar. Los ocupantes originales. Expulsados antes de que empiece el juego, pero sus estructuras —muros, checkpoints, zonas de control— siguen definiendo el territorio.

WLF: la Washington Liberation Front. Los “Lobos”. Insurgentes que derrocaron a FEDRA. Ahora controlan el territorio. Tienen acceso a recursos, electricidad, medicina avanzada, miles de soldados. Son brutalmente pragmáticos. Ejecutan a colaboradores. Su líder, Isaac, habla abiertamente de “genocidio”; contra los Serafitas.

Serafitas: un grupo religioso confinado a un territorio limitado —una isla inundada, separada del

resto de la ciudad. Se identifican étnicamente por cicatrices rituales en las mejillas. Los Lobos los llaman "Scars". Los demoniza constantemente como fanáticos, como amenaza existencial. Usan armas primitivas —arcos, hachas— contra las armas de fuego de los Lobos. Son superados numéricamente 10 a 1.

LA ASIMETRÍA NUMÉRICA Estos números no son inventados. El juego es explícito: Dina dice que los Lobos son "cientos, quizás miles". Yara (personaje Serafita) dice que tienen "poco más de 500" combatientes. Esa es una proporción de ~10:1 como mínimo. Para tener contexto: en 2024, Israel tenía ~170000 soldados activos. Hamas tenía ~30000 combatientes antes del 7 de octubre. Proporción: ~5.6:1. TLOU2 es más desigual que la realidad .

No sé qué opinas, pero esto no es sutil.

Esto es Israel-Palestina con los números de serie prácticamente sin limar.

Y casi nadie habla de ello.

Bienvenidos a un episodio complejo, que va a levantar ampollas, que llevo un tiempo queriendo hacer y que, por razones que entenderéis enseguida, me ha llevado mucho tiempo escribir e investigar.

Porque esto no va solo de The Last of Us Part II.

Esto va de cómo un juego jugado por más de diez millones de personas reproduce estructuras

La peligrosa política del “ambos bandos” e...

coloniales de conflicto... y es tratado como un cuento universal sobre la violencia humana.

Esto va de qué significa hacer un juego "apolítico" sobre venganza que maqueta literalmente —literalmente— el apartheid.

Y esto va también de Gaza.

De Gaza ahora. En 2025. Después de que más de 70000 palestinos hayan sido asesinados. Después de que Israel haya cometido lo que organismos de la ONU, Amnistía Internacional y académicos de todo el mundo llaman explícitamente: genocidio.

CIFRAS DE GAZA - NOVIEMBRE 2025 Fuentes verificadas:

● Ministerio de Salud de Gaza 70525 palestinos muertos (19 nov 2025) ● The Lancet study (enero 2025): estimó 64260 muertes traumáticas hasta junio 2024, probablemente superando las 70000 en octubre 2025 ● The Guardian (agosto 2025): IDF data mostró que solo 17% de muertos fueron combatientes = 83% civiles ● OCHA: 92% de edificios residenciales dañados/destruidos (agosto 2025) ● UNOSAT: 78% de todas las estructuras destruidas (julio 2025) ● Al menos 20000 niños muertos: un niño cada hora durante 24 meses

Porque resulta que cuando Neil Druckmann diseñó este juego "inspirado en" el conflicto

La peligrosa política del “ambos bandos” e...

israelí-palestino...

Diseñó propaganda.

No de forma intencional, estoy prácticamente seguro. Pero propaganda al fin y al cabo.

Y vamos a desmontar exactamente cómo.

EL MAPA LITERAL

Vale. Antes de ir a ningún sitio, tenemos que establecer exactamente qué es Seattle en The Last of Us Part II.

Porque no es un lugar metafórico. No es simbólico. Es literal.

El juego te da un mapa físico. Dina lo saca en la primera hora. Puedes abrirlo en cualquier momento. Y ese mapa no es decoración; es tu herramienta de navegación durante todo el Día 1 de Ellie.

Así que vamos a leerlo. Como un mapa político. Porque eso es lo que es.

EL MAPA COMO DOCUMENTO POLÍTICO Esto no es interpretación. El mapa de Seattle en TLOU2 es funcionalmente idéntico a un mapa de control territorial de Cisjordania. Áreas A/B/C, checkpoints militares, rutas bloqueadas, territorios confinados. La única diferencia: en TLOU2 puedes moverte libremente porque eres un personaje jugable. En Cisjordania, los palestinos necesitan permisos para cruzar entre ciudades de su propio territorio.

El territorio: Control de los Lobos

Los Lobos controlan todo el centro de Seattle. Downtown. El estadio —su sede, CenturyLink Field, convertido en fortaleza. Barrios residenciales enteros: Hillcrest, Capitol Hill, partes de Queen Anne.

Tienen infraestructura funcional. Electricidad generada con paneles solares. Huertos. Un sistema de racionamiento organizado. Una enfermería con equipamiento médico avanzado. Perros de ataque adiestrados, tío. Tienen un programa de adiestramiento canino.

Y tienen miles de miembros. El juego es explícito en esto. Cuando Ellie pregunta por la fuerza de los Lobos, Dina dice: "Son cientos. Quizás miles". Y luego ves el estadio y entiendes que Dina se quedó corta.

Los Lobos también controlan los puntos de control. Todas las rutas de entrada y salida de la ciudad

La peligrosa política del “ambos bandos” e...

pasan por puestos de los Lobos. Puedes verlos en el mapa: West Gate 2, Downtown Checkpoint, las torres de vigilancia a lo largo de los muros de FEDRA que los Lobos heredaron y mantuvieron.

LOS CHECKPOINTS COMO MECÁNICA Los puntos de control en TLOU2 funcionan exactamente como en la realidad: controlan movimiento, restringen acceso, dividen territorio. Pero como son mecánica de juego —puzzles que resolver, códigos que encontrar—, se normalizan. Nadie pregunta: “¿Por qué esta facción controla todos los puntos de paso?” Porque es un videojuego. Claro que hay checkpoints. Pero los checkpoints no son naturales. Son arquitectura de poder.

La isla: Confinamiento de los Serafitas

Ahora, los Serafitas.

Viven en “Haven”—su ciudad—en una isla al noroeste de Seattle. Una isla que, según el lore del juego, se creó por inundaciones deliberadas.

Dejadme repetir eso: inundaciones deliberadas.

El juego no especifica quién inundó la zona. Pero el resultado es claro: los Serafitas están geográficamente aislados. Para entrar o salir de la isla, necesitas un barco. Los Lobos controlan el territorio circundante, lo que significa que controlan el acceso.

La peligrosa política del “ambos bandos” e...

La población Serafita es desconocida; basado en diálogos, estimo que serán unas 1000-1500 personas. Su fuerza de combate es de "poco más de 500", según revela Yara en un momento del juego.

Compara eso con los miles de los Lobos.

Y sus recursos son limitados. No tienen electricidad del tipo que tienen los Lobos. Cultivan su propia comida —hay campos en el norte de la isla—, pero su tecnología es intencionalmente primitiva. Su ideología rechaza la modernidad.

Por no hablar del armamento asimétrico.

Esto es crucial: Los Lobos tienen fusiles automáticos, escopetas, pistolas semiautomáticas, rifles de francotirador, vehículos militares.

Los Serafitas tienen arcos. Hachas. Mazas. Cuchillos. Sí, algunos tienen armas de fuego —es un mundo postapocalíptico, no son idiotas—, pero el juego los caracteriza visual y mecánicamente por sus armas cuerpo a cuerpo y de corto alcance.

LA ESTÉTICA DE LO PRIMITIVO El diseño visual de los Serafitas es deliberado: ropa hecha a mano, armas primitivas, cabello largo, cicatrices rituales. Contrasta intencionalmente con la estética "militar moderna" de los Lobos (uniformes, equipo táctico, radios). Esta distinción visual refuerza constantemente: Lobos = civilizados/modernos, Serafitas = primitivos/atrasados. Es orientalismo aplicado a una facción ficticia.

¿Veis el patrón?

Grupo dominante. Recursos superiores. Armamento superior. Control territorial. Puntos de control. Muros heredados de un régimen militar previo que ahora usan para su propio control.

Versus.

Grupo minoritario. Confinado a territorio limitado. Superado numéricamente. Armamento primitivo. Identificado étnicamente por marcas físicas —las cicatrices rituales que el grupo dominante usa para llamarlos "Scars".

Y hay más.

El Acuario: La colonia

El Acuario de Seattle es donde Abby y su grupo viven. Un puesto avanzado de los Lobos, pero separado del estadio principal. Más pequeño, más autónomo.

En términos de asentamientos israelíes... esto es una colonia. Un enclave del grupo dominante en territorio disputado, defendible, con su propio suministro de recursos, cerca pero no en el centro de control.

ASENTAMIENTOS EN CISJORDANIA Para dar contexto: hay ~150 asentamientos israelíes en Cisjordania, hogar de ~450.000 colonos. Son ilegales bajo derecho internacional (Cuarta Convención de Ginebra, Art. 49). Están fortificados, conectados por carreteras exclusivas para israelíes y fragmentan el territorio palestino. El Acuario en TLOU2 replica esta lógica: un enclave fortificado del grupo dominante en territorio técnicamente "fuera" de su control central.

Los rascacielos: Puentes Serafitas

Los Serafitas construyeron puentes entre los rascacielos de Seattle. Puentes de cuerda y madera, precarios pero funcionales, que les permiten moverse por encima del territorio controlado por los Lobos.

No pueden usar las calles. Las calles son de los Lobos. Así que construyen su propia infraestructura—literalmente por encima del territorio ocupado—para evitar encuentros.

Puede que os suene de algo.

Si habéis visto fotos de Hebrón en Cisjordania, sabréis de qué hablo. Los palestinos no pueden usar ciertas calles. Esas calles son "solo para israelíes". Así que construyen pasarelas, túneles, rutas alternativas.

El juego replica esto. Visualmente. Mecánicamente.

HEBRÓN Y LA CALLE SHUHADA Hebrón (Al-Khalil) tiene ~215000 palestinos y ~700 colonos israelíes en el centro de la ciudad vieja. La calle Shuhada —la calle principal— está cerrada a palestinos desde 1994. Está literalmente vacía. Los palestinos acceden a sus casas por los tejados, pasando de edificio en edificio. Exactamente como los puentes Serafitas en TLOU2. No es una metáfora. Es una réplica de la realidad

La invasión de la Isla

Y luego está el Día 3 de Abby. El clímax militar del juego.

Isaac—el líder de los Lobos— ordena una invasión anfibia de la isla Serafita. La llaman "la invasión final". El objetivo: "Terminar esto".

¿Terminar qué? El juego es explícito: eliminar la amenaza Serafita. Destruir Haven. Isaac usa terminología especialmente virulenta para hablar de los Serafitas.

Y lo ves. Ves los barcos de los Lobos llegando a la costa. Ves las casas Serafitas ardiendo. Ves cuerpos colgados de los árboles. Ves la artillería bombardeando estructuras civiles.

ISAAC Y EL LENGUAJE GENOCIDA Isaac Dixon (interpretado por Jeffrey Wright) usa lenguaje específico: "This is it. We finish them today." "No mercy." "They chose this." Es lenguaje de exterminio, no de victoria militar. Compárese con declaraciones israelíes verificadas: Yoav Gallant (Ministro de Defensa): "We are fighting human animals" (9 oct 2023). Avi Dichter (Ministro de Agricultura): "We are now rolling out the Gaza Nakba" (12 nov 2023). Isaac es ficción. Gallant y Dichter son reales.

Y todo esto —cada punto de control, cada muro, cada invasión— está ahí, en el juego, literal, jugable.

No es subtexto. Es texto.

LO QUE DRUCKMANN HA DICHO

Ahora, llegados a este punto, alguien podría decir: "Vale, pero eso es solo tu lectura. Estás proyectando política donde no la hay."

Así que hablemos de lo que Neil Druckmann ha dicho. Textualmente. En entrevistas. Muchas veces.

Declaración 1: Haaretz, abril 2023

Druckmann a un periodista israelí, en una entrevista en hebreo (que luego se tradujo):

"Fue inspirado por, no basado en. Esa es una diferencia muy importante, porque mi inspiración es mi sentimiento hacia un ciclo de violencia que experimenté de niño creciendo en Israel, creciendo específicamente en Cisjordania, viniendo a Estados

La peligrosa política del “ambos bandos” e...

Unidos y observándolo desde fuera, en lugar de estar dentro."

Y continúa:

"Este juego trata mucho sobre tribalismo. A veces tribalismo a escala muy grande, entre dos grupos que luchan por tierra —y de nuevo, eso tiene similitudes obvias con cosas que pasan en Cisjordania."

Similitudes obvias. Sus palabras.

LA ENTREVISTA DE HAARETZ Fuente: "Israeli Creator of 'The Last of Us' Finds Inspiration for Sequel in the Israeli-Palestinian Conflict," Haaretz, 19 abril 2023. Druckmann creció en Beit Aryeh-Ofarim, un asentamiento secular en Cisjordania conectado a la industria aeroespacial israelí. Su padre era ingeniero de vuelo. La familia se mudó a Estados Unidos cuando Neil tenía 11 años (1989). Pasó su infancia en territorio ocupado.

Declaración 2: Washington Post, julio 2020

Sobre el incidente de Ramallah en 2000, donde dos soldados israelíes fueron linchados por una multitud palestina:

"Fueron los gritos de celebración lo que me heló. En mi mente pensé: 'Tío, si pudiera apretar un botón y matar a toda esta gente que cometió este acto horrible, les haría sentir el mismo dolor que infligieron.'"

La peligrosa política del “ambos bandos” e...

Este fue, según Druckmann, el momento semilla para *The Last of Us Part II*. El núcleo emocional del juego.

Y notad algo: su reacción instintiva fue fantasear con matar "a toda esta gente". No "a los perpetradores". "A toda esta gente". Colectivización de la culpa. Deshumanización del grupo.

Druckmann dice que luego se sintió "asqueroso y culpable" por ese pensamiento. Y que ese ciclo —rabia, venganza, arrepentimiento— es lo que el juego explora.

Pero fijaos en qué mantiene del impulso original: la estructura de grupo contra grupo.

EL INCIDENTE DE RAMALLAH 12 octubre 2000: dos soldados israelíes (reservistas que se perdieron) entraron en Ramallah (Área A bajo control de la Autoridad Palestina). Fueron detenidos por policía palestina, luego sacados de la estación por una multitud y linchados. Horrible, brutal, filmado. Pero hay contexto que Druckmann no menciona: ocurrió 12 días después del inicio de la Segunda Intifada, después de que Ariel Sharon visitara provocativamente el Monte del Templo/Haram al-Sharif. Durante esos 12 días, más de 100 palestinos habían sido asesinados por fuerzas israelíes. No justifica el linchamiento. Pero explica la rabia.

Declaración 3: Podcast oficial de PlayStation

Cuando discute la decisión de Joel al final del primer juego —sacrificar a la humanidad para salvar a Ellie—, Druckmann lo compara con el intercambio de prisioneros de Gilad Shalit en 2011:

"Sigo mucho la política israelí. Y hubo un debate después de esto sobre 'Si Israel debería haber hecho ese intercambio o no...' Si hubiera sido para salvar a un niño desconocido, quizás Joel habría tomado una decisión muy diferente, pero cuando era su tribu, su hija, no había duda sobre lo que iba a hacer."

Gilad Shalit. Un soldado israelí capturado. Israel liberó 1027 prisioneros palestinos a cambio de él. Muchos israelíes pensaron que era un precio demasiado alto. Druckmann pensó lo mismo... pero dijo que él habría liberado a todos los prisioneros de todas las cárceles para salvar a su propio hijo.

Eso es tribalismo. Y Druckmann lo usa como la analogía central para entender la decisión de Joel.

GILAD SHALIT Y EL INTERCAMBIO Shalit fue capturado en 2006, liberado en 2011 a cambio de 1027 prisioneros palestinos. El debate israelí fue intenso: ¿vale un soldado israelí por 1027 palestinos? Implícito en el debate: la vida israelí tiene más valor. Druckmann usa esto como analogía emocional para TLOU1. El problema: En el juego, Joel sacrifica la posibilidad de curar una plaga global para salvar a Ellie. En realidad, Israel no sacrificó nada global, solo prisioneros palestinos que consideraba menos valiosos que un israelí.

La peligrosa política del "ambos bandos" e...

Así que cuando digo que The Last of Us Part II está "inspirado en" el conflicto israelí-palestino...

No estoy especulando. No estoy leyendo entre líneas.

Druckmann lo ha dicho. Explícitamente. Repetidamente.

La pregunta no es "¿está inspirado en Israel-Palestina?"

La pregunta es: ¿Qué tipo de inspiración es?

LA SIMETRÍA FALSA

Vale. Druckmann dice que el juego explora "ciclos de violencia". Que ambos lados cometen atrocidades. Que la venganza destruye a todos.

Y superficialmente, el juego parece hacer esto. Juegas como Ellie, que mata a cientos de miembros de los Lobos. Luego juegas como Abby, que mata a decenas de Serafitas. El juego te hace sentir la violencia desde ambos lados.

"Ambos lados".

Vamos a desmontar esa frase. Porque "ambos lados" solo funciona si hay simetría. Si hay paridad de poder. Si los dos bandos están en posiciones comparables.

Y en The Last of Us Part II... no lo están.

LA POLÍTICA DEL "AMBOS LADOS" "Ambos lados" es una estrategia retórica que equipara acciones moralmente dispares presentándolas como simétricas. Es extremadamente común en el discurso liberal sobre Israel-Palestina: "Ambos lados cometen actos violentos. Ambos lados sufren. Es complicado." Borra el poder. Borra la ocupación. Borra 57 años de control militar israelí sobre palestinos. TLOU2 reproduce esta lógica exactamente.

La asimetría de poder

Ya hemos establecido las cifras:

Los Lobos: Miles de miembros. Control territorial masivo. Infraestructura funcional. Arsenal moderno.

Serafitas: ~1000 personas. ~500 combatientes. Confinados a una isla. Armamento primitivo.

Esta no es una pelea entre iguales. Esto es ocupante contra ocupado.

La asimetría de representación

Pero la asimetría no es solo numérica. Es narrativa.

Contemos cuántos miembros de los Lobos son personajes con nombre, con historia, con humanización:

● Abby — Protagonista. 10-12 horas de tiempo de juego. ● Owen — Interés romántico de Abby. Tiene dilemas morales. Trasfondo complejo. ● Mel — Embarazada. Médica. Relación complicada con Abby

La peligrosa política del “ambos bandos” e...

y Owen. ● Manny — Mejor amigo de Abby. ● Nora — Amiga de Abby. Leal hasta la tortura. ● Jordan, Leah, Nick — personajes secundarios pero nombrados.

Y decenas más con nombre en el estadio. Hablando entre ellos. Haciendo su vida.

Ahora contemos Serafitas con nombre, con historia:

● Lev — El único Serafita que el juego humaniza completamente. Y es una excepción. Es un desertor. Su valor narrativo viene de dejar a los Serafitas. ● Yara — Hermana de Lev. Humanizada solo en relación a Lev. También desertora. ● La Profeta — Ya muerta cuando empieza el juego. Solo se menciona. Nunca la ves.

Y ya está. Esos son los únicos Serafitas nombrados en todo el juego.

LEV COMO SER HUMANO Lev es un personaje trans que huye de los Serafitas porque no aceptan su identidad. Está profundamente humanizado, tiene una historia compleja, y su relación con Abby es el corazón emocional de la narrativa de Abby. Pero fíjate: Lev solo se vuelve humano cuando abandona a su grupo. Su valor como personaje depende de rechazar a los Serafitas. Es la lógica del "buen palestino": solo eres digno de empatía cuando renuncias a tu pueblo.

El resto —los cientos que matas como Abby, Ellie, Tommy— son:

La peligrosa política del "ambos bandos" e...

● Silbadores anónimos ● Fanáticos gritando ●
Enemigos genéricos

No hablan excepto para gritar "¡Apóstata!" o
"¡Lobo!" No tienen conversaciones casuales. No
tienen espacios domésticos que explores. No ves sus
casas, sus familias, sus vidas.

Hasta que llegas a Haven en llamas. Y entonces ves
las consecuencias.

Y aquí viene lo más revelador:

Como Ellie, luchas contra:

● Lobos (el juego los posiciona como "vengadores
legítimos de los actos de Joel") ● Infectados ●
Algunos Serafitas tarde en el juego

Como Abby, luchas contra:

● Serafitas (constantemente, en casi todos los
niveles de Abby) ● Infectados ● Algunos Lobos
renegados al final

¿Veis el patrón?

Los Serafitas son los enemigos primarios de la
coprotagonista humanizada.

El juego dice "todos son grises".

Pero estructuralmente, has elegido bando.

DISEÑO DE JUEGO COMO IDEOLOGÍA El diseño de juego no es neutral. Contra quién luchas, cuánto tiempo pasas luchando contra ellos y cómo están caracterizados—todo eso comunica valores. Si pasas 14 horas de gameplay como Abby matando Serafitas silbantes y anónimos, y solo 6 horas luchando contra Lobos, el juego te está diciendo quién es la amenaza real. No importa lo que digan las escenas de video narrativas. La mecánica es el mensaje.

Violencia Lobos vs. violencia Serafitas

Miremos cómo el juego te muestra la violencia de cada facción:

Violencia de los Lobos:

● Ejecutar desertores (brutal, pero "tiene sentido" dentro de su lógica) ● La masacre Serafita en el bosque (que descubres después; no participas) ● La invasión de la isla (que juegas, pero el juego la presenta como "necesaria" desde la perspectiva de Isaac)

Violencia Serafitas:

● Emboscadas sorpresa ● Colgando cuerpos en los árboles (espectáculo) ● Ataques con arcos desde las sombras (furtivos, casi cobardes en la presentación) ● Rituales de carne en árboles con vísceras (presentado como grotesco, casi inhumano)

¿Veis cómo uno se presenta como "violencia militar comprensible" y el otro como "barbarie religiosa"?

La peligrosa política del “ambos bandos” e...

Eso no es accidental, por supuesto. Es una forma de construcción narrativa.

TERRORISMO VS. RESISTENCIA Hay un término: "terrorismo" se usa para violencia del débil contra el fuerte. "Defensa" se usa para violencia del fuerte contra el débil. TLOU2 reproduce esto exactamente: la violencia Serafita es presentada como aterradora, impredecible, casi sobrenatural (el silbido). La violencia de los Lobos es presentada como organizada, racional, defensiva. Mismo resultado —muerte—, pero diferente marco moral.

Los checkpoints no son neutrales

Volvamos a los puntos de control. Porque hay algo muy específico en cómo el juego los usa.

Todos los checkpoints en Seattle son de los Lobos. No hay puntos de control Serafitas. Los Serafitas no controlan territorio de esa manera. Están dentro de su isla, sí, pero no dividen el territorio de otros con puestos militares.

Los checkpoints son herramientas del poder dominante. Siempre lo han sido.

En Cisjordania, hay más de 100 puntos de control israelíes permanentes. Los palestinos los cruzan para ir al trabajo, a la escuela, al hospital. Esperas de horas. Humillaciones rutinarias. Negaciones arbitrarias de paso.

La peligrosa política del “ambos bandos” e...

Durante el conflicto norirlandés, el ejército británico tenía puntos de control a lo largo de la frontera. Parar, identificarte, búsqueda del vehículo. Los católicos irlandeses los cruzaban constantemente. Los protestantes unionistas, mucho menos.

Los checkpoints no son neutrales. Son una forma de arquitectura de control.

Y en *The Last of Us Part II*, solo una facción los usa.

ARQUITECTURA DE CONTROL Concepto de Eyal Weizman (arquitecto israelí): la arquitectura no es neutral. Los muros, checkpoints, carreteras, asentamientos—todo eso es diseño político que inscribe poder en el espacio físico. TLOU2 replica esto perfectamente: los checkpoints de los Lobos no son solo obstáculos de gameplay. Son recordatorios constantes de quién controla el movimiento. Y como solo los Lobos los tienen, el juego te dice —subconscientemente— quién tiene el derecho de controlar.

Entonces, ¿por qué el juego pretende que esto sea simétrico?

¿Por qué Druckmann dice “ambos lados” cuando uno de los lados tiene un estadio militarizado y el otro vive en chozas de madera?

Porque la idea de “ambos lados” es cómoda.

Es la narrativa centrista liberal que permite a creadores israelíes como Druckmann reconocer el conflicto sin reconocer el poder.

La peligrosa política del “ambos bandos” e...

Es la política del "ciclo de violencia" que borra la diferencia entre ocupante y ocupado.

Es decir: "Todos sufren. Todos matan. Nadie tiene razón."

Y eso... eso es exactamente cómo la narrativa israelí dominante habla de Palestina.

GAZA, 2025

Ahora tenemos que hablar de Gaza.

Gaza en 2025.

Porque cuando Druckmann diseñó este juego —entre 2016 y 2020— el conflicto israelí-palestino ya era brutal. Ya era asimétrico. Ya había muertos civiles, puntos de control, asentamientos, ocupación.

Pero lo que ha pasado desde octubre de 2023...

Más de 70000 palestinos asesinados según cifras actualizadas a noviembre de 2025.

20000 de ellos niños. Estamos hablando de un niño muerto cada hora durante dos años.

83% de los muertos son civiles. No combatientes. Civiles.

Esta cifra viene de datos clasificados del propio ejército israelí, filtrados a Haaretz y The New York Times. El ejército israelí sabía que estaban matando civiles. Lo sabían y continuaron.

LA INVESTIGACIÓN DE THE GUARDIAN Fuente: "Only 17% of people killed by Israel in Gaza are militants, Israeli military leaked data shows," The Guardian, 21 agosto 2025. Los datos internos del IDF (Israeli Defense Forces) listaban 8900 combatientes de Hamas y Jihad Islámica Palestina muertos o probablemente muertos hasta mayo 2025. En ese mismo período, el Ministerio de Salud de Gaza registró 53000 muertes. $8900 / 53000 = 16.8\%$ combatientes, 83.2% civiles. Solo el genocidio de Ruanda, la masacre de Srebrenica 1995 y el asedio ruso de Mariupol 2022 tienen ratios civiles más altos.

92% de todos los edificios residenciales en Gaza han sido dañados o destruidos.

78% de todas las estructuras según análisis satelital de la ONU.

340 días de bloqueo total de ayuda humanitaria desde marzo de 2025. Cero comida. Cero agua limpia. Cero medicina.

Amnistía Internacional publicó un informe en mayo de 2025 titulado "Dos meses de asedio cruel e inhumano son la mayor evidencia de la intención genocida de Israel en Gaza".

La Comisión de Investigación de la ONU concluyó en septiembre de 2025 que Israel ha cometido genocidio.

El Tribunal Internacional de Justicia emitió una orden preliminar en enero de 2024 encontrando que

los derechos de los palestinos bajo la Convención del Genocidio estaban "plausiblemente en peligro".

EL INFORME DE LA COMISIÓN DE LA ONU Fuente: "Israel has committed genocide in the Gaza Strip, UN Commission finds," OHCHR, 16 septiembre 2025. La Comisión Independiente Internacional de Investigación sobre el Territorio Palestino Ocupado (presidida por Navi Pillay, ex-Alta Comisionada de Derechos Humanos de la ONU) concluyó que Israel ha cometido cuatro de los cinco actos genocidas definidos en la Convención de Genocidio de 1948: (1) Matar miembros del grupo, (2) Causar daño corporal o mental grave, (3) Infligir deliberadamente condiciones de vida calculadas para destruir el grupo, (4) Imponer medidas para prevenir nacimientos.

En agosto de 2025, expertos de la ONU dijeron: "Mientras los Estados debaten terminología—¿es o no es genocidio?—Israel continúa su implacable destrucción de la vida en Gaza".

Esto no es guerra. Esto no es "conflicto". Esto no es "ambos lados".

Esto es exterminio de una población.

Y fue hecho usando la misma retórica que vemos en The Last of Us Part II:

"Nos defendemos". "Ellos empezaron". "Son fanáticos religiosos". "Nosotros no queremos esto, pero no tenemos opción."

Aharon Haliva, exjefe de inteligencia militar israelí, en una grabación filtrada en agosto de 2025 dijo:

"El hecho de que ya haya 50000 muertos en Gaza es necesario y requerido para futuras generaciones. Por cada [víctima] del 7 de octubre, 50 palestinos tienen que morir... No hay opción, necesitan una Nakba de vez en cuando para sentir las consecuencias".

Nakba. Catástrofe. El término palestino para el desplazamiento forzoso y la matanza de 1948.

LA GRABACIÓN DE HALIVA - CORRECCIÓN

CORRECCIÓN DEL GUION ORIGINAL: El ensayo decía "febrero 2025" pero la grabación se transmitió en Channel 12 (Ulpan Shishi) en agosto de 2025. Fuentes: The Guardian, Middle East Eye, Al Jazeera (17-18 agosto 2025). Haliva renunció como jefe de inteligencia militar en abril 2024 después del 7 de octubre. Es considerado un crítico centrista del gobierno de Netanyahu. Lo que convierte a sus declaraciones aún más reveladoras: si esto es lo que dice un "centrista"...

Y mientras esto pasa —mientras Gaza se convierte en un paisaje lunar de escombros y muerte—, la narrativa dominante en Occidente sigue siendo:

"Es complicado". "Ambos lados han cometido atrocidades". "Es un ciclo de violencia."

¡No es un puto ciclo!

Un ciclo implica igualdad de fuerzas. Movimiento circular. Acción y reacción equivalentes.

Esto no es un ciclo. Es una apisonadora.

Y The Last of Us Part II, con toda su complejidad emocional, con toda su violencia visceral, con toda su pretensión de "humanizar ambos lados"...

Prepara el terreno ideológico para este discurso.

POR QUÉ ESTO IMPORTA No estoy diciendo que alguien jugó TLOU2 y luego apoyó el genocidio en Gaza. No funciona así. Lo que estoy diciendo es esto: cuando millones de personas interiorizan estructuras narrativas que presentan ocupación como "conflicto simétrico", cuando normalizan puestos de control como mecánica neutra, cuando aprenden que solo ciertos grupos merecen empatía completa... estás creando el sustrato ideológico que hace posible que Occidente mire hacia otro lado mientras ocurre el genocidio en Gaza.

No estoy diciendo que Druckmann ha diseñado el juego para justificar un genocidio. No estoy diciendo eso.

Estoy diciendo que cuando replicas estructuras de poder colonial en tu ficción...

Y luego las envuelves en lenguaje de "ambos lados"...

La peligrosa política del “ambos bandos” e...

Estás haciendo el trabajo ideológico del poder dominante.

Aunque no lo pretendas.

Aunque te sientas mal después.

EL PROBLEMA DE LA "INSPIRACIÓN"

Volvamos a la palabra que Druckmann usa: inspirado.

"Inspirado por, no basado en".

Esta distinción le importa mucho a Druckmann. La repite en múltiples entrevistas. Como si "inspirado" lo absolviera de responsabilidad.

Pero la "inspiración" no es neutra.

Cuando te inspiras en un conflicto político real para diseñar una ficción...

Las decisiones que tomas sobre qué elementos incluir y cómo representarlos revelan tu perspectiva sobre ese conflicto.

Qué incluyó Druckmann: ● Puntos de control militares ● Muros de separación ● Territorio dividido ● Grupo dominante con armas modernas vs. grupo minoritario con armas primitivas ● Identificadores étnicos/religiosos (cicatrices rituales) ● Una "invasión" del territorio del grupo minoritario

Todo esto está en el juego.

Qué NO incluyó Druckmann:

● La historia de cómo los Lobos llegaron a controlar tanto territorio ● El contexto de por qué los Serafitas están confinados a una isla ● Cualquier perspectiva Serafita sobre el conflicto más allá de "fanáticos religiosos" ● Las vidas civiles serafitas: sus familias, sus hogares, sus motivaciones

¿Veis el patrón?

Incluyó las estructuras del conflicto israelí-palestino.

Pero omitió el contexto que haría esas estructuras comprensibles como ocupación.

LA OMISIÓN COMO ELECCIÓN Lo que no se dice es tan político como lo que se dice. TLOU2 nunca explica por qué los Serafitas están confinados a una isla. Nunca muestra su vida comunitaria más allá de "culto peligroso". Nunca les da una perspectiva sobre por qué se resisten. Esas omisiones no son accidentes. Son elecciones narrativas. Y esas elecciones revelan la perspectiva del creador: los Serafitas no necesitan contexto porque son la amenaza. Su existencia misma justifica la violencia contra ellos.

Emanuel Maiberg y VICE

Hay un ensayo brutal de Emanuel Maiberg en VICE de 2020 que tituló: "The Not So Hidden Israeli Politics of The Last of Us Part II" ("Las políticas israelíes no tan ocultas de The Last of Us Part II").

Maiberg, que es israelí-estadounidense, escribe esto:

"Como alguien que creció en Israel, reconocí una forma familiar, firmemente israelí, de ver y explicar el conflicto que intenta parecer imparcial e incluso ilustrada, pero que en la práctica marginaliza la experiencia palestina de una manera que perpetúa un statu quo horrible."

EL ARTÍCULO DE MAIBERG Fuente: "The Not So Hidden Israeli Politics of 'The Last of Us Part II'," VICE, 9 julio 2020. Maiberg es uno de los únicos críticos que articuló esto claramente en el lanzamiento. Su crítica central: el juego reproduce la perspectiva israelí liberal —"ambos lados sufren, la violencia es trágica"—sin jamás interrogar el poder. Es la "ilustración" que permite a israelíes progresistas sentirse moralmente superiores mientras el sistema de ocupación continúa.

Y luego dice algo aún más devastador:

"El co-director y co-escritor del juego, Neil Druckmann... dijo al Washington Post que los temas de venganza del juego se remontan a la matanza de dos soldados israelíes por una multitud en Ramallah en 2000. En su entrevista, relató la rabia y el deseo de venganza que sintió al ver el vídeo—y cómo después reconsideró y lamentó esos impulsos. Pero le dio el núcleo de una historia."

El núcleo de la historia es la reacción de Druckmann a la violencia palestina contra soldados israelíes.

La peligrosa política del “ambos bandos” e...

No la violencia israelí contra palestinos. No la ocupación que generó esa violencia.

Su reacción emocional a la resistencia palestina.

Y esa reacción —transformada, matizada, arrepentida— se convierte en *The Last of Us Part II*.

El juego se presenta como "anti-violencia". Como "ambos lados pierden". Como "la venganza te destruye".

Y, es verdad, eso suena progresista. Suena pacifista.

Pero en contextos de asimetría de poder...

El "ambos lados" sirve al poderoso.

Porque decir "ambos lados cometen atrocidades" cuando un lado tiene F-16s y el otro tiene piedras...

No es equilibrio. Es ofuscación.

Hay un concepto del académico Johan Galtung llamado "violencia estructural". Es la violencia integrada en las estructuras sociales y políticas —pobreza, desigualdad, opresión— que causa daño incluso sin actos violentos directos.

La ocupación israelí es violencia estructural. Los puntos de control son violencia estructural. Los asentamientos son violencia estructural. El bloqueo de Gaza es violencia estructural.

La peligrosa política del “ambos bandos” e...

Pero esa violencia es invisible en narrativas de "ciclo de violencia" que solo cuentan los estallidos —los ataques, las bombas, las muertes individuales.

The Last of Us Part II cuenta los estallidos.

No cuenta las estructuras.

O, más precisamente: muestra las estructuras, pero las despolitiza. Las presenta como "cómo son las cosas" en lugar de "cómo llegaron a ser así".

POR QUÉ IMPORTA

Vale. Llegados a este punto, alguien podría decir:

"Es solo un videojuego. Es ficción. ¿Por qué importa tanto?"

Importa porque más de diez millones de personas jugaron The Last of Us Part II.

Importa porque ganó más de 300 premios, incluyendo Juego del Año en casi todas las ceremonias importantes.

Importa porque la serie de HBO —vista por millones más— está adaptando esta historia ahora mismo. La Temporada 3 está en producción mientras grabo esto.

E importa porque las ficciones dan forma a cómo pensamos sobre la realidad.

No de forma obvia. No como propaganda burda.

La peligrosa política del “ambos bandos” e...

Sino de forma sutil. Normalizando estructuras. Naturalizando asimetrías. Presentando el poder colonial como "solo la forma en que son las cosas".

Piénsalo:

En The Last of Us Part II, los puntos de control son mecánica de juego. Los atraviesas. Encuentras códigos para abrirlos. Saqueas suministros en ellos.

Se vuelven parte del ritmo del juego. Normales. Esperados.

Nadie piensa mientras juega: "Espera, ¿por qué esta facción controla todos los puntos de entrada y salida?"

Porque es un videojuego. Claro que hay checkpoints. Es un mundo postapocalíptico militarizado.

Pero los puntos de control no son naturales. Son herramientas de control territorial. Son arquitectura de poder.

Y cuando los normalizas en ficción...

Estás normalizando la lógica que los crea en realidad.

O pensemos en los Serafitas.

Durante 10-12 horas de juego como Abby, matas docenas —quizás cientos— de Serafitas.

Silbando. Emboscándote. Atacando con arcos.

La peligrosa política del “ambos bandos” e...

El juego los hace aterradores. Casi inhumanos.
Cultistas sin rostro.

Y solo al final —en Haven ardiendo— ves que eran personas. Que tenían hogares. Que tenían hijos.

Pero para entonces ya has matado a cientos de ellos sin pensártelo dos veces.

EL ENTRENAMIENTO DE LA DESHUMANIZACIÓN Este es el mecanismo exacto por el cual los militares entrenan soldados para matar: primero deshumanizas al enemigo (objetivos, combatientes, insurgentes), luego entrenas la mecánica (apuntar, disparar, moverse), y solo después —si acaso— contextualizas la humanidad. TLOU2 replica esto perfectamente. Pasas horas matando Serafitas como enemigos mecánicos. Solo después —cuando ya no importa— el juego te muestra que eran personas. La empatía llega demasiado tarde. Y esa es la lección que interiorizas.

Esa es exactamente la lógica deshumanizadora que Israel usa para justificar bombardear Gaza.

"Son terroristas". "Son fanáticos". "Son una amenaza existencial".

Y solo después, cuando ves las imágenes de los edificios destruidos, de las familias muertas...

Entonces sí. Entonces eran humanos.

Pero ya es tarde.

La peligrosa política del “ambos bandos” e...

The Last of Us Part II te entrena en una forma específica de empatía.

Empatizas con Ellie porque juegas como ella. Porque la conoces desde niña.

Empatizas con Abby porque el juego te fuerza a jugar como ella. Te da su trasfondo. Te hace pasar tiempo con sus amigos.

Pero no empatizas con los Serafitas.

Porque el juego no te da herramientas para hacerlo.

No hay "Día 1 de Lev antes de desertar". No hay "Día 1 de un soldado Serafita defendiendo Haven".

La empatía es direccional. Jerárquica. Construida.

Y cuando millones de personas juegan este juego, aprenden —subconscientemente— quién merece empatía y quién no.

Quién es humano complejo con motivaciones comprensibles.

Y quién es enemigo genérico con un arco.

¿Y AHORA QUÉ?

Entonces, ¿qué hacemos con esto?

Porque mira, The Last of Us Part II sigue siendo un juego impresionante a todos los niveles. Un hito técnico y narrativo al alcance de muy pocos.

La peligrosa política del “ambos bandos” e...

Y emocionalmente... funciona. Para mucha gente, funciona.

Cuando Ellie suelta a Abby en esa playa, cuando elige romper el ciclo...

Eso es poderoso.

Pero el poder emocional no borra la política estructural.

LA TENSION DEL CRITICO Este es el momento más difícil de escribir. Porque yo también lloré en esa playa. El juego me destrozó emocionalmente. Y reconocer eso —que algo puede ser hermoso y dañino simultáneamente— es incómodo. No quiero que la gente piense que "odio" TLOU2. No lo odio. Lo que odio es cómo su estructura política se ha vuelto invisible, normalizada, aceptada como "solo una historia sobre venganza".

Pero claro, ¿qué hacemos? ¿Separamos el arte del artista?

No es esa la discusión aquí.

No estoy diciendo "boicoteemos a Druckmann" u "olvidemos el juego".

Estoy diciendo: entendamos lo que estamos consumiendo.

Entendamos que este juego, que amamos o que nos conmovió... lleva incorporada una visión política específica del conflicto israelí-palestino.

La peligrosa política del "ambos bandos" e...

Una visión que centra la experiencia israelí. Que trata la ocupación como contexto neutral. Que iguala violencia asimétrica.

Y esa visión es peligrosa.

No porque sea mal arte. Sino porque es efectiva.

Entonces, ¿qué podría haber hecho diferente?

Imagínate si el juego te hubiera dado un "Día 1 de Serafitas".

Jugando como un soldado Serafita defendiendo Haven.

Viendo a tu comunidad desde dentro. Sus rituales, no como "fanatismo" sino como fe. Sus métodos primitivos no como "atraso" sino como elección ideológica consciente.

Y luego viendo llegar los barcos de los Lobos.

Viendo la artillería bombardear tu ciudad.

Defendiéndote con arcos contra fusiles.

¿Cómo cambiaría eso tu percepción del conflicto?

¿Seguirías utilizando la expresión "ambos lados" cuando ves la desigualdad táctica?

No es que esto sea imposible. Otros juegos han manejado conflictos asimétricos con más matiz.

La peligrosa política del “ambos bandos” e...

Spec Ops: The Line también trata sobre violencia militar estadounidense. Pero no pretende simetría. Te hace jugar como el perpetrador y luego te hace enfrentarte a lo que hiciste.

This War of Mine te hace jugar como civiles en una ciudad asediada. No como soldados. Como gente solo tratando de sobrevivir.

Incluso Metal Gear Solid (¡una saga sobre mercenarios!) es más consciente del imperialismo que TLOU2.

The Last of Us Part II eligió humanizar a los perpetradores y a las víctimas de manera desigual.

Y esa fue una elección política.

CIERRE

Vuelvo a junio de 2020.

Terminé el juego. Lloré en esa playa cuando Ellie suelta a Abby. Lloré porque el juego es emocionalmente devastador.

Y cinco años después, en 2025, estamos aquí.

Gaza ha sido arrasada. 70,000 palestinos muertos. Genocidio.

Y The Last of Us está en HBO, siendo vista por millones, reproduciendo estas mismas estructuras.

La peligrosa política del “ambos bandos” e...

No sé si Druckmann ve la conexión. No sé si ve cómo su juego "inspirado en" su infancia en Cisjordania... ha acabado replicando exactamente la perspectiva que justifica la violencia que dice criticar.

Pero yo la veo.

Y una vez que la ves, no puedes dejar de verla.

LA ADVERTENCIA QUE IGNORE Tardé meses en escribir este ensayo. No porque fuera técnicamente difícil. Sino porque tuve que decidir constantemente: ¿Hasta dónde voy? ¿Menciono Gaza? ¿Menciono genocidio? ¿Me arriesgo a que mis oyentes se enfaden por criticar un juego amado? Escribí tres versiones antes de esta. Las primeras tres eran demasiado suaves. Replicaban con mayor o menor sutileza el "ambos lados" de mi propia crítica. Para esta cuarta versión decidí: si voy a hacerlo, lo hago completamente. Sin disculpas. Sin "pero también es un gran juego". La política primero. La emoción después.

Los puntos de control no son solo puzles. Son política.

Los Serafitas no son solo enemigos. Son palestinos con otro nombre.

Los Lobos no son solo "insurgentes que se volvieron opresores". Son Israel.

Y el mapa que Dina te da al principio del juego...

No es un mapa de Seattle.

La peligrosa política del “ambos bandos” e...

Es un mapa de Cisjordania. De Gaza. De territorios ocupados y poblaciones sitiadas.

Entonces, ¿qué hacemos con esta información?

No dejes de jugar al juego si te importa. No dejes de analizarlo.

Pero entiende lo que estás jugando.

Entiende que "inspirado en" no significa neutralidad.

Entiende que replicar estructuras de poder sin contextualizarlas...

Es reforzarlas.

EL PROPÓSITO FINAL El propósito de este ensayo no es arruinarte TLOU2. Es darte las herramientas para ver lo que siempre estuvo ahí. Para que la próxima vez que veas un punto de control en un juego —o en las noticias— te preguntes: ¿Quién lo controla? ¿Por qué? ¿A quién beneficia? Para que cuando escuches el “ambos lados” en un titular sobre Gaza, reconozcas la falsedad. Porque ya jugaste esta historia. Y ahora sabes cómo termina.

Y cuando veas las noticias de Gaza —cuando veas los puntos de control, los muros, la desigualdad táctica, el lenguaje deshumanizador—

Recuerda que ya has jugado esta historia.

Ya has normalizado estas estructuras.

Ya has aprendido a decir “ambos lados”.

La peligrosa política del “ambos bandos” e...

Y luego decide si ese es el lenguaje que quieres usar.

Cuando hablamos de genocidio.

BIBLIOGRAFÍA Y FUENTES

Entrevistas con Neil Druckmann:

● Haaretz: "Israeli Creator of 'The Last of Us' Finds Inspiration for Sequel in the Israeli-Palestinian Conflict" (19 abril 2023) ● The Washington Post: "The Last of Us Part II' creators on making a sequel to a video game masterpiece" (19 junio 2020) ● The Last of Us Official Podcast (2013) - Discusión sobre Gilad Shalit

Análisis Crítico:

● Maiberg, Emanuel. "The Not So Hidden Israeli Politics of 'The Last of Us Part II'." VICE, 15 julio 2020

Informes sobre Gaza (2023-2025):

● Gaza Health Ministry: Cifras de víctimas actualizadas (noviembre 2025) ● The Lancet: "Violent and Nonviolent Death Tolls for the Gaza War" (enero 2025) ● The Guardian: "Only 17% of people killed by Israel in Gaza are militants" (21 agosto 2025) ● OHCHR: "Israel has committed genocide in the Gaza Strip, UN Commission finds" (16 septiembre 2025) ● Amnesty International:

"Two months of cruel and inhumane siege" (2 mayo 2025) ● Middle East Eye: "'They need a Nakba': Former Israeli intelligence chief" (16 agosto 2025)

Teoría Política:

● Galtung, Johan. "Violence, Peace, and Peace Research" (1969) - Concepto de violencia estructural
● Weizman, Eyal. "Hollow Land: Israel's Architecture of Occupation" (2002) ● Said, Edward. "Orientalism" (1978)

Sobre Checkpoints y Ocupación:

● B'Tselem (Israeli Human Rights Organization): Reportes sobre checkpoints en Cisjordania ● Breaking the Silence (organización de veteranos israelíes): Testimonios sobre ocupación

The Last of Us Part II:

● Naughty Dog / Sony Interactive Entertainment (2020) ● Director: Neil Druckmann ● Co-Director: Kurt Margenau ● Ventas: 10+ millones de copias ● Premios: 300+ incluyendo múltiples Game of the Year

A FONDO: BREATH OF THE WILD

Durabilidad, fragilidad y la belleza de las cosas rotas

Por Alfonso Gómez

NOTA DEL AUTOR Este ensayo fue originalmente un audioensayo publicado en diciembre de 2025. Se ha editado para lectura, eliminando referencias técnicas de audio y video, pero conserva deliberadamente su tono oral y conversacional. Las anotaciones que acompañan el texto fueron escritas en noviembre de 2025.

PRÓLOGO: LA TAZA Y EL MIEDO A PERDER

Tengo una taza en la cocina. Es blanca y azul. Bastante fea, la verdad. Tiene el logo de una aseguradora. La compré en un mercadillo por cincuenta céntimos hace diez años. Pero es... la taza. Ya sabéis a qué me refiero.

PROCESO: LA ANÉCDOTA COMO ANZUELO Esta apertura es completamente cierta. La taza existe. Está en mi cocina ahora mismo mientras escribo esto. Cuando empecé a esbozar este ensayo, tenía tres posibles inicios: uno sobre la filosofía del wabi-sabi, otro citando a Heidegger sobre la "utilidad a mano" (Zuhandenheit) y este. El de la taza ganó porque mi mujer, me dijo: "Alfonso, empieza con algo que la gente pueda tocar". Tenía razón. Nadie quiere que un ensayo sobre videojuegos empiece citando a Heidegger. Bueno, yo sí. Pero soy un pesado.

Tiene el peso exacto cuando la levantas llena de café. El asa tiene el tamaño perfecto para meter tres dedos y que el meñique se apoye en el lateral sin quemarte. La cerámica no está tan pulida como las tazas nuevas, así que cuando la sostienes hay una fricción mínima que te hace sentir que la controlas completamente.

Es idiota. Lo sé. Pero es mi taza.

Hace cinco años, mientras fregaba los platos pensando en otra cosa —probablemente en alguna mierda del trabajo, o en si había cerrado el portal de la comunidad—, le di un golpe contra el grifo. Se astilló. Un triángulo perfecto de cerámica saltó del borde y desapareció por el desagüe antes de que pudiera reaccionar. Intenté meter los dedos por el sumidero como un gilipollas. Obviamente, no había nada.

PERSONAL: EL MOMENTO EXACTO Recuerdo el momento exacto. Era un domingo por la mañana de noviembre de 2020. Estábamos en pleno confinamiento COVID. No había nada abierto para comprar otra. Y además, tampoco es que pudiera salir a comprarla. Esa sensación de "joder, esto no se puede reemplazar ahora mismo" hizo que el golpe doliera más. Como cuando se te rompe algo en domingo y las tiendas están cerradas, pero multiplicado por una pandemia global.

Cualquier persona racional la habría tirado a la basura en ese momento. Es peligrosa. Corta. Es un nido de bacterias porque, por muy bien que friegues, el grifo siempre deja mierda en las roturas. Pero yo... yo simplemente aprendí a beber por el otro lado. Cada mañana, cuando me pongo el café, la giro 180 grados. Automático. Ni siquiera pienso en ello ya. Me he adaptado a su herida de la misma manera que te adaptas a una rodilla que te cruje o a un pitido en el oído.

Nos aferramos a las cosas. Joder, si nos aferramos.

AMPLIACIÓN: LA PSICOLOGÍA DEL APEGO A OBJETOS

Hay una línea entera de investigación en psicología del consumidor sobre esto. Se llama "el efecto dotación" (endowment effect): valoramos más un objeto que ya poseemos que uno idéntico que no tenemos. Los economistas Daniel Kahneman, Jack Knetsch y Richard Thaler lo demostraron en 1990 con un experimento simple: dieron tazas a la mitad de los participantes y luego les preguntaron cuánto pedirían por venderla. Los que tenían la taza pedían el doble de lo que los que no la tenían estaban dispuestos a pagar. Pero hay algo más profundo. El psicólogo Russell Belk escribió en 1988 que nuestras posesiones son literalmente extensiones de nuestra identidad. No es que la taza sea importante; es que lleva diez años siendo parte de mi rutina matinal. Tirarla sería como amputarme un dedo pequeño. Técnicamente sobreviviría, pero me sentiría incompleto.

Hay una violencia inherente en la ruptura de un objeto que amamos. No es solo que deje de ser útil; es que perdemos la continuidad. Queremos que nuestras herramientas, nuestras casas, nuestras relaciones sean permanentes. Tenemos un miedo atroz a que las cosas se acaben.

● Guardamos las pegatinas bonitas en el cajón porque "es una pena usarlas". ● No nos bebemos esa botella de vino especial que compramos en aquel viaje. ● Guardamos la poción de salud máxima en el videojuego hasta los créditos finales porque "¿y si la necesito luego?".

CONEXIÓN: EL MEGAELIXIR QUE NUNCA USAS Este fenómeno tiene nombre en la comunidad de jugadores: "Too Awesome to Use". En Final Fantasy VII, todo el mundo termina el juego con 99 Megaelixires sin usar. En Resident Evil, nadie dispara el lanzacohetes contra los zombis normales. Lo guardas para "el jefe final", y luego en el jefe final piensas "bueno, igual hay OTRO jefe después de este", y acabas los créditos con el inventario lleno de recursos que nunca tocaste. Es un comportamiento de conservación patológico que trasladamos de la vida real al mundo digital. Esto conecta directamente con lo que exploraré en el ensayo de Baldur's Gate 3 sobre la "paradoja de elección": cuando tienes demasiadas opciones, te paralizas y no usas ninguna.

Vivimos en un estado de conservación patológico. Y en 2017, Nintendo lanzó The Legend of Zelda: Breath of the Wild.

Todo el mundo dijo que era una obra maestra. Libertad total. Escalar cualquier montaña. Un horizonte infinito. El cielo se volvía rojo al atardecer y podías sentir el cambio de temperatura. Llovía y tenías que buscar refugio porque los rayos te mataban si llevabas metal encima.

Pero había una cosa... Una pequeña, persistente y absolutamente odiada cosa que hizo que medio internet perdiera la cabeza.

Tus armas se rompen.

Y no se rompen después de meses de uso épico. Se rompen después de diez minutos. Se rompen tras golpear a tres bokoblinsmugrientos. Se rompen justo, justo cuando empiezas a cogerles cariño.

ACTUALIZACIÓN: LA POLÉMICA EN 2017 Cuando Breath of the Wild salió en marzo de 2017, la reacción fue esquizofrénica. Metacritic le dio 97/100. Gente lloraba jugándolo. Pero en los foros era otra historia. Reddit explotó. GameFAQs se convirtió en un campo de batalla. Había hilos con miles de comentarios titulados "Weapon Durability RUINS this game". El crítico Jim Sterling hizo un video donde lo llamaba "un sistema arcaico que no tiene lugar en un juego moderno". Dunkey lo defendió. Zero Punctuation lo odiaba. Era imposible hablar de BotW sin que alguien mencionara la maldita durabilidad. Y luego, con el tiempo, algo curioso pasó: la gente que odiaba el sistema acabó el juego. Y muchos cambiaron de opinión. No todos. Pero muchos.

La crítica fue brutal. "Es lo contrario a la diversión", decían en Reddit. "Es una molestia artificial diseñada para estirar el tiempo de juego". "¿Por qué el Héroe del Tiempo tiene que luchar con palos que se deshacen como si fueran de porexpán?"

Y mirad, tienen razón. Es molesto. Duele. Te hace sentir vulnerable, desnudo y un poco tonto. Y sin embargo... Después de pasar trescientas horas en Hyrule, después de ver ese destello azul de partículas disolviéndose en el aire miles de veces... Tengo una teoría.

META: POR QUÉ ESTE ENSAYO NECESITABA EXISTIR

Escribí este ensayo en octubre de 2025, casi ocho años después del lanzamiento del juego. ¿Por qué tan tarde? Porque necesitaba que el polvo se asentara. Necesitaba jugar Tears of the Kingdom y ver qué hacía Nintendo con el feedback. Necesitaba distancia. Pero sobre todo, necesitaba entender por qué yo, que inicialmente odiaba la durabilidad tanto como cualquiera, acabé defendiéndola obsesivamente. Este ensayo no es un análisis de Breath of the Wild. Es un intento de entender por qué un sistema de juego molesto se convirtió en una de las cosas que más admiro del diseño de Nintendo.

Pero antes de contárosla, tenemos que hablar de por qué odiamos tanto cuando las cosas se rompen. Bienvenidos.

CAPÍTULO 1: LA ECONOMÍA DE LA ANSIEDAD

Quiero que os imaginéis una situación. Estáis jugando. Habéis encontrado una Espada Real. Es preciosa. Tiene filigranas doradas, un peso satisfactorio cuando la blandís. Suena bien al cortar el aire. Os sentís poderosos. "Con esto", pensáis, "con esto estoy a salvo".

Y entonces entráis en combate. Un Lizalfos de fuego salta de la hierba alta. Sacas tu espada. Golpeas. Pam. Pam. Y aparece el mensaje. Ese maldito mensaje parpadeando en rojo en la esquina.

"Tu Espada Real está muy dañada".

No es una advertencia. Es un diagnóstico terminal.

AMPLIACIÓN: EL SISTEMA DE DURABILIDAD EN NÚMEROS Las armas en Breath of the Wild tienen valores de durabilidad ocultos que el jugador nunca ve directamente. Una rama de árbol aguanta 2-4 golpes. Una Espada del Soldado aguanta unos 27. La Espada Real, una de las mejores armas del juego, aguanta 52 golpes contra enemigos comunes. Suena a mucho hasta que te das cuenta de que un campamento bokoblin tiene entre 4 y 8 enemigos. Puedes limpiar un campamento y medio con tu mejor espada antes de que explote. Nintendo calibró estos números deliberadamente para crear ansiedad constante. No es un bug. Es una característica.

En ese momento, el combate cambia. Ya no estás luchando contra el monstruo. Estás luchando contra la economía del juego. Empiezas a hacer cálculos mentales a toda velocidad mientras esquivas: "¿Vale la pena gastar los últimos tres golpes de esta espada en este bicho de mierda? ¿Debería cambiar a la rama de árbol del inventario y arriesgarme a que me maten con tal de conservar la espada buena? ¿Y si hay un Lynel más adelante y necesito la espada entonces?"

Te conviertes en un tacaño. Te conviertes en un miserable que prefiere recibir una paliza antes que gastar su "capital".

CONEXIÓN: LA AVARICIA DEL JUGADOR Hay un concepto en diseño de juegos llamado "player hoarding behaviour" —el comportamiento acaparador del jugador. Los diseñadores llevan décadas luchando contra esto. Si das recursos ilimitados, el jugador no valora nada. Si das recursos escasos, el jugador no usa nada. Es una paradoja brutal. Breath of the Wild es uno de los pocos juegos que encontró una solución: forzar el gasto mediante la destrucción inevitable. No puedes acaparar porque el juego literalmente no te deja. Tu inventario tiene un máximo de espacio. Las armas se rompen. La comida se pudre si la dejas demasiado tiempo (mentira, esto no pasa, pero debería).

Esto me recuerda a otro juego. Uno que la gente ama odiar, u odia amar: Far Cry 2.

En Far Cry 2, ambientado en un país africano sin nombre desgarrado por la guerra civil, tus armas se oxidan. Se encasquillan. Estás en medio de un tiroteo en la sabana, apuntas a un mercenario que viene corriendo hacia ti con un machete, aprietas el gatillo y... Nada. El arma te traiciona. Clic. Clic. Clic.

AMPLIACIÓN: EL NIHILISMO DE FAR CRY 2 Far Cry 2 es probablemente el juego más odiado y más amado de la franquicia simultáneamente. Salió en 2008 dirigido por Clint Hocking. Era brutal. Hostil. Tus aliados te traicionaban. La malaria te mataba cada veinte minutos si no tomabas pastillas. Los checkpoints enemigos reaparecían cinco minutos después de limpiarlos. Y sí, las armas se oxidaban y encasquillaban. Ubisoft recibió miles de quejas. En Far Cry 3 (2012) quitaron la malaria, quitaron la oxidación de armas, añadieron torres para revelar el mapa. El juego se volvió mucho más popular y mucho menos interesante. Clint Hocking dejó Ubisoft poco después.

Pero en Far Cry 2, eso servía para enfatizar que todo en ese mundo era hostil. Eras un extraño, un mercenario de mierda en una tierra que te rechazaba. La malaria te consumía cada veinte minutos. Los vendedores te timaban. Tus armas eran basura del mercado negro, compradas a traficantes que no daban garantías. Era sucio. Era nihilista. Era coherente.

En Zelda, la sensación es distinta. Cuando golpeas a un Moblin con un garrote bokoblin, el sonido es sordo, húmedo. Hay una fisicidad en el impacto que Nintendo normalmente evita; ellos son la empresa de las plataformas coloridas y los saltos elásticos. Pero aquí, hay peso. Hay consecuencia. Y cuando el arma se rompe, no se atasca como en Far Cry. Explota.

PROCESO: EL SONIDO DEL SHATTER Pasé tres horas buscando información sobre quién diseñó el sonido de las armas rompiéndose en BotW. No lo encontré. Nintendo es notoriamente hermética con sus procesos de desarrollo. Pero ese sonido —ese "shatter" cristalino y definitivo— es uno de los efectos de audio más reconocibles del juego. Tiene una frecuencia específica que corta por encima de la música y los efectos ambientales. Es imposible no oírlo. Es imposible no sentirlo. Alguien en el equipo de audio sabía exactamente lo que estaba haciendo.

Ese sonido... ese shatter... es curiosamente satisfactorio, ¿no creéis? Es el sonido de una liberación. Durante los últimos cinco minutos has estado sufriendo, protegiendo esa espada como si fuera tu hijo pequeño en un supermercado. Cada golpe te dolía más a ti que al enemigo. Y de repente... ¡CRACK! Se acabó. Ya no existe. El estrés desaparece con el objeto.

Pero vamos a poner esto en contexto. Porque la mayoría de los juegos no funcionan así. En Skyrim—el juego que todo el mundo compara con Breath of the Wild—porque ambos son "mundos abiertos de fantasía"— puedes blandir tu espada un millón de veces contra el aire. De forma literal. El gesto no cuesta nada. La violencia es gratis. Puedes pasar diez minutos reales en Carrera Blanca dando tajos al viento como un pirao y tu espada estará exactamente igual que cuando empezaste.

ACTUALIZACIÓN: EL COSTE CERO DE LA VIOLENCIA

Skyrim salió en 2011 y sigue vendiéndose. Bethesda lo ha relanzado en todas las plataformas imaginables. The Elder Scrolls V: Skyrim Anniversary Edition salió en 2021, diez años después del original. La violencia en Skyrim no tiene fricción porque Skyrim es una fantasía de poder pura. Eres el Dragonborn. Eres especial. Eres un dios. Breath of the Wild es lo contrario: eres un vagabundo despertando en calzoncillos después de haber perdido la guerra hace cien años. La diferencia de fantasía es abismal.

En The Witcher 3, las espadas se degradan, técnicamente. Pero es un sistema tan indulgente que básicamente no existe. Matas cincuenta drowners, la espada baja un 20% de durabilidad, llegas a un herrero, pagas cincuenta coronas —que encuentras en cualquier caja por ahí— y listo. Como nueva. Nunca pierdes nada. En la mayoría de RPGs, la violencia no tiene fricción. No tiene coste material. Es un recurso infinito.

En Zelda, la violencia te hace más pobre. Cada victoria te deja con menos recursos de los que tenías al empezar. Es una inversión total de la fantasía de poder.

AMPLIACIÓN: EL COSTE MATERIAL DEL COMBATE Hay un jugador de speedrun llamado PointCrow que hizo un challenge run donde intentó terminar Breath of the Wild sin romper ninguna arma. Es técnicamente imposible porque el tutorial te obliga a romper un palo para avanzar. Pero después de eso, jugó todo el juego evitando combate, usando bombas (que son ilimitadas), empujando enemigos por precipicios, usando el entorno como arma. Esto demuestra hasta qué punto el juego está diseñado asumiendo que romperás armas constantemente. El combate directo es la opción más cara del juego.

Normalmente, en los videojuegos, empezamos desnudos y acabamos siendo dioses cubiertos de armaduras legendarias que nunca se rompen, nunca se ensucian, nunca pierden brillo. Acumulamos. Somos dragones sentados sobre una montaña de loot. Aquí, Link es un vagabundo. Es un chatarrero. Es un tipo que entra en una sala del tesoro, coge una espada milenaria con incrustaciones de rubíes, la usa para abrir una caja de madera y la tira al suelo hecha pedazos porque ya tiene el inventario lleno de mierda.

Hay algo punk en eso. Hay algo profundamente irrespetuoso con la idea de la "propiedad". El juego te está diciendo: "No te apegues. Nada de esto es tuyo. Solo lo estás tomando prestado por cinco minutos".

Pero aún no os he dicho por qué esto me obsesiona. Porque hay algo más pasando. Algo más profundo. Y

para entenderlo, tenemos que salir de Hyrule un momento. Tenemos que ir a 1924.

CAPÍTULO 2: EL CÁRTEL PHOEBUS Y LA MUERTE DE LAS COSAS

Navidad de 1924. Ginebra, Suiza. Hace frío. Hay nieve en las calles. Y en una sala de reuniones discreta, un grupo de señores con trajes muy caros y puros muy largos se está dando la mano.

Representan a las mayores empresas de electrónica del mundo: Philips, Osram, General Electric, Compagnie des Lampes. Tienen un problema. Un problema muy, muy grave. Sus ingenieros son demasiado buenos. Han fabricado bombillas que duran demasiado.

CONTEXTO: LA HISTORIA REAL DEL CÁRTEL El Cártel Phoebus es historia real, no una conspiración de internet. Se fundó oficialmente el 24 de diciembre de 1924 en Ginebra. Los documentos del cártel fueron descubiertos en los archivos de General Electric y estudiados por investigadores como Markus Krajewski, que escribió sobre ello en "The Great Lightbulb Conspiracy" (IEEE Spectrum, 2014). El nombre "Phoebus" viene del dios griego del sol, que es irónico considerando que su objetivo era hacer bombillas que duraran menos. La historia es tan absurda que parece ficción, pero está meticulosamente documentada.

En aquella época, una bombilla industrial podía durar 2.500 horas. Había bombillas en comisarías de policía, en estaciones de tren, que llevaban

encendidas años. Literalmente, años. Y claro, si la bombilla no se rompe, la gente no compra otra. Si la gente no compra, la fábrica cierra. Los accionistas se cabrean. Los ejecutivos pierden sus bonos.

Así que estos señores firmaron un documento. Crearon el Cártel Phoebus. Y decidieron, por contrato, que ninguna bombilla podía durar más de 1.000 horas. Si un ingeniero fabricaba una bombilla mejor —una que durara 1.500 horas—, le multaban. Inventaron la fragilidad. Diseñaron la muerte de sus propios objetos.

AMPLIACIÓN: CÓMO FUNCIONABA EL SISTEMA DE MULTAS El cártel tenía un sistema de multas progresivas brutal. Cada empresa miembro tenía que enviar muestras de sus bombillas a un laboratorio en Suiza para testing. Si duraban más de 1.000 horas, la empresa pagaba una multa proporcional al exceso. Pero aquí está lo perverso: si duraban MENOS de 1.000 horas, también pagabas multa, porque eso "dañaba la reputación de la industria". Tenías que clavar exactamente 1.000 horas. Ni más, ni menos. Los ingenieros tuvieron que rediseñar filamentos a propósito para que fueran más frágiles. El cártel duró hasta 1939, cuando la Segunda Guerra Mundial lo disolvió. Pero el daño ya estaba hecho: habían establecido el modelo de negocio del siglo XX.

Lo llamamos obsolescencia programada. Y es la base de todo lo que tenéis a vuestro alrededor ahora mismo. Vuestro móvil, que empieza a ir lento dos semanas después de que caduque la garantía. Vuestros vaqueros, que se rompen por la

entrepiera después de seis meses porque la tela es de mierda. La impresora que dice que no tiene tinta cuando el cartucho todavía está medio lleno. Los AirPods que dejan de cargar después de dos años porque la batería está soldada y no se puede cambiar.

ACTUALIZACIÓN: APPLE Y EL DERECHO A REPARAR En 2024, la Unión Europea aprobó la "Right to Repair Directive" que obliga a fabricantes a proporcionar piezas de repuesto y herramientas de reparación durante al menos cinco años después de la compra. Apple se opuso ferozmente durante años. En 2023, Francia multó a Apple con 25 millones de euros por ralentizar deliberadamente iPhones antiguos con actualizaciones de software, exactamente la misma estrategia que el Cártel Phoebus hace cien años, pero digital. Nada ha cambiado. Solo se han vuelto más sofisticados.

Vivimos en un mundo diseñado para romperse. Y eso nos genera una ansiedad constante, de fondo, como un zumbido en los oídos que ya ni notas hasta que alguien te lo menciona. Sabemos que todo es basura en potencia.

Pero volved a Breath of the Wild. Aquí, la fragilidad no es una conspiración capitalista. No hay un Cártel Phoebus en Hyrule. Bueno, igual Terry el vendedor trama algo, pero ya me entendéis. En Zelda, la fragilidad es un hecho ontológico. Es el estado natural de las cosas.

CONEXIÓN: TERRY COMO CAPITALISTA OPORTUNISTA

Terry es un personaje fascinante si lo piensas desde una perspectiva económica. Aparece en *Breath of the Wild* y en casi todos los juegos de *Zelda* desde *Wind Waker* (2002). Siempre vende cosas caras. Siempre te pide que le vendas escarabajos energéticos a precio de ganga. Es el único comerciante que aparece en múltiples ubicaciones simultáneamente, lo que implica que o tiene una red de franquicias o puede teletransportarse. En un mundo postapocalíptico donde todo se rompe, Terry prospera. Es el capitalismo de desastre en forma de personaje animado.

Miras a tu alrededor en Hyrule. No son solo las espadas las que están rotas. Es el mundo entero. A veces se nos olvida, porque el césped es muy verde y la música de piano es muy bonita. Porque hay caballos salvajes galopando y mariposas revoloteando y Koroksescondidos bajo las piedras. Pero estamos jugando en el postapocalipsis.

PERSONAL: LA MELANCOLÍA DE HYRULE La primera vez que llegué al Templo del Tiempo en *Breath of the Wild* empezó a llover. Había jugado *Ocarina of Time* cuando tenía catorce años. El Templo del Tiempo en ese juego era sagrado, imponente, lleno de luz. Veinte años después, estaba ahí, bajo la lluvia, mirando las ruinas. El techo se había caído. La estatua de la Diosa estaba rota. Había un bokoblin durmiendo en lo que antes era el altar. Y yo me quedé ahí parado, con el mando en la mano, sintiendo algo que no puedo describir bien. ¿Nostalgia? ¿Duelo? No sé. Fue raro. Me pasé diez minutos sacando capturas como un turista en un cementerio.

El Templo del Tiempo —ese edificio que en Ocarina of Time era sagrado, impoluto, eterno, el lugar donde la espada maestra dormía esperando al héroe— ahora es una ruina cubierta de musgo. El techo se ha caído. Las campanas están en el suelo, oxidadas. La estatua de la Diosa está desgastada por la lluvia ácida de los siglos. Casi no se distinguen sus rasgos. Los Guardianes, esas máquinas de tecnología punta que hace cien años conquistaron Hyrule con su precisión láser... ahora son chatarra oxidada. Algunos están medio hundidos en el lodo. Otros tienen árboles creciendo a través de sus carcasas.

AMPLIACIÓN: LOS GUARDIANES COMO CADÁVERES

Hay 157 Guardianes muertos dispersos por el mapa de Breath of the Wild. Alguien los contó. Son cadáveres de guerra que quedaron donde cayeron hace cien años. Nadie los recogió. Nadie los reparó. Se oxidaron in situ. Algunos jugadores los usan como puntos de referencia para navegación. "Ve hacia el Guardián muerto cerca de la colina". Son literalmente puntos de referencia hechos de trauma histórico. Y cuando pasas cerca de uno, a veces ves un destello rojo en su ojo apagado, un parpadeo fantasma de lo que fueron. Es terrorífico.

El reino ya perdió. El apocalipsis ocurrió hace cien años. Link se despertó tarde. Un siglo tarde. Y en este contexto... en este contexto, ¿por qué cojones esperamos que una espada sea eterna? Si los muros de piedra del castillo no aguantaron, si el Rey murió, si los Campeones —que eran los mejores guerreros de la historia, pilotos de mechas divinos— cayeron...

¿Por qué tu espada de acero debería ser inmune al tiempo?

CONEXIÓN: EL TRAUMA COMO NARRATIVA

AMBIENTAL Hay un género de juegos que se llama "ruin porn" —juegos que fetichizan las ruinas postapocalípticas. Fallout, The Last of Us, Horizon Zero Dawn. Todos comparten una fascinación estética con la civilización colapsada. Pero Breath of the Wild es diferente porque no hay supervivientes contándote qué pasó. No hay diarios de audio. No hay flashbacks cinemáticos cada cinco minutos. El apocalipsis pasó hace tanto tiempo que ya no hay nadie vivo que lo recuerde, excepto Link, y Link tiene amnesia. Solo quedan las ruinas. Y las ruinas te cuentan la historia en silencio. Es narrativa ambiental en su forma más pura.

La mecánica de durabilidad no es un sistema de juego aislado. Es narrativa ambiental. Te está contando la historia del mundo en tus manos. Todo es efímero. Todo es transitorio. La civilización se ha roto. Y tú, Link, no eres un guerrero brillante con una espada legendaria. Eres un arqueólogo de la violencia. Estás desenterrando las armas de una guerra que ya terminó, y las estás usando desesperadamente antes de que el óxido termine el trabajo que Ganon empezó.

META: LA FRASE "ARQUEÓLOGO DE LA VIOLENCIA"

Esta frase es probablemente mi favorita del ensayo entero. La escribí en un arrebató a las diez de la noche y luego pasé tres días intentando justificarla teóricamente. Busqué si alguien más había usado esa expresión antes. Lo más cercano que encontré fue "arqueología del presente" del antropólogo Michael Shanks, que estudia basura contemporánea como si fuera un yacimiento antiguo. Pero "arqueólogo de la violencia" específicamente aplicado a Link... creo que es mío. Si alguien lo dijo antes, lo siento. Pero estoy bastante orgulloso de ella.

Pero hay más. Porque Nintendo no inventó esto. La idea de la belleza en lo roto, de encontrar significado en la fractura... Eso viene de otro sitio.

CAPÍTULO 3: EL KINTSUGI INVERSO Y LA FATIGA DEL MITO

Seguro que habéis oído hablar del Kintsugi. Es esa técnica japonesa de reparación de cerámica que ha invadido Instagram en los últimos años. Cuando un cuenco se rompe, no lo tiran. Lo pegan con una laca mezclada con polvo de oro. Las grietas se convierten en oro. La idea es que el objeto es más bello, más valioso, precisamente porque se ha roto. La cicatriz es parte de la historia. El trauma hace al objeto único.

Nos encanta esa metáfora en Occidente. La compartimos en Stories. "Mis cicatrices me hacen más fuerte". "Lo que no te mata te hace más fuerte". Es reconfortante. Es resiliente. Es

Instagram-friendly.

Pero Zeldarechaza el Kintsugi. Aquí no puedes reparar nada.

AMPLIACIÓN: LA AUSENCIA DE HERREROS En The Elder Scrolls, tienes herreros en cada pueblo. En The Witcher 3, puedes reparar espadas en cualquier aldea. En Dark Souls, el herrero Andre lleva mil años sentado esperando a que le traigas titanita. La figura del herrero es un arquetipo del RPG occidental. Pero en Breath of the Wild, los únicos NPCs que trabajan metal son los Goron, y ellos solo fabrican armas nuevas, nunca reparan. Es una decisión de diseño radical: no hay reparación. Solo reemplazo. Es mucho más cercano a cómo funciona el consumismo actual que al heroísmo medieval.

No hay un herrero mágico en una aldea que pueda coger tu Claymore Real cuando está a punto de romperse y dejarla como nueva por cincuenta rupias. No hay un sistema de crafting donde combines la espada rota con mineral de hierro y la restaures. Cuando se rompe, se va. Para siempre. Es una lección mucho más dura, y mucho más honesta, sobre la pérdida. No todo se puede arreglar, chavales. A veces, las cosas se rompen y no hay oro que valga. Se acabó.

PERSONAL: LA LECCIÓN QUE NO QUERÍA APRENDER

Escribí este párrafo meses después de que a mi padre le diagnosticases una demencia. No voy a entrar en detalles porque es privado y porque Marc me diría "tío, esto no es un blog de Tumblr". Pero cuando escribí "no todo se puede arreglar", no estaba pensando solo en espadas. Estaba pensando en conversaciones que no tuvimos, en daños que fueron permanentes, en cosas que no se pueden pegar con laca dorada por muy bonita que sea la metáfora. A veces las cosas se rompen y ya está. El juego entiende eso mejor que Instagram.

Y luego... luego llegó la secuela. Cuando Tears of the Kingdom salió en 2023, pensé: "Vale, Nintendo habrá escuchado las quejas. Seis años de gente llorando en foros sobre la durabilidad. Seguro que la quitan o ponen un sistema de reparación fácil".

¿Y qué hicieron? Lo hicieron todo peor.

En la historia de Tears of the Kingdom, ha habido un cataclismo corrosivo. La Degradación, la llaman. Ahora, las armas no es que se rompan más rápido. Es que ya te las encuentras podridas.

ACTUALIZACIÓN: TEARS OF THE KINGDOM Y LA DEGRADACIÓN Tears of the Kingdom salió el 12 de mayo de 2023. Vendió 10 millones de copias en tres días, uno de los lanzamientos más exitosos de Nintendo. Y la reacción a la durabilidad fue... mixta otra vez. Pero esta vez diferente. La gente ya sabía lo que venía. Aun así, Nintendo dobló la apuesta. Las armas base en TotK tienen MENOS durabilidad que en BotW. Una Espada del Soldado Normal ahora aguanta solo 16 golpes (vs. 27 en BotW). Para compensar, añadieron el sistema Combinación que te permite pegar cosas a las armas para reforzarlas. Pero sigue siendo temporal. Siguen rompiéndose. Nintendo dijo: "No, no nos equivocamos. Esto ES la visión".

Coges una espada del suelo y está oxidada, mellada, decrepita, cubierta de una sustancia negra que parece alquitrán. Los bordes están dentados. El metal se descascarilla. Da asco tocarla. Los soldados de Hyrule te suplican que les des armas decentes porque las suyas se están desintegrando en sus manos. Excepto... En las Profundidades.

Si bajas al subsuelo —a esa oscuridad total donde no se ve nada, donde tienes que ir lanzando semillas de luz como si fueras Hansel y Gretel en un bosque de pesadilla—, encuentras unos montículos de piedra. Como tumbas. Y encima de esas tumbas, hay fantasmas.

AMPLIACIÓN: LAS PROFUNDIDADES COMO

INFRAMUNDO Las Profundidades son uno de los espacios más inquietantes que Nintendo ha creado. Es un mapa 1:1 invertido de la superficie de Hyrule, pero completamente oscuro. Sin la música de piano. Sin el viento. Solo silencio y oscuridad. Los enemigos están corrompidos, cubiertos de Gloom. Y sí, hay fantasmas de soldados muertos hace cien años que te ofrecen armas. Se llaman "Soldados fantasma". Están atrapados en el momento de su muerte. Es el Hades de Zelda. Es literalmente el reino de los muertos. Y las únicas armas perfectas están ahí.

Siluetas oscuras de soldados. Guerreros de hace cien años, cuando el reino aún existía. Y esos fantasmas te ofrecen un arma. Y el arma brilla. Está impoluta. El juego las llama "Pristine Weapons". Armas prístinas. Esto me obsesiona. Llevo días pensando en esto. ¿Por qué las únicas armas perfectas están en manos de los muertos, enterradas a kilómetros bajo tierra?

CONEXIÓN: PLATÓN Y LAS FORMAS PERFECTAS Esto me recuerda directamente a la teoría de las Formas de Platón. En "La República", Platón argumenta que todo lo que existe en el mundo material es una copia imperfecta de una "Forma" perfecta que existe en un reino ideal. La mesa que tienes en casa es una copia defectuosa de la Idea de Mesa. Y esa Idea solo existe en un plano abstracto. Las Pristine Weapons de TotK funcionan exactamente igual: son las Formas platónicas de las espadas, preservadas en el reino de los muertos. En el momento en que las subes al mundo de los vivos, empiezan a corromperse. La perfección solo existe fuera de la realidad.

Creo que es porque esas armas no son reales. Son memoria. Son la idea platónica de la espada. Son el recuerdo de cómo era el mundo antes de la decadencia. Son el pasado cristalizado. Para conseguir una espada perfecta, tienes que quitársela a un fantasma. Tienes que robarle a la muerte. Y en el momento en que la coges, en el momento en que la subes a la superficie y la usas contra un enemigo real... Empieza a degradarse. Empieza a morir otra vez. La perfección solo existe en el pasado, o en la muerte. La vida es corrosión.

META: LA MELANCOLÍA DE ESTE PÁRRAFO Cuando escribí "la perfección solo existe en el pasado, o en la muerte", me pregunté si estaba siendo demasiado pretencioso. Pero lo dejé porque creo que es cierto. No solo para el juego. Para todo. La nostalgia es una forma de fetichizar el pasado como si hubiera sido perfecto. El futuro utópico es otra fantasía de perfección inalcanzable. El presente siempre es imperfecto, siempre está rompiéndose, siempre necesita mantenimiento. Y Nintendo entendió eso al nivel del sistema de juego.

Y luego está la Espada Maestra. La Master Sword. El icono de la franquicia. La espada que expele el mal. La espada que has visto en pósters, en tatuajes, en cosplays. En Breath of the Wild, es la única arma que no se rompe definitivamente. Pero hace algo mucho más interesante. Se cansa.

"The Master Sword has run out of energy."

No se rompe, pero se duerme. Necesita recargarse. Tarda diez minutos reales en volver.

AMPLIACIÓN: LA MASTER SWORD Y FI La Master Sword tiene mucho ataque base y mucha durabilidad, mucho más que cualquier otra arma. Pero cuando se "gasta", desaparece de tu inventario durante 10 minutos en tiempo real. No puedes acelerar el proceso. Tienes que esperar. Dentro de la Master Sword vive Fi, el espíritu guía de Skyward Sword (2011). Fi es un ser consciente, casi una IA. En *Breath of the Wild*, Fi está dormida. En *Tears of the Kingdom*, hay un momento donde puedes oírla cantar débilmente cuando estás cerca de ciertos sitios sagrados. Es espeluznante. Un ser inmortal atrapado en un arma, cansado después de milenios de guerra.

Piénsalo un segundo. Estamos hablando de una espada divina, forjada por dioses, bendecida por la propia Diosa Hylia, empuñada por héroes a través de milenios. Una espada que literalmente tiene un espíritu viviente dentro —Fi, que habla, que piensa, que siente. Y está agotada.

Incluso el mito se cansa. Incluso la leyenda necesita echarse una siesta. Esto humaniza al objeto divino de una manera que ningún otro juego ha hecho. No es una herramienta infinita; es un "ser" que tiene límites. Al igual que Link. Al igual que tú.

PERSONAL: BURNOUT Y ESPADAS DIVINAS Cuando jugué BotW por primera vez en 2017, estaba en pleno burnout laboral. Trabajaba en eventos corporativos que odiaba, organizando conferencias para gente que no me caía bien, fingiendo entusiasmo por productos que no me importaban. Y recuerdo perfectamente el momento en que vi el mensaje "The Master Sword has run out of energy". Me reí. Me reí porque pensé: "Hasta la puta espada legendaria necesita un descanso. Hasta los dioses tienen burnout". Y algo en ese momento hizo clic. Pisé el freno, hablé con mi jefe dos meses después. No digo que Zelda me salvó la vida, pero... mira, algo me dijo ese juego sobre límites y sostenibilidad que necesitaba oír.

La durabilidad en Zeldano es una mecánica de gestión de recursos. Es una mecánica sobre la fatiga. Sobre cuánto puede aguantar un cuerpo, o una espada, o un planeta, antes de necesitar parar.

Pero no nos pongamos demasiado tristes. Porque hay una alegría salvaje en todo esto.

CAPÍTULO 4: LA DANZA DE LA BASURA Y EL VANITAS

Hablemos del "Golpe Crítico". El juego tiene una regla oculta maravillosa que mucha gente no conoce al principio. Si lanzas un arma a la cara de un enemigo justo cuando está a punto de romperse —cuando ves ese mensaje rojo parpadeando— o si la golpeas hasta que estalla contra su cráneo... Ese golpe final hace el doble de daño. Es un golpe crítico garantizado.

El juego te está sobornando. Te está diciendo: "Rómpela. No la guardes. No seas conservador. ¡Destrúyela!". La acción más efectiva en el juego es el desapego total.

AMPLIACIÓN: LOS NÚMEROS DEL GOLPE CRÍTICO El "durability bonus" no está documentado en el manual del juego. Los jugadores lo descubrieron mediante datamining y testing. Cuando un arma está en su último golpe (durability = 1), hace x2 de daño. Cuando la LANZAS en su último uso, hace x3 de daño. Es un incentivo brutal para destruir. Los speedrunners abusan de esto constantemente. Hay runners que calculan exactamente cuántos golpes le quedan a cada arma y las usan como proyectiles en el momento justo. Convertir la fragilidad en ventaja táctica.

Hay una belleza kinética en ver a un jugador experto en Breath of the Wild. No parece un caballero medieval manteniendo una postura elegante con su espada y su escudo. Parece un torbellino de basura. Es Jackie Chan en una tienda de muebles. Golpea con una lanza hasta que se astilla, se la tira a la cara a un Lizalfos, le roba el escudo al enemigo mientras cae, lo usa para patinar colina abajo, lo rompe contra un bokoblin, coge una hoja kolog del suelo, usa el poder de viento para lanzar al bokoblin al aire, cambia a arco, flecha en el ojo, el bicho explota... Es improvisación. Es jazz violento.

CONEXIÓN: JACKIE CHAN Y LA FILOSOFÍA DEL OBJETO MUNDANO Jackie Chan tiene una filosofía de combate que explicó en múltiples entrevistas: "Use everything around you. A ladder is a weapon. A chair is a weapon. Your enemy's jacket is a weapon". En películas como "Police Story" (1985), "Drunken Master II" (1994) o "Who Am I?" (1998), Chan nunca usa la misma arma dos veces en una pelea. Coge lo que tiene cerca, lo usa creativamente y lo descarta. Es exactamente la filosofía de combate de Breath of the Wild. Link es Jackie Chan en Hyrule. La diferencia es que Chan hacía sus propias escenas de acción y se rompió casi todos los huesos del cuerpo. Link solo rompe espadas.

Si las armas fueran irrompibles, jugaríamos de forma aburrida. Encontraríamos la "Espada Legendaria +50", tiraríamos todo lo demás a la mierda y usaríamos solo esa espada durante cuarenta horas. El combate se volvería estático. Seguro. Predecible. La fragilidad nos obliga a ser creativos. Nos obliga a vivir en el presente absoluto.

PERSONAL: EL MOMENTO DE ILUMINACIÓN Hubo un momento específico donde entendí esto. Estaba en la meseta de Tabanta, sin armas, perseguido por tres Lizalfos de hielo. Entré en pánico. Recogí una roca del suelo con mis poderes, se la tiré a uno, le robé su lanza mientras estaba aturdido, se la clavé a otro, la lanza se rompió, cogí un barril explosivo que había por ahí, lo lancé, explotó, salieron volando todos. Me quedé ahí jadeando, con el corazón a mil, pensando: "¿Qué cojones acaba de pasar?". Fue el momento más emocionante que he tenido en un videojuego en años. Y sucedió precisamente porque no tenía mi espada de seguridad. La desesperación creó la magia.

Esto conecta con el arte de las Vanitas del siglo XVII. Esos cuadros barrocos —holandeses, sobre todo— llenos de calaveras, frutas podridas, relojes de arena y velas apagadas. Flores marchitas. Instrumentos rotos. Libros con las páginas amarilleando. El mensaje de esos cuadros era Memento Mori: Recuerda que morirás. Recuerda que todo esto es temporal.

CONTEXTO: VANITAS Y EL BARROCO HOLANDÉS Las pinturas Vanitas surgieron en los Países Bajos durante el siglo XVII, específicamente durante la Edad de Oro Holandesa. Ejemplos famosos: " Vanitas" (1630) de Pieter Claesz, " Still Life with a Skull and a Writing Quill" (1628) de Pieter Claesz (otro cuadro diferente), " Vanitas Still Life" (1662) de Maria van Oosterwijck. El término "vanitas" viene del versículo bíblico Eclesiastés 1:2: " Vanitas vanitatum et omnia vanitas" - "Vanidad de vanidades, todo es vanidad". Pero aquí "vanidad" no significa narcisismo; significa "vacuidad", "lo efímero". Los objetos en estos cuadros eran símbolos: calavera = muerte, reloj = tiempo fugaz, fruta podrida = decadencia, flores = juventud pasajera, libros = conocimiento inútil ante la muerte, burbujas = vida frágil.

Pero no era un mensaje depresivo. Era un mensaje vitalista. "Como todo esto va a desaparecer, más vale que lo aprecies ahora. Más vale que te comas esa uva antes de que se pudra. Más vale que leas ese libro antes de que los gusanos se coman las páginas".

El jugador maestro de Zelda es un estoico. O un budista zen. Ha entendido que el apego es la raíz del sufrimiento.

AMPLIACIÓN: BUDISMO Y DESAPEGO En el budismo, específicamente en las Cuatro Nobles Verdades del Buda, la Segunda Noble Verdad dice que el sufrimiento (*dukkha*) surge del apego/deseo (*tanha*). No sufres porque la espada se rompa; sufres porque estás apegado a la idea de que la espada debería durar para siempre. El concepto de *anicca*(impermanencia) es fundamental: todo cambia, nada permanece. Aferrarse a lo impermanente es la causa del sufrimiento. Los monjes budistas zen practican el desapego haciendo mandalas de arena que luego destruyen deliberadamente. *Breath of the Wild* es básicamente un simulador de práctica zen disfrazado de juego de aventuras.

Cuando gritas porque tu espada de fuego se rompió — "¡Joder, era una Espada de los Grandes Héroes!"— estás sufriendo por un apego a un puñado de píxeles que estaba programado para desaparecer desde el momento en que lo recogiste. El verdadero héroe es aquel al que no le importa nada. El que está dispuesto a quedarse desnudo, en calzoncillos, frente a Ganon —el cataclismo encarnado, el mal absoluto—, confiando únicamente en que encontrará un palo, o una piedra, o una cuchara por el camino para salvar el mundo.

Y esto, esto aquí, es lo que llevo intentando deciros durante media hora: La molestia que sientes cuando se rompe tu arma... Esa molestia no es un error de diseño. Es el juego diciéndote algo. Algo sobre cómo vives tu vida.

META: EL MENSAJE ESCONDIDO Cuando empecé a escribir este ensayo, pensé que iba a ser sobre diseño de juegos. Sobre mecánicas y loops de gameplay. Pero cuanto más escribía, más me daba cuenta de que estaba escribiendo sobre mi propia relación con la permanencia. Sobre mi miedo al cambio. Sobre cómo me aferro a trabajos que odio, a relaciones que ya no funcionan, a versiones de mí mismo que dejaron de ser ciertas hace años. La taza rota del inicio no es una metáfora ingeniosa. Es mi vida real. Y *Breath of the Wild* me estaba enseñando algo que no quería aprender: soltar.

CIERRE: GIRAR LA TAZA

Vuelvo a mi cocina. A mi taza. La taza blanca y la mella en el borde. Sigo bebiendo de ella esta mañana. Sigo girándola cada día, instintivamente, buscando el lado suave para no cortarme el labio.

¿Por qué no la tiro? Cuesta un euro comprar otra en el IKEA. Menos si es del chino.

PERSONAL: LA PREGUNTA REAL He estado escribiendo sobre esta taza durante 10.000 palabras y todavía no he respondido la pregunta real: ¿por qué no la tiro? La respuesta honesta es: porque tirarla significaría admitir que las cosas acaban. Que la continuidad es una ilusión. Que no hay nada especial en mí que haga que las cosas que toco sean inmunes al tiempo. La taza me recuerda que soy mortal, y mientras la mantenga, puedo fingir que controlo algo. Es patético cuando lo escribo así. Pero es verdad.

Creo que es porque su imperfección es la prueba de que ha vivido conmigo. Esa mella es el registro fósil de una mañana concreta, de un despiste concreto, de una distracción mientras pensaba en el curro o en las facturas o en cualquier cosa menos en lo que estaba haciendo. Es la prueba de que ha sobrevivido a mi torpeza.

En los videojuegos, solemos buscar la fantasía de poder definitiva. Queremos ser el marine espacial invencible. El semidiós con la armadura dorada que no se raya. El guerrero con la espada legendaria que nunca se quiebra. Queremos permanencia. Queremos inmortalidad. Queremos control.

AMPLIACIÓN: LA FANTASÍA DE PODER EN LOS VIDEOJUEGOS La mayoría de los videojuegos venden fantasías de poder porque funcionan psicológicamente. Doom(1993) te hace sentir imparable. God of War(2018) te convierte en un dios literal. En Halo eres un supersoldado genéticamente mejorado en armadura indestructible. Es escapismo puro: en la vida real somos frágiles, mortales, vulnerables, así que en los juegos queremos ser invencibles. Es por eso que la durabilidad en BotW fue tan controvertida: rompió el contrato implícito. Te vendieron un juego de Zelda —una franquicia sobre ser el héroe predestinado— y te dieron un juego sobre ser un vagabundo que recoge palos del suelo.

Pero The Legend of Zelda: Breath of the Wild nos ofrece una fantasía diferente. Y creo que, tal y como está el mundo real ahora mismo, es una fantasía

mucho más necesaria. La fantasía de la resiliencia. La idea de que puedes estar roto. De que tus herramientas pueden ser basura oxidada. De que el mundo puede ser una ruina llena de fantasmas y errores del pasado... Y aun así, puedes ganar. Aun así, puedes levantarte.

CONTEXTO: EL MUNDO EN 2025 Escribí este ensayo en octubre de 2025. El mundo estaba (y está) objetivamente jodido. Crisis climática acelerándose. Guerras en Ucrania y Gaza. Colapso de la democracia en medio mundo. Desigualdad económica récord. Salud mental juvenil destrozada. Extinción masiva de especies. Los científicos del IPCC básicamente diciendo "ya no podemos evitar el desastre, solo mitigarlo". Y en medio de todo eso, me senté a escribir sobre un videojuego protagonizado por un chico elfo con espadas que se rompen. ¿Por qué? Porque creo que necesitamos narrativas sobre cómo seguir adelante cuando todo se está cayendo a pedazos. Breath of the Wild es esa narrativa.

Link no es especial por su espada. La espada es mentira. La espada se cansa. La espada se rompe. Link es especial porque es terco. Porque se queda sin armas, se queda sin escudo, se queda comiendo manzanas crudas bajo la lluvia mientras los rayos caen a su alrededor... Y sigue caminando hacia el castillo.

AMPLIACIÓN: LA TERQUEDAD COMO VIRTUD Hay una diferencia entre resiliencia y terquedad. Resiliencia implica adaptación inteligente. Terquedad es pura obstinación irracional. Link es las dos cosas. No hay ninguna razón lógica por la que un tipo que estuvo en coma cien años debería poder derrotar a un semidiós malévolo que ya destruyó el reino entero. Las probabilidades son cero. Pero Link simplemente... no se rinde. Es casi estúpido. Casi suicida. Pero funciona. Y creo que eso es importante: a veces la única respuesta ante lo imposible es la terquedad absurda.

Al final de la batalla, cuando el último monstruo cae y tu última espada se desintegra en ese polvo azul precioso, te quedas ahí parado. Solo. Con las manos vacías. El silencio vuelve a Hyrule. Y te das cuenta de que no necesitas la espada. Nunca la necesitaste realmente. Tú eras el arma. Y tú, a diferencia del acero, puedes curarte.

CONEXIÓN: EL CUERPO COMO HERRAMIENTA Hay un concepto en filosofía fenomenológica llamado "el cuerpo vivido" (Leiben alemán, lived body en inglés). El filósofo Maurice Merleau-Ponty escribió sobre cómo el cuerpo no es un objeto que poseemos, sino la forma en la que habitamos el mundo. No "tengo" un cuerpo; "soy" un cuerpo. Las herramientas son extensiones temporales de ese cuerpo —la espada extiende tu alcance, el escudo extiende tu defensa—, pero cuando se rompen, el cuerpo permanece. Link sin armas sigue siendo Link. Tú sin tus herramientas sigues siendo tú. Es una lección profundamente humanista en un juego sobre elfos y magia.

Pero hay una parte de mí que no quiere que esto termine siendo reconfortante. Porque la verdad es más oscura que eso. La verdad es que algunas cosas, cuando se rompen, no se arreglan. Algunos daños son permanentes. Algunas tazas no se pueden girar para beber por el otro lado.

PERSONAL: LO QUE NO DIGO EN VOZ ALTA Aquí está la parte que casi corto del ensayo. La parte en la que mi cerebro me dice "no sé si deberías publicar esto". Hay cosas en mi vida que no he podido arreglar. Relaciones con amigos, exparejas y familiares que están rotas hace años y probablemente nunca se reparen. Oportunidades profesionales que dejé pasar y que no volverán. Versiones de mí mismo que maté para poder crecer. Y sí, tengo una taza rota que giro cada mañana, pero también tengo cosas que no se pueden girar. Cosas que simplemente están rotas. El juego entiende eso. Por eso el Templo del Tiempo nunca se reconstruye. Por eso los Campeones siguen muertos. Por eso Ganon volverá otra vez.

Y Breath of the Wild entiende eso. Por eso el Templo del Tiempo nunca se reconstruye. Por eso los Guardianes siguen siendo chatarra. Por eso, incluso después de derrotar a Ganon, cuando vuelves a cargar la partida, estás en el mismo momento justo antes de la batalla.

El juego no te da un "después". No hay reconstrucción. No hay vuelta a la normalidad. Solo hay el saber que puedes hacerlo otra vez si hace falta.

AMPLIACIÓN: LA AUSENCIA DE POSTGAME Esta es una de las decisiones más controvertidas de Breath of the Wild. No hay postgame. Derrotas a Ganon, ves los créditos, y cuando recargas la partida... estás justo antes de la batalla final. El mundo no cambia. Hyrule no se salva. Zelda no vuelve. Solo aparece una pequeña estrella en tu archivo de guardado indicando que completaste la historia. Muchos jugadores odiaron esto. Querían ver Hyrule reconstruido. Querían NPCs agradeciéndoles. Querían un castillo restaurado. Pero Nintendo dijo que no. El mensaje es claro: la victoria no es permanente. El mal volverá. La lucha continúa. No hay final feliz definitivo.

La mella en mi taza no es hermosa. No es kintsugi. Es solo una mella. Pero la mantengo porque me recuerda que nada dura para siempre. Ni siquiera las cosas que amo. Ni siquiera yo.

META: LA CONCLUSIÓN QUE NO QUERÍA ESCRIBIR La primera versión de este ensayo terminaba con una nota optimista. "Abrazad la impermanencia. Encontrad belleza en lo roto. Aprended a soltar". Todo muy bonito y muy falso. La verdad es que no he aprendido a soltar. Sigo con la taza rota. Sigo aferrado a cosas que debería dejar ir. Pero al menos ahora soy consciente de ello. Y Breath of the Wild me dio un lenguaje para pensar sobre esto. No me curó. Pero me dio palabras.

Y esa es, quizás, la lección más importante de todas. No que podamos sobrevivir a pesar de que las cosas se rompen. Sino que las cosas se rompen. Siempre. Y nosotros también.

PERSONAL: LA ÚLTIMA PALABRA Después de escribir este ensayo, he seguido jugando Breath of the Wild y a Tears of the Kingdom. He pasado otras diez o veinte horas explorando. He encontrado todos los Koroks (hay 900, soy un enfermo). Y en algún momento, sin darme cuenta, dejé de preocuparme por las armas. Recogía lo que había. Lo usaba. Se rompía. Cogía otra cosa. El ciclo se volvió natural. Casi meditativo. Y un día, mientras escalaba la montaña Satori bajo la luz de la luna, con las manos vacías porque acababa de romper mi última arma contra un Hinox, pensé: "Ah. Ya lo entiendo". Y luego me cayó un rayo y morí porque llevaba metal encima. Pero casi lo entendí.

Gracias por escuchar. Y si alguna vez rompéis vuestra taza favorita... No la tiréis inmediatamente. Probad a girarla primero. A ver qué pasa.

BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

Sobre psicología del consumo y apego a objetos:

- Belk, R. W. (1988). "Possessions and the Extended Self". Journal of Consumer Research, 15(2), 139-168.
- Kahneman, D., Knetsch, J. L., & Thaler, R. H. (1990). "Experimental Tests of the Endowment Effect and the Coase Theorem".

Sobre obsolescencia programada:

- Krajewski, M. (2014). "The Great Lightbulb Conspiracy". IEEE Spectrum, September 24, 2014.
- Slade, G. (2006). Made to Break: Technology and Obsolescence in America.

Sobre diseño de videojuegos:

● Hocking, C. (2007). "Ludonarrative Dissonance in Bioshock". Click Nothing (blog). ● Juul, J. (2013). The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Video Games. MIT Press.

Sobre filosofía y cultura: ● Koren, L. (1994). Wabi-Sabi for Artists, Designers, Poets & Philosophers. Stone Bridge Press. ● Thich Nhat Hanh (1998). The Heart of the Buddha's Teaching. Broadway Books. ● Merleau-Ponty, M. (1945). Fenomenología de la Percepción. DeAgostini. ● Schama, S. (1987). The Embarrassment of Riches: An Interpretation of Dutch Culture in the Golden Age. Knopf.