

UZUMAKI












¿Cómo se construye una sociedad
a través del miedo?

In Collectione Est
Specialis Rara



CPG SOCIAL

Juan Manuel Santamaría Velásquez

	PREFACIO.....	3
	INTRODUCCIÓN.....	6
	OBJETIVO.....	7
	JUSTIFICACIÓN.....	9
	PARTE I	
	La emoción del miedo.....	14
	El Yo, el Otro, la alteridad y la expectativa....	20
	El concepto de adversario.....	24
	La hegemonía y la disputa por el sentido.....	28
	La identidad narrativa.....	33
	La hipótesis de la espiral.....	36
	PARTE II	
	El concepto del juego.....	41
	El diseño industrial y el diseño de juegos.....	45
	PARTE III	
	La tabla Ouija, la narrativa y la estética.....	48
	Las cartas Zener y la influencia de la narrativa	53
	Esotérica y lo comercial.....	57
	Kokkuri, Kokkuri-san.....	58
	PARTE IV	
	El storytelling y las generaciones.....	64
	El nombre y los primeros diseños.....	69
	La verdadera propuesta.....	77
	La ilustración.....	83
	La leyenda y la necesidad de ocultar el origen del juego.....	86
	PARTE V	
	Llegados al final.....	91
	Referencias bibliográficas.....	94



Índice

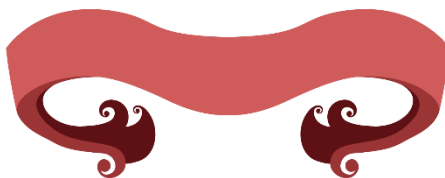
TRÍADA

Sergio Esteban Romero

Adriana María Botero



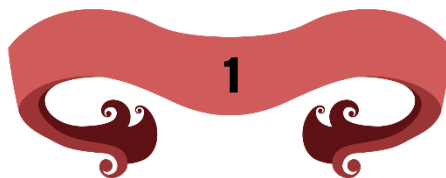
Pablo Calderón Salazar



AGRADECIMIENTOS

Durante el desarrollo del presente documento sucedieron enormes eventos no solo a nivel personal, sino también global. Pertenezco entonces a una generación que construyó pautas para optar por un grado universitario dentro de la comodidad de su hogar, rodeado de su familia. Todo mientras el exterior gritaba por el peligro de riesgo biológico que representaba un virus que brotó hace contados meses. Antes de que todo esto sucediera, conté con el apoyo de una serie de personas que me brindaron las herramientas necesarias para dar inicio con lo que sería la culminación de este documento. Gracias a los profesores Cristiam Camilo Sabogal y Sergio Esteban Romero quienes, a través de su paciencia y las diferentes cosas que también acontecieron durante las clases más extrañas y nómadas que he tenido en la carrera me dieron las bases para sentar el inicio del proyecto durante su fase de investigación. Durante el paso a la construcción del proyecto me reencontré con el profesor Sergio, en compañía del profesor Pablo Calderón Salazar y la profesora Adriana María Botero. Esta triada continuó creyendo en el proyecto y en todo lo que había logrado, dándome referentes y recomendaciones sobre cómo debería proceder durante lo que fueron los primeros indicios de la cuarentena. Gracias a ellos y a mis compañeros de clase que colaboraron con las comprobaciones y retroalimentaron mis diseños en pos de una mejora.

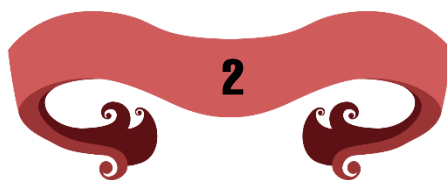
El arte gráfica ha sido una falencia grande dentro de mis propósitos, que me ha granjeado desesperaciones frecuentes frente a la forma en la que termino por exponer mis diseños y descubrimientos. Gracias a Nicolás Sanabria Sánchez, mi ilustrador, quién diligentemente y a pesar de las dificultades personales y posteriormente, la cuarentena, se encargó de cumplir a cabalidad todos y cada uno de los encargos solicitados por hacer de este proyecto algo que pudiera recordar. Gracias al profesor Julián Velásquez Osorio quien fungió como productor y patrocinador de este proyecto, estando presentes en las fases posteriores a la ilustración y esquema del presente documento, buscando siempre una mejoría que resultó determinante para el resultado. Por supuesto nada de esto hubiera sido posible tampoco sin el apoyo incondicional de mis amigos y familiares, a mi abuela Cecilia Osorio que estuvo dispuesta a preparar deliciosos almuerzos mientras me sentaba a trabajar, a mi mamá Nancy Velásquez y a mi papá Jorge Eliécer Santamaría. Ambos pilares que estuvieron sosteniendo constantemente mi interés por los juegos de mesa desde que era muy pequeño.



Gracias a mi hermano Julián y a mi hermanita Sara, siempre buscando una excusa para sacarme del trabajo y esperando con ansias que terminara pronto para ir a jugar con ellos.

Gracias a mis queridos amigos, que conocí en la universidad y continué viendo a diario. Donde, al momento de escribir esto en medio de la cuarentena de Mayo, extraño y espero volver a pronto. Espero que todos ellos, y los mencionados anteriormente, disfruten el resultado del proyecto tanto como yo disfruté haciéndolo.

Gracias por jugar nuestro juego.

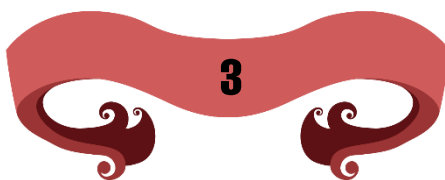


PREFACIO

La relevancia de los últimos tiempos

Recurriré a hablar en primera persona para exponerte a ti (aquella persona que juzga, que lee, que juega y que teme) a anécdotas que ocurrieron antes y durante la construcción de este trabajo. Mi interés por los temas presentes en la culminación de este proyecto vienen desde hace muchos años. Sin embargo, decantó hasta finales del año pasado (2019) entre una lluvia de ideas y la desesperación de presentar algo que fuera contundente pero sobre todo, que pudiera hacerse un espacio entre todas aquellas cosas que viví en la universidad. Desde mis tal vez 8 años (y aún a la fecha de mis 22) he sido un acérrimo fan del miedo y sus diversas expresiones (literatura, películas, folclor); mentiría, sin embargo, al decir que admiro todos sus exponentes, pues siento que con el pasar de las épocas las diversas escuelas que alimentan el ocio de la sociedad⁽¹⁾ en la que he vivido han normalizado las fórmulas para percibir el miedo de esos géneros.

No era ajeno a mi entablar conversaciones con amigos donde se analizaba la profundidad de un libro o una película de terror. Sin embargo eran contadas las ocasiones en las que aparecía la pregunta ¿por qué nos dio miedo?. A simple vista la respuesta a dicho cuestionamiento tal vez era tan subjetiva (y a veces tan obvia) que nadie se molestaba en formularla. En dicha literatura, películas, folclor, regularmente existía un elemento que ponía en riesgo la integridad de los personajes, por lo que de inmediato era inferible algo evidente “me daría miedo morir (o vivir algo) así”. Y es en estos casos donde también podíamos observar como aquellos que decían “esa película no me dio miedo” no hablaban por disentir del miedo a la muerte, sino por la forma en que eran contadas esas historias que eran tan poco relacionales. Mi ultimo semestre en la universidad se vio particularmente opacado por una pandemia, algo que no se había vivido en muchísimos años, una enfermedad que ha despertado mucho más que precaución, sino también que se presenta como el cruce de una serie de desgracias que no todos acontecieron en esa escala.

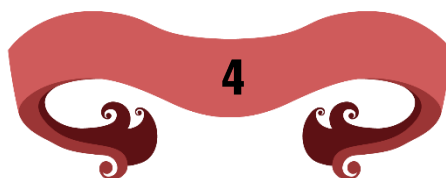


1. Entendida para el proyecto como una conglomeración de individuos de similares características más allá de la genética. Anidando también en lo ético.

Este evento ocurrido desde principio de 2020 y que a la fecha de escribir este prefacio (abril) ha desencadenado muchas cosas que, curiosamente, estuvieron presentes en mi investigación. Me encontraba originalmente en un vaivén, parecía que la hipótesis sobre la que se basa este proyecto (ciertos grupos humanos temen como consecuencia de los miedos de sus correspondientes antepasados). Un eterno ciclo, una espiral, símbolo de la construcción y la destrucción (esa misma simbología que espero sea atribuible al proyecto). El mundo se encuentra sumergido en el miedo producto de la pandemia, miedo que su propia cultura⁽²⁾ (independiente de cuál sea) le enseñó a proclamar. Rezan a dioses, amenazan al cuerpo médico, luchan por una curiosa imposición de derechos sobre violación de leyes, etc. Instintivamente todos desean destruir, manipular, incluso entender y tratar de interpretar al virus, y al no poder dialogar con el mismo agreden a quienes lo portan. En retrospectiva, a pesar de ser nefasto, es posible comprender ese tren de pensamiento. El miedo nos provoca, nos lleva a un estado donde, a través de una invocación del sentido común, buscamos nombrar lo innombrable por el sagrado acto de sobrevivir; sin embargo (y también como una de las ideas que fundaron el proyecto) en mi cotidianidad esta situación revela la deshumanización a falta del miedo, donde la ira toma su lugar cada día en Colombia, constantemente asediada por tragedias innombrables.

Tiendo a pensar que Colombia no es un país de miedo, sino de ira. De rabia desmesurada que explota pero que no soluciona nada, sino que vive el día deseando una saciedad de calma inexpugnable. El mundo y Colombia parecen empaparse del llamado amor en los tiempos del coronavirus, sabemos que hacer con nuestros sentimientos positivos cuando la situación parece demandante. Pero y ¿qué sucede con el miedo en los tiempos del coronavirus?. Pasa desapercibido, todos temen, todos saben que es el miedo. Pero no parece existir una correlación entre los demás y Yo⁽³⁾: Yo temo, por mi, por mi familia, pero no por lo demás. No creo que los demás teman, no se si los demás teman.

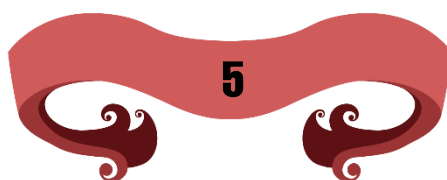
¿No es esa una sensación familiar?



2. Entendida para este proyecto como el conjunto de saberes, creencias, actitudes, etc. De un grupo social en particular.
3. El Yo derivado de la teoría del psicoanálisis de Sigmund Freud que actúa como mediador entre los instintos primitivos resultantes de los deseos y las instancias morales generadas por la sociedad. Entendido como el ser que convive en comunidad y actúa como referente del individuo. (Referido con mayúscula).

Lo anterior se menciona hasta con displicencia “imagino que los demás también deben temer”. Los relatos sobre la historia humana de occidente parece que se ha basado en una supervivencia del propio Yo por encima de los demás: Yo importo más que los demás. No existen puntos medios en una discusión, creo que es el momento para probar que eso puede cambiar. Esta pandemia, es la prueba de que cuando todo el mundo padece el mismo problema, el colombiano reacciona con ira en lugar de miedo (algo que nunca pude comprobar más allá de deducciones, pues el conflicto armado parece obra y gracia propia y única de la historia de este país). Quizás sea una excusa para trabajar más fondo las situaciones vividas a través del miedo, una oportunidad para acercarnos a la pregunta que fundamenta el proyecto: ¿cómo esas expresiones del miedo, son uno de los pilares de nuestra cotidianidad? relevante sobre todo para aquellos compañeros colombianos que busquen una respuesta a mis anteriores pensamientos mencionados sobre la situación de mi cotidianidad y cómo la estoy abordando.

Gracias por leer.



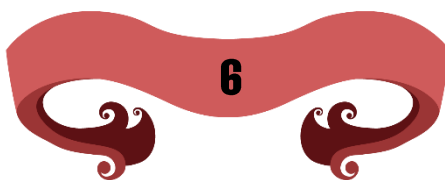
INTRODUCCIÓN

La relevancia de los últimos tiempos

A lo largo de las páginas del presente documento se organizan las nociones, conceptos y bases teóricas que sustentan el desarrollo de un juego de mesa como propuesta de trabajo de grado. Enfocado en demostrar y sustentar una hipótesis: La emoción del miedo en un grupo humano particular es consecuencia del miedo heredado de sus correspondientes antepasados. Pero dicho miedo, de igual forma que con los géneros artísticos que hacen uso de él, está marcado por la incertidumbre y el misterio, su existencia llega a operar en el anonimato; hecho que le ha granjeado una reputación de acusatorio e irrelevante, pero cuyo telón oculta las verdaderas razones por las que un individuo actúa como actúa. Esperando responder a la pregunta ¿cómo esas expresiones y géneros artísticos sobre el miedo, son uno de los pilares de nuestra cotidianidad?, estudiado y segmentado en niños, adolescentes y adultos de la ciudad de Bogotá, Colombia.

Para acceder a una explicación de dicha hipótesis e hilar los diferentes términos que sostienen el proyecto es importante establecer el concepto de miedo y la forma en que está siendo abordado, comenzando con el campo de la neurología y la biología sobre su funcionamiento instintivo (a través de teorías que continúan siendo controvertidas), para posteriormente enfocar el tema del miedo al estudio social y ético. Su relevancia cultural bajo la atenta mirada de los términos sobre lo Siniestro establecido por Sigmund Freud(4), así como las técnicas literarias desarrolladas por Howard Phillips Lovecraft(5) y E.T.A(6). Hoffman para dar cuenta de la existencia del miedo en relación con la manera que se utiliza dentro de un juego a partir de las narrativas(7).

En términos de la relación social y el carácter del Yo que ofrezca pautas sobre el dinamismo cultural trabajado (establecido también por Freud) se recurrirá a Jean Paul



4. Neurólogo austríaco y padre del psicoanálisis, influyente en el campo de la teoría de la mente en el siglo XX.
5. Escritor estadounidense de los géneros de terror y ciencia ficción. Pionero del horror cósmico, que se aparta de las tradiciones sobrenaturales para dar paso a alienígenas, viajes en el tiempo, etc.
6. Escritor y jurista prusiano que participó en el movimiento romántico de la literatura alemana.
7. Género literario que hace uso de elementos relatados y explicados que le suceden a uno o más individuos.

Sartre y su concepto sobre la empatía, así como ofrecer una definición de alteridad para instaurar una alternativa mucho más adecuada en términos de proyecto social que permita ubicar al lector dentro de un espectro que dilucide el uso que los diversos grupos de estudio que serán expuestos le dan al miedo. Además de entablar los conceptos que Paul Ricoeur desarrolló sobre la identidad narrativa con el propósito de conectar las categorías sobre las técnicas literarias con el pensamiento colectivo de la alteridad. Dentro de esta sección existen los testimonios de otros autores que trabajaron previamente con el tema de lo narrativo dentro del ambiente social en otros lugares del mundo.

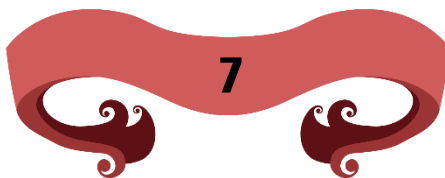
Se expondrá sobre los diferentes dispositivos e instrumentos de recolección de información que partieron de las categorías previamente comentadas, el trabajo que fue realizado con cada uno de ellos y como los resultados aportaron al desenlace del proyecto. Una vez dispuesto se llegará al elemento que culmina con el trabajo de grado, un juego de mesa con el propósito de conectar y facilitar las conversaciones en torno a las disputas por el sentido que conforman las bases teóricas y que, a la vez, construyen las bases de una sociedad, enfocándose particularmente en los casos concretos estudiados sobre una pequeña porción de la cultura colombiana.

Objetivo

Crear un juego de mesa que resignifique el papel del miedo como mediador en la construcción de la sociedad para propiciar la conversación en torno a los factores, actores, escenarios que la componen. Se trata pues, de una hipótesis sobre la configuración de las bases sociales y la toma de decisiones entendidas como un medio de estructuración de identidad del cual el ser humano hace parte, donde esas percepciones se entrecruzan con las de otros dando lugar al conflicto y a la adversidad propuesta también como un medio en el cual es posible (y de hecho, más factible) crecer y mejorar.

¿Qué?

Siendo el “Yo” el referente del individuo que convive en sociedad, se presume la existencia de un contrario que puede interpretarse como “el Otro”. Esos Otros pueden ser considerados enemigos, competencias que deben ser eliminadas para prosperar.



8. Filósofo francés exponente del existencialismo y que creía en que el hombre se hace a sí mismo.
9. Filósofo francés que combina la idea de la fenomenología (la subjetividad) con la hermenéutica (la interpretación del lenguaje).
10. El Otro existente en el pensamiento de Sartre, quién lo trataba de un modo transversal dentro del concepto de alteridad. Un elemento que descubre el Yo como ajeno a su ser que lo ubican en otras categorías (Referido con mayúscula).

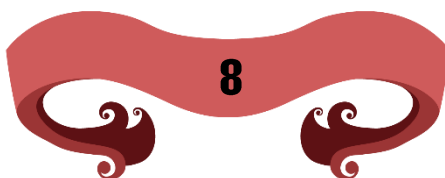
Exponer la correlación del Yo y del Otro como adversarios en lugar de enemigos, demostrando la existencia de un acuerdo que demanda empatía en lugar de una comprensión profunda del otro a través de una actividad social como lo es el juego de mesa.

¿Cómo?

Elaborar una propuesta de juego de mesa que manifieste una disputa por el sentido entre el Yo y el Otro, presentándose como adversarios. Demostrando a su vez la correlación y diferenciación existente entre sus pensamientos como consecuencia de sus miedos derivados de su formación individual. El juego propuesto debe cumplir con los elementos referenciados a lo largo del documento, así como exhibir un carácter anónimo que desvíe la atención del juego y se enfoque en la relación de los jugadores haciendo uso de las narrativas.

¿Para qué?

Manifestar la importancia del miedo como una emoción que modifica a la cotidianidad colombiana a través de las narrativas. Así como demostrar el uso de los juegos de mesa como herramienta de recolección de información dentro de los procesos del diseño industrial que evoquen las actitudes referenciadas previamente como instrumentos de educación.



11. Concepto tratado por Chantal Mouffe (política y filósofa belga que divulga la idea del conflicto mal visto como caducado) donde se define a un elemento contrario al Yo ubicado en condiciones y reglas similares con el fin de ofrecer un acuerdo entre oponentes legítimos que puedan coexistir.

12. Participación afectiva o emocional de una persona en una realidad completamente ajena.

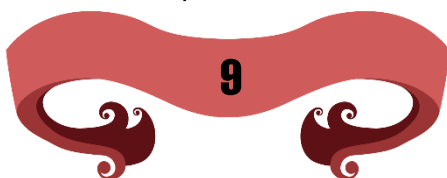
JUSTIFICACIÓN

Las narrativas y el por qué de los juegos

Baldick(13) (2004) define a las narrativas como un género literario caracterizado por el relato de historias de extensiones diversas. Los mitos, leyendas, crónicas y registros mediáticos son apenas una porción de la composición sobre cómo la narrativa es en sí misma la cronología del mundo y la cultura facilita su validación a través de una interpretación y estructuración de la cotidianidad misma.

Este elemento resulta pertinente de explicar para entablar la conexión sobre la propuesta del por qué un juego de mesa y la importancia de las narrativas (14). Se concibe la idea de la identidad, una concepción y expresión que tiene cada persona acerca de su individualidad y de su pertenencia o no a ciertos grupos. En cierta forma se comprende también a la sociedad y a la propia identidad como una opinión que se valida entre cimientos establecidos y corroborados que le dan origen al Yo. La identidad basada en la colectividad social donde este se acerca a los Otros dentro de un ámbito cultural a través de los medios empáticos (15).

Si bien existen una gran cantidad de ejemplos de medios empáticos, estos pueden ser conglomerados en tres categorías: las artes escénicas, la literatura y los juegos. Cada una de ellas se ve influenciada por una narrativa acompañada de premisas que dotan de consistencia las reglas que establecen para relatar una historia que penetre la percepción de sus espectadores. Comprendemos que estos elementos pueden llegar a modificar la cultura y es comprensible en el ámbito de las tres categorías a través de los eventos suscitados en la historia, sin embargo los juegos y sus derivados poseen una capacidad distinta de proyección a la literatura y al escenario en donde se encontraría la respuesta a la problematización sobre la comprensión del miedo en el Yo y en los Otros a través del fenómeno de la alteridad. No es difícil recordar los hitos que se produjeron con la llegada de Star Wars y sus carismáticos personajes; el mundo de Matrix y Harry Potter así como sus consecuentes adaptaciones, todas iniciaron revoluciones culturales en distintas escalas que hoy en día dan clara muestra de cómo aquellas expresiones artísticas permitieron construir la identidad social de sus fanáticos que aún se regodean con su sentido de pertenencia.



13. Chris Baldick, académico británico cuyo trabajo se desempeña en el campo de la literatura crítica y terminología.

14. Expandido en la Parte I.

15. Expresiones de carácter artístico que se encuentran relacionadas con la creación y la exhibición. Concebidos a partir de la literatura, el cine, la danza, la arquitectura, etc. Entendidos para este proyecto como manifestaciones ligadas a las emociones humanas.

Los juegos (16) generan otros tipos de dinámicas que se desenvuelven para continuar con el mismo fin, pero demarcan un límite territorial a la hora de generar una identidad y una comprensión con mucha diferencia del cine o la literatura. Se establece entonces el término agente para definir un ser, un objeto. En los medios del arte y la expresión existe una correlación directa con dos tipos de agente, siendo el agente real el espectador, el lector o el jugador (es decir, el “Yo”) y un agente virtual que resulta ser el protagonista, el objeto, el narrador, el personaje (que de acuerdo a la definición se entiende como un “Otro”) de la misma forma que un análisis en la relación social.

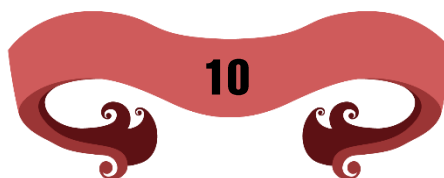
Para desenvolverse en el hábito de relacionarse con una de estas manifestaciones artísticas el agente real debe dotar de una agencia (acción) al agente virtual para que su agenda (sus deberes y continuidades en su universo) puedan desarrollarse, entonces, el lector en su actividad le permite al agente virtual continuar con su agenda en tanto el agente real le otorgue agencia. Este mismo caso se da en las artes escénicas, donde el agente real es el espectador, mientras que en el ámbito del juego la agenda toma un sentido mucho más amplio y aquí se encuentra la diferencia. Aquí un ejemplo de una muestra de arte literaria, El Señor de los Anillos:

“Saliendo del túnel de árboles que acababan de dejar apareció un Jinete Negro. Tiró de las riendas y se detuvo, balanceándose en la silla. Otro lo siguió y luego otro, y en seguida otros dos.

- ¡Corre! ¡Corre! – Le gritó Glorfindel a Frodo.

Frodo no obedeció inmediatamente, como dominado por una extraña indecisión. Llevando el caballo a paso, se volvió para mirar atrás.”(Tolkien, 1954, p 288).

El lector comienza su tarea como agente real al leer y los agentes virtuales se ven agendados; Frodo no tiene más opción que ser dominado por la indecisión, la agenda de los Jinetes Negros es surgir del túnel de árboles, y Glorfindel debe gritar “¡corre!” Los agentes virtuales se encuentran sometidos a sus agendas, impulsadas por la acción del agente real.

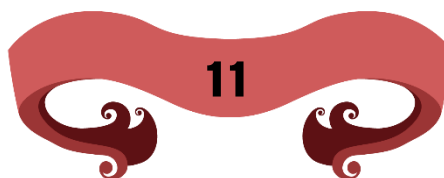


16. Entendidos en el proyecto como la actividad realizada por una o más personas que independiente de sus características, presente un conjunto de reglas establecidas con el fin de proporcionar entretenimiento (sin recurrir necesariamente a elementos de competencia).

Es en este punto donde deben identificarse tres categorías de agendas que se encuentran dispersas en el análisis de la literatura, el cine y el juego. La primera es la agenda general que se resume a la acción de distraerse, de divertirse, de contemplar y de estimularse; luego se encuentra la agenda impuesta por el dispositivo donde es el escritor quién la establece: llevar el anillo a Mordor, rescatar a la princesa, ganar la carrera, etc. Y por último la agenda metodológica que se encuentra como mayor exponente en los juegos pues es aquella que los agentes improvisan (esquivar, saltar, correr, dialogar, etc.). Un agente virtual entonces posee agenda, pero no agencia hasta que el agente real actúa como intermediario: ve la película, lee el libro, juega el juego. Así los agentes virtuales, y, en consecuencia, las relaciones establecidas en un juego, poseen una peculiaridad sobre los agentes y componentes de la literatura y las artes escénicas: sus agendas son en gran parte, las agendas del mismo agente real.

Las agendas se ligan dependiendo del juego (por acciones motoras usando la interactividad exclusiva de los videojuegos o el azar de los dados en un juego de mesa, así como las decisiones de disposición de recursos en el mismo), el agente virtual y el agente real conforman un vínculo profundo y una relación establecida que termina por identificar al jugador y al personaje, es esta misma capacidad de los juegos la que permite a este medio de expresión posicionarse como un efectivo generador de identidad cultural y narrativa pues es la encarnación de un personaje que, al igual que el protagonista de un libro o una película, posee historia, posee personalidad y un trasfondo en el cuál los cimientos de su universo se escriben, pero es la capacidad del jugador de afectar las decisiones del personaje a través de un medio físico.

En los juegos es la habilidad lo que determina la supervivencia del protagonista y es la interferencia del jugador la que define la historia y la duración. Las acciones generan reacciones y a través del medio comprendemos aquello que el “Otro” puede darnos a entender mediante los eventos que se predisponen: se obtiene un efectivo medio de alteridad a través de un juego con un “Otro” tanto real como virtual. Razón del por qué se escogió la categoría del juego para la resolución del proyecto. La decisión se ve también influenciada por el trabajo (17) realizado con una serie de muestras extraídas de la cotidianidad de la ciudad de Bogotá, Colombia, segmentando la población estudiada en tres generaciones.



17. Los instrumentos utilizados en la recolección de información se expondrán en la Parte IV.



- 1-Generación Adulta (a partir de los 27 años).
- 2-Generación Joven (desde los 14 hasta los 26 años).
- 3-Generación Infantil (desde 5 a 13 años).

Se propone trabajar un juego que conglomere los elementos expuestos en los objetivos del proyecto y que permita la congregación de las generaciones estudiadas con el fin de aportar una visión considerable sobre la cotidianidad colombiana en la ciudad de Bogotá. Decisión que conlleva a diseñar y producir un juego de mesa, de carácter accesible para todas las edades de la muestra, relacionable dentro de su imaginario y que ofrezca un ambiente de correspondencia entre los participantes.





PARTE I



“La emoción más antigua y más intensa de la humanidad es el miedo, y el más antiguo y más intenso de los miedos es el miedo a lo desconocido”

H.P. Lovecraft

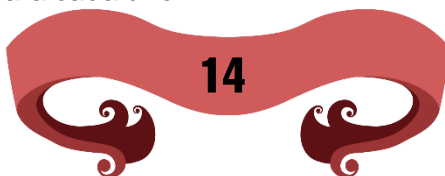
La emoción del miedo

Establecida la importancia de las narrativas dentro del proyecto, así como la razón de diseñar un juego de mesa. Se expondrá a continuación la base del proyecto y la relevancia de la emoción del miedo desde algunas consideraciones científicas antes de entablar la relación con las narrativas.

La Real Academia de Lengua Española define el miedo como “la angustia por un riesgo o daño real o imaginario” (Real Academia de Lengua Española [RAE], 2014), así como también un “recelo o aprensión que alguien tiene de que le suceda algo contrario a lo que desea” (RAE, 2014). El miedo es una emoción fuerte arraigada en lo más primitivo del ser humano.

Paul McLean (18), médico norteamericano, propuso una teoría evolutiva llamada “El Cerebro Triúnico” (Kazlev, 2003) donde manifiesta que el cerebro se encuentra dividido en tres partes: el reptiliano, el sistema límbico y el neo córtex. Su trabajo sugiere la idea de que el lado reptiliano (llamado así por su semejanza con el sistema cerebral de los reptiles) es aquella parte del cerebro más cercana a los animales, dominada por el cerebelo y el tronco encefálico y donde se ubican las funciones básicas del cuerpo como la respiración, así como la unión de los movimientos y los reflejos. El neo córtex reorganiza las percepciones emocionales en patrones subjetivos capaces de replicarse y comunicarse (tales como el sentimiento derivado del amor) sin embargo, y a pesar de que este último ubica a los mamíferos y los separa de otros seres a través de su capacidad de percibir e interpretar de manera individual, el miedo se encuentra en el sistema límbico, donde se manifiesta lo aprendido y visualizado en la experiencia mediado por el extremo reptiliano. Al ubicarse entonces aquí dichos instintos se comparte la presencia de la interacción sexual y el deseo, así como el miedo y la supervivencia (19).

El miedo no es diferente en los seres vivos. El ser humano y los animales experimentan las mismas sensaciones cuando aparece el peligro, reaccionando a través de mecanismos disponibles para cada uno.

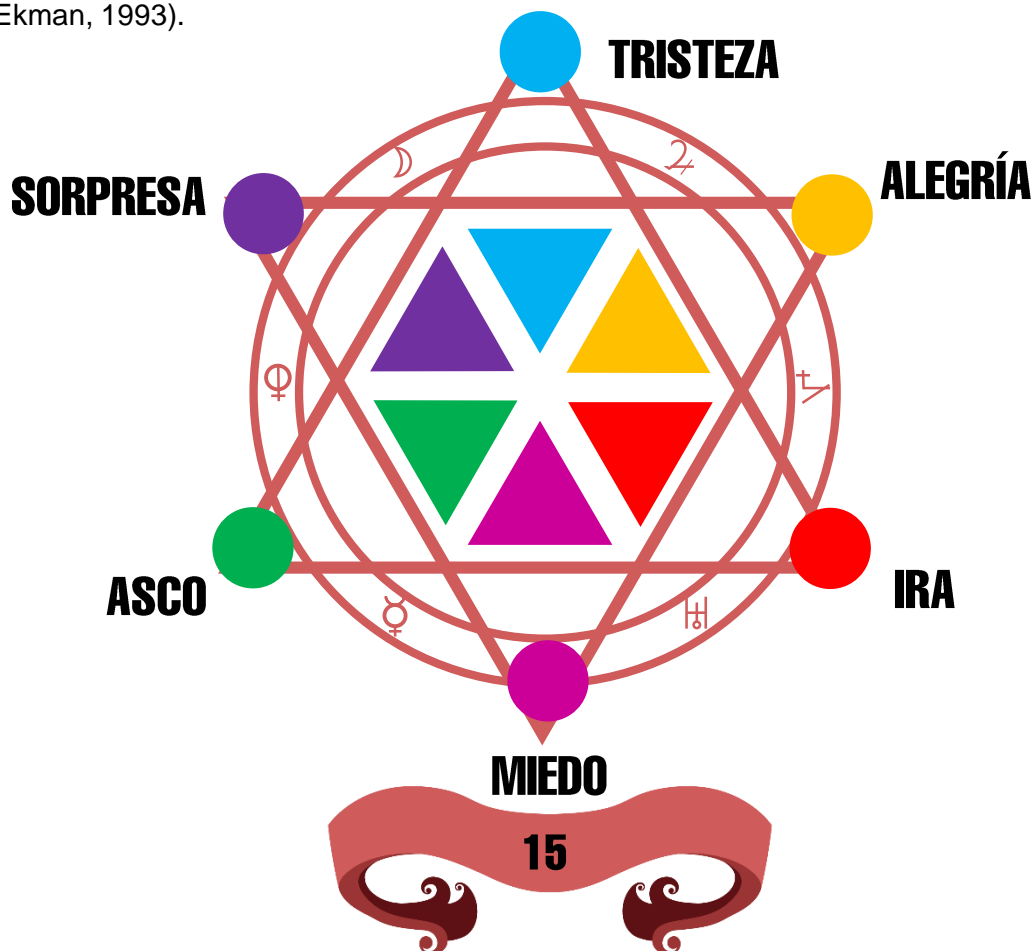


18. Paul Donald McLean, médico y neurocientífico de la universidad de Yale que trabajó ampliamente en el campo del cerebro humano. Propuso la teoría del Cerebro Triúnico en 1960.

19. La teoría continúa siendo controvertida en la actualidad. Con tendencia a mencionar que si bien existe una correlación entre las emociones y una parte específica del cerebro, se ha demostrado que existen especies animales que contradicen la existencia o ausencia de las demás partes mencionadas por la teoría.

Pero es el ser humano quien extiende la cantidad de articulaciones existentes a través de la cultura que lo rodea y que modifica sus reacciones ante la amenaza (sea psicológica o física). Es el miedo psicológico el que mejor define el interés del proyecto, pues es el miedo irreal, “inexistente” y que alcanza todos los rincones de la mente a través de la presencia y la empatía con aquél o aquellos que pueden estar en una situación similar. De una u otra forma (física o psicológica), la presencia de una amenaza despierta (en el ser humano y en el animal) el instinto de conservación.

Paul Ekman (20), psicólogo precursor del campo de las emociones y el reconocimiento de las mismas a través de la expresión facial estableció algunos años después que estas reacciones psicofisiológicas se pueden clasificar de manera general debido a la facilidad de estas para ser reconocidas a través de la expresión física siendo indiferente de la población en la que se encontrará a través de diversos medios fotográficos (Ekman, 1993).



20. Psicólogo norteamericano de la universidad de California. Pionero en el estudio de las emociones y su relación con la percepción a través de las expresiones faciales y su universalidad.

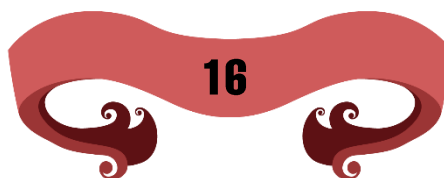
Se puede inferir entonces que a través de ambas teorías, el miedo actúa de forma similar en los seres humanos y en los animales en un nivel primitivo (es decir, como método de supervivencia). Este miedo es un lenguaje universal perceptible mediante las expresiones faciales.

Siendo así ¿que hace al miedo tan particular en cada individuo?.

Es comprensible la idea de que el miedo se presenta como mecanismo de defensa ante la aparición de una amenaza que atente en un principio contra el bienestar físico (instinto de conservación). En la ausencia de dicho peligro el ser humano se encontraría en un estado de letargo balanceado sobre las demás emociones propuestas por Ekman (21). De ser así, el papel del miedo en los medios empáticos sería nulo, puesto que no ofrece una amenaza física propia, sino la ilusión de una amenaza. Esto es, sin embargo, también muy válido, ubicado sobre todo para responder a la pregunta previa sobre la particularidad. Para permitir la traducción de la emoción del miedo como un género del medio empático es importante recurrir a aquellos pioneros de las técnicas establecidas sobre los exponentes del miedo como arte y tratar el elemento de la particularidad.

Howard Phillips Lovecraft, escritor estadounidense. Estableció la popularidad del género del horror cósmico, historias que derivan de los clásicos monstruos y elementos sobrenaturales para reemplazarlos con ciencia ficción (alienígenas, viajes en el tiempo, etc). Basaba su estilo en elementos poco visibles dentro de la literatura de aquella época, donde escribió y estableció una de sus máximas: “la emoción más antigua y más intensa de la humanidad es el miedo, y el más antiguo y más intenso de los miedos es el miedo a lo desconocido”.

Lovecraft había encontrado que la razón de que sus historias anidaran en los géneros del terror era utilizar como amenaza un elemento que fuera desconocido. Algo inconmensurable que ofreciera a los lectores la oportunidad de imaginar aquello a lo que los personajes del cuento se encontraban. Al no poder encontrar relativos imaginarios se generaba un vacío que se interpretaba como una amenaza. No sé a qué me estoy enfrentando.

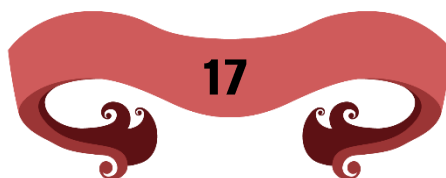


21. A saber, Paul Ekman propuso originalmente seis emociones universales: Alegría, Tristeza, Asco, Ira, Miedo y Sorpresa.

La incertidumbre genera un vacío al cuál es difícil asirse sin temor y se conecta con la potencial aparición del peligro, con la idea de que algo ajeno y nocivo puede aparecer a la vuelta de la esquina. Estimulando una especie de instinto de conservación empático entre el lector y los personajes del libro.

Continuando con la incertidumbre, el trabajo de Sigmund Freud, “Lo Siniestro” de 1919, permite establecer el concepto de “unheimlich” para definir los elementos espeluznantes, angustiantes y espantables dentro de los análisis psicoanalíticos ante la idea de evitar ceñirse a lo estético como meramente bello; este concepto bautizado como “lo siniestro” plasma de mejor forma la idea analizada con Howard Phillips Lovecraft: “Lo siniestro sería aquella suerte de espantoso que afecta las cosas conocidas y familiares desde tiempo atrás” (Freud, 1919, p.2). La incertidumbre desempeña un papel en la construcción del miedo enormemente trascendental pues escribe los indicios principales de este para permitir que evolucione en terrores más profundos o, que se extinga a través del aprendizaje y la “suavización” entorno a aquello que es desconocido, dotando al miedo de un encanto particular, objetivo en lo primitivo pero altamente subjetivo cuando el análisis del sujeto que tiene una experiencia terrorífica puede relatar sobre la sensación.

He aquí un ejemplo sobre la incertidumbre como actor principal del miedo humano. En el poster de la película “Psicosis”, es posible observar al director Alfred Hitchcock (22) haciendo un gesto de silencio. El porqué de esta aparición eclipsa el motivo general de ver una película o leer un libro: el final es un punto álgido, un elemento que remarca la calidad de la película y la firma del director. Aunque actualmente se conoce como una costumbre de urbanidad y decencia el no revelar el final de una obra a quien no la ha visto, la remarcación de dicho acto permitía al espectador novato infundirse de ansiedad e incertidumbre al aparecer la figura de la prohibición sobre lo que ya está establecido.



21. A saber, Paul Ekman propuso originalmente seis emociones universales: Alegría, Tristeza, Asco, Ira, Miedo y Sorpresa

22. Director y productor de cine británico, pionero en el uso de técnicas de suspenso que se utilizaron en eras posteriores, tales como la imitación de miradas con la cámara para efectuar encuadres.

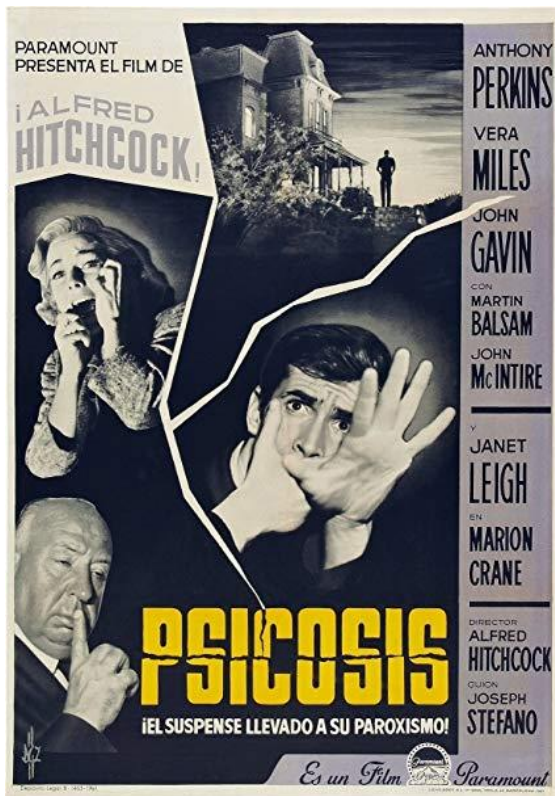


Figura 1 Póster en español de la película "Psicosis"

Hoffman establecía el precepto de que la incertidumbre es efectivamente el medio por el cual el miedo triunfa en el arte, pero mencionaba que la forma en que este actuaba era desviando la atención del público objetivo hacia otros objetivos de forma que la narrativa de la incertidumbre se mantuviera incógnita todo el tiempo que fuera necesario.

Al verificar la fuente del miedo, este se reduce, de la misma forma que al dotar al miedo de nombre (hacerlo asible para el individuo o el colectivo). Estos elementos

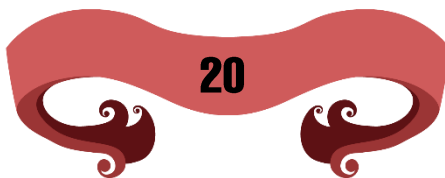
narrativos configuran la estructura base del proyecto sobre cuál es el uso de las narrativas que se emplea y la razón de ser así. Donde no sólo se haga un uso concreto de la emoción del miedo en el arte, sino que permita decantar la idea de presentar la disputa por el sentido a la que el juego de mesa debería apuntar. Ante la incertidumbre del camino correcto, cada quien es libre de darle su interpretación, especialmente desde el carácter subjetivo del miedo que actúa de forma diferente en cada Yo. Carácter en el que el individuo trata de agrupar posteriormente a los Otros con base en los resultados de esas disputas por el sentido. Esas agrupaciones generadas son aquellas que el proyecto afirma, le dan origen a la teoría sobre la que se funda la pregunta ¿cómo esas expresiones del miedo, son uno de los pilares de nuestra cotidianidad?. En la siguiente sección se expondrá sobre el Yo y el Otro para establecer las relaciones que poseen con el proyecto y con el funcionamiento del miedo en un carácter social.

El Yo, el Otro, la alteridad y la expectativa

Aristóteles (Política I. 1253a 9-10) afirmaba que el ser humano es un animal político, una criatura que vive en manadas y siente la necesidad de juntarse con otros semejantes para poder realizarse como tal y donde se generan normas de convivencia en las que el individuo se preocupa por otros a través de la colectividad, sabiendo anticiparse a las necesidades o peticiones de los demás poniéndose en su lugar para que sean felices. Sin embargo, el proyecto no busca encerrar al ser humano bajo la lupa del altruismo y la compasión pues en sí misma puede resultar un acto de egocentrismo y una percepción subjetiva de lo que el Otro necesita (por lo que el acto de empatía resulta cuando menos ilógico). El reconocimiento del miedo propio actúa tomado de la mano con el instinto de conservación, buscando aliados que puedan compartir la sensación conformando un colectivo de historia donde se entiende la perspectiva del miedo y se busca participar. El concepto del proyecto se encuentra en la consideración desde la posición del Yo más que en la agrupación de símiles y alternar entre la perspectiva del Otro (método bautizado como alteridad).

La alteridad define una división entre un Yo y un Otro (siendo pertinente para el proyecto incluir Otros tales como personajes y elementos ficticios), donde se tienen costumbres y tradiciones distintas entre sí que implican el poder ubicarse en la perspectiva de ambos, turnando los puntos de vista para generar una opinión que permita la construcción de una visión armónica entre ambos (una disputa por el sentido consensuada en lo diferente). Esta armonía incluso puede verse interrumpida si no hay voluntad de alteridad (como por ejemplo la imposición y la dominación de creencias), a diferencia de lo entendido como la empatía, aquí la apuesta es decir que el Yo está por encima de los demás pero se les da el lugar que les corresponde.

Estas definiciones sobre la alteridad se articulan con la propuesta del proyecto, un juego de mesa como el resultado de esta investigación. La idea de del mismo organiza los conceptos vistos que definen las características del producto en cuestión hasta este momento:



Un juego de mesa que entable la disputa por el sentido, donde se relacionan una o más personas (un Yo, un Yo con Otros, u Otros). Que permita interactuar con la perspectiva de los participantes adecuando un método de enseñanza sobre el proceso del miedo y el trabajo que demanda no solo expresarlo, sino más aún, visualizarlo intrínsecamente. Este panorama resulta problemático desde el punto de vista de la alteridad y la empatía, donde el renunciar al Yo forma parte de ambas, pero rendirse ante la voluntad del Otro es abandonar completamente la individualidad. Aquél que puede establecer el concepto sobre alteridad que el proyecto (y por consiguiente, el juego de mesa) van a manejar es Jean Paul Sartre (1954, p. 231) quien afirmaba “nuestra esencia objetiva implica la existencia del otro y, recíprocamente, la libertad del otro funda nuestra esencia”.

Para Sartre, la alteridad debe ser tratada de un modo transversal respecto al ser humano. Difiere del concepto aceptado por la mayoría donde es un empirismo que no forma parte de las ideas en las que el Yo consciente sesga todas las existencias con excepción de la suya propia, pero tampoco en el realismo del dogma empático sobre el abandono del propio ser en pos del bien ajeno pues “¿por qué iba a querer apropiarme del prójimo sino, justamente, en tanto que el prójimo me hace ser?” (Sartre, 1954, p. 228).

Sartre no negaba la existencia y la importancia del Otro porque el papel y las acciones del mismo, así como su propia aceptación de su presencia constituye al ser y al Yo como persona. Afirma, sin embargo, que es un error entregar la totalidad de la razón del ser al Otro al punto de cosificarnos a nosotros mismos pues implicaría abandonar la propia libertad (lo que se entendería como empatía). Su otro extremo, la alteridad, sería prescindir de consideraciones subjetivas ante el Yo del Otro, y negarlo también, convirtiéndonos en “un objeto que oprime” (Sartre, 1954). Por lo tanto, el punto medio (y el que el proyecto busca utilizar) se puede entender como un compromiso en el cual, sin negar la libertad, pueda ceder una parte de la misma para entretejer una colectividad marcada por elementos comunes. El juego propuesto debe animar a los participantes a relacionarse directamente con aquellas cosas que dejaron de percibir y escuchar, a ver a través de los demás, de sus hijos, de sus amigos, de sus padres, colegas, etc.

El miedo se puede interiorizar como algo profundo que requiere de emociones popularmente conocidas como positivas (amor, alegría) para sobrellevar aquello que provoca tormento. El individuo se mantiene al margen cuando el Otro experimenta esa interiorización pues no tiende a concebirlo si para él no es incierto, terminando por ceder la percepción a un llamado efecto Pigmalión que deshumaniza al Otro. Este efecto tiene su origen en un mito griego:

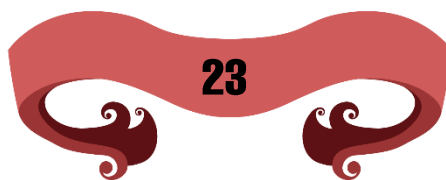


Figura 2 “Pygmalion” Jean-Baptiste Regnault (1786)

Pigmalión era el rey de Chipre, quien durante muchos años buscaba a una mujer con la cual casarse, sin embargo, esta debía ser completamente perfecta. Al pasar el tiempo y no poder encontrarla sumergió su soledad en dedicarse a esculpir estatuas preciosas para compensar su ausencia. Una de esas estatuas, a quién él había bautizado como Galatea, había resultado tan bella en todo aspecto que Pigmalión se enamoró perdidamente de ella, hablándole, cortejando y colmando de regalos. Afrodita, conmovida con la pasión del rey por Galatea le concedió vida, felicitando al rey por cosechar los frutos de su trabajo para amar y cuidar de la maldad. Esta pequeña historia establece el principal motivo del efecto pigmalión: La influencia de la creencia y el esfuerzo de un individuo sobre otro termina por manifestarse.

21. A saber, Paul Ekman propuso originalmente seis emociones universales: Alegría, Tristeza, Asco, Ira, Miedo y Sorpresa
22. Director y productor de cine británico, pionero en el uso de técnicas de suspenso que se utilizaron en eras posteriores, tales como la imitación de miradas con la cámara para efectuar encuadres.

Esta potencial prueba de rendimiento se manifiesta a través de las expectativas que puede tener un ser humano cuando analiza a Otro, imprimiendo efectos positivos en el sujeto provocando aumentos de autoestima o por el contrario una profunda depresión (Feldman y Prohaska, 1979) (23) (24). De esta forma se asignan normas de comportamiento y de expresión a los demás individuos de una sociedad a través de una tradición cultural que podría verse reflejada en la herencia previamente establecida dentro del marco de construcción sobre la influencia del miedo. En otras palabras el Yo llega a ser lo que los Otros esperan que sea. Actitud que trasciende y de la cual deriva la percepción del miedo. Al no temer a lo mismo que los Otros, su miedo no tiene validez dentro de la perspectiva del Yo.



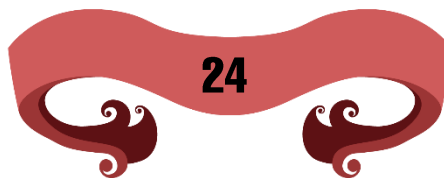
23. Robert Feldman, profesor de psicología de la universidad de Massachussets. Su trabajo se enfoca en los mecanismos de la cotidianidad.

24. Thomas Prohaska, profesor de química analítica de Vienna que estudia los comportamientos en la bioquímica.

El concepto de adversario

Se ha expuesto como la empatía, así como el concepto tradicional de alteridad, son herramientas erróneas cuando se trata de comprender la profundidad de las emociones humanas desde una postura neutral. La alteridad que Sartre propone se convierte en la mejor alternativa para interiorizar los aspectos del proyecto como una forma de ver al Otro desde la postura del Yo (sin dejar el Yo de ser Yo y el Otro” sin dejar de ser Otro). Como se mencionó previamente, el Otro se entiende como un desconocido, un ajeno al Yo y un posible enemigo (un incierto). No es ajeno, sin embargo, a las reacciones de diferentes culturas y sociedades donde otras emociones y conceptos priman por sobre el análisis que el proyecto propone y que, con frecuencia, llevan a situaciones donde el enfoque es destruir al Otro. Dentro de la postura política ese deseo por la destrucción se ve influenciado por los intereses subjetivos de la religión, el gobierno o los movimientos sociales que enfocan el miedo de los numerosos Yo en un enemigo común, transformando entonces el miedo en ira, tristeza o asco, y reemplazándolo posteriormente (e incluso en generaciones actuales) con la felicidad, en discursos donde el Yo prima sobre el Otro.

Ese sentimiento de destrucción ensalza lo que el proyecto nombra como transicionalidad emocional donde un sentimiento (miedo en este caso) pierde valor al usarse como puente entre un pensamiento incierto y una reacción enfocada. Este efecto en particular tiende a aparecer cuando esas actitudes se encuentran muy arraigadas en una cultura. Como ejemplo, la actitud de la sociedad colombiana frente a la corrupción, la delincuencia, o el conflicto armado, quienes imponen el miedo a la muerte y al cambio, pero provocan un fuerte impulso de ira que estalla y luego se esfuma con el paso del tiempo, normalizando la situación. Adriana Cavarero (2009) (25) presentó la visión política de estos términos retratando una serie de escenas violentas del siglo pasado que no pueden ser adecuadamente comprendidas por las categorías de la filosofía moderna de la política.

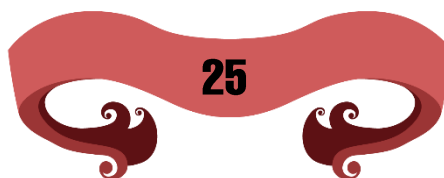


25. Filósofa y pensadora feminista italiana de la universidad de Verona, reconocida por sus escritos sobre teorías de filosofía en la política y la literatura.

Donde se propone la idea de que la sociedad se enfrenta a víctimas que se encuentran desarmadas y desamparadas, y que es precisamente esto lo que la orienta a pensar sobre la violencia directa más que sobre los motivos políticos o psicológicos de los perpetradores.

Cavarero nombra como “horrorismo” a esas formas de violencia. “Crímenes que ofenden a la condición humana en un nivel ontológico” (2009). Así, donde un individuo se puede encontrar a merced del cariño o del dolor de otro, una herida infligida precisamente donde el cariño era más necesitado, el dolor trasciende lo físico y anida en la dignidad. Donde no se ve con los ojos de un guerrero o un luchador, sino entre un asesino aprovechado y una víctima indefensa, expuestos a sus agresiones y a sus protecciones, especialmente siendo ajenos a los elementos que producen miedo, pues se es más sensibles a los problemas críticos paralelos de las ideologías sobre la comprensión de los demás individuos que a las dificultades que experimentan haciéndolas ver como un problema de todos.

La situación de destrucción eclipsa y supera la necesidad de alteridad para comprender al Otro y lo relega a un sentimiento enteramente utópico. Sin embargo, la realidad no es tan lejana como puede entenderse mediante este discurso; si bien es cierto que existe una dificultad por desasirse de lo que los grandes poderes han bautizado a lo largo de las épocas con diferentes nombres como lealtad, patriotismo, superioridad, también es cierto que existe una alternativa ubicada dentro de lo político como forma de evitar o al menos, exponer el problema que presenta la constante necesidad de destrucción en pos de la supervivencia. El sentimiento de eliminar lo ajeno y anteponerse como el foco principal de las emociones proviene de la misma necesidad de formar grupos identitarios (26) que acoplan el Yo en una colectividad, desapareciendo a los Otros dentro del mismo grupo. Es finalmente una espiral que va de lo micro a lo macro. En una masa colectiva todos somos Yo, existiendo bajo los preceptos de un poder superior (gobierno, religión) sobre la existencia de un Otro que debe ser destruido, que puede ser soportable, pero que nunca será igual al Yo. Ese efecto se puede expresar mejor a través de Chantal Mouffe (2007) (27) y la noción del adversario.



26. Entendida también como identidad narrativa.

27. Filósofa y politóloga belga con pensamiento postmarxista que radica su trabajo en la reestructuración del sistema político sobre diferenciaciones partidistas.

Mouffe concibe lo político como la dimensión antagónica que se puede considerar fundamental dentro de las sociedades humanas, mientras que la política sería un conjunto de prácticas e instituciones a través de las cuáles se crean los determinados órdenes que ubican a la humanidad en contextos diferentes de conflictividad que se derivan de lo político. Para delimitarlo entonces existen ejemplos que actúan como criterio para considerar lo que es un problema político: el dominio de la moral se puede entender como un dilema bilateral entre lo que es bueno y lo que es malo. Lo estético podría interpretarse también como lo que es bello y aquello que no lo es. En este caso no habría nada que pudiera escapar de un ámbito político, definiendo y englobando todo elemento en una distinción que a efectos del proyecto y de lo que Mouffe permite inferir como una relación Amigo-Enemigo. Cualquier oposición, si alcanza la fuerza suficiente para agrupar a los seres humanos, puede terminar expresándose en estos términos, adquiriendo el carácter político.

En este sentido, la distinción Amigo-Enemigo se reduce a la misma idea de destruir al Otro, pues es visto como un obstáculo antagónico en el que no se median conexiones entre los grupos, ubicándolos en polos opuestos. Sin embargo, es posible domesticar el antagonismo de la relación Amigo-Enemigo y reducirla a una forma en la cual no se involucra la destrucción, pero esto solo es posible mediante el establecimiento de un vínculo común entre las distintas partes de un conflicto, de modo que se puedan reconocer como oponentes legítimos, bautizando este término como adversarios. Dicho vínculo común puede entonces reconocerse a partir de elementos físicos, morales, espirituales, etc. Y en el caso del elemento de la política, el vínculo común se encuentra en las mismas reglas que rigen a ambos adversarios, ubicándolos en un ambiente y espacio que adecúe una igualdad de oportunidades.

Este vínculo común se hace presente en diversos aspectos de una estructura social, puesto que para que exista, es importante conglomerar una serie de conexiones de uso común, entendidas como una hegemonía: una entidad con dominio sobre otras entidades del mismo tipo. Dentro del aspecto social, podría entonces denominarse como una hegemonía cultural, entendida entonces como la acción de la dominación social a través de la cosmovisión de una clase dominante (que incluye creencias, moral, explicaciones, instituciones, valores, etc.).

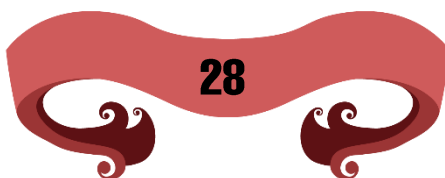
Esta hegemonía justifica el statu quo de los ambientes social, políticos y económicos como algo natural e inevitable del cual no es posible desprenderse, no sólo como una corriente de pensamiento aceptada, sino también bajo amenazas de intervención como un medio implícito de poderes, presiones diversas, etc. De esta forma, es posible entender que la dimensión antagónica del adversario está siempre presente, pero que se desarrolla bajo las condiciones reguladas de dicha hegemonía cultural, relegando los procedimientos democráticos aceptados por ambas partes del conflicto y ubicando a una de las dos como un Otro enemigo que debe ser destruido.

La hegemonía y la disputa por el sentido

Los medios empáticos son el sustento de los principios y los proyectos políticos alrededor de la hegemonía cultural, ya que la materialización y el sostenimiento de los mismos solo es viable en la medida en la que cuentan con un compromiso social que procure estabilidad a lo largo del tiempo dentro de la sociedad. La naturaleza humana universal reniega ciertas tendencias al abuso de otras personas, y en consecuencia, la hegemonía cultural postula que los individuos tienen el deber de integrarse en un grupo que refuerce las predisposiciones positivas para que estas se impongan a las negativas, permitiendo el crecimiento de la sociedad a través de la aceptación de lo positivo dentro de los estándares y normas. Martha Nussbaum (2014) presenta esto como una necesidad de relatos y símbolos particulares que contribuyan a la configuración de espacios de confluencia común.

A lo largo del texto se ha hecho énfasis en lo que se considera una disputa por el sentido, un mínimo acto en sociedad de un individuo que supone la puesta en práctica de diferentes perspectivas sobre aquello que es correcto y aquello que no lo es. El hombre, entendido como animal político, ha diseñado una red de estructuras simbólicas que le han permitido sobrevivir, vivir y crecer en el mundo. El arte, el mito, la religión y la ley son precisamente intentos desesperados de supervivencia que se han mostrado efectivos, evolucionando conforme la sociedad se expande y aprende. Esta profusión de destrezas ha producido un hecho propio sobre la experiencia que se obtiene del mundo y la percepción sobre él, donde se carece de la práctica directa. El individuo está mediado por las redes simbólicas (28), que se disputan, se debaten y se delimitan las posibilidades del sentido como el resultado de operaciones, juegos y rituales que caracterizan a cada ámbito de la cotidianidad humana.

En la lucha por la afirmación del individuo (la misma disputa por el sentido), se busca la preservación o la alteración de la identidad personal y social, donde en el presente

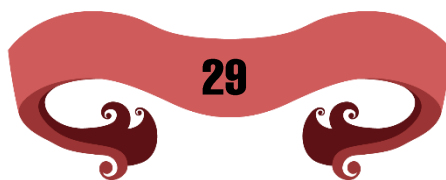


28. El arte, el mito, la religión, etc. Redes que sean constantes a lo largo de las diferentes cultural pero cuyo pensamiento y características varían dependiendo de los significados que sus individuos les atribuyan.

documento y de acuerdo a los enunciados de Sartre también podría interpretarse como una imposición sobre el Otro. Así, se revela que no hay relaciones sociales sin disputa por la identidad, o lo que es lo mismo, no hay relaciones sociales sin disputa por el sentido. De ese modo, el sentido llegaría a ser impensable sin la noción de identidad. Es necesario abordar el problema de la identidad desde lo conceptual y desde lo fenoménico, entendiendo esto último como los procesos de orden comunicativo, discursivo, político, cultural, articulados en el ámbito social.

La narrativa guarda la memoria de lo es y cree ser un individuo, es el registro de cómo la realidad se presenta (y cómo se percibe). El carácter performativo de la narrativa es a la vez una matriz de pensamiento y una condición fuerte de nuestra percepción que nace como un elemento individual y se expande posteriormente a lo colectivo (cuyas connotaciones permiten la inversión de dicho nacimiento y representar, entonces, el único lugar posible de liberación. Ése carácter performativo no se encuentra directamente en la narrativa, sino en la relación de la narrativa con el mundo y con sus usuarios, que necesariamente se han organizado en grupos. La presencia de lo institucional, como reaseguro del valor de la verdad de una narrativa, le otorga al enunciador una suerte de poder dictatorial sobre sus destinatarios. Y es allí cuando lo performativo se desnuda con toda su crudeza. Ya no importa el uso de una clase determinada de narrativa, ni de rasgos estructurales o sociales, porque ahora la narrativa no depende del poder de la misma sino del poder de la institución que las avala. Nada impide que un narrador (un artista, un pintor, un diseñador, un escritor) tome una narrativa y le otorgue carácter performativo, porque la oposición performatividad-constatividad no es un atributo de la narrativa, sino que depende de las condiciones en que se esté narrando.

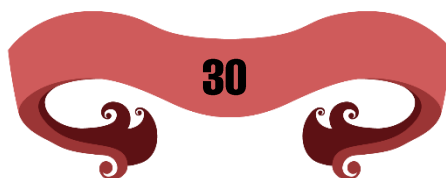
Se puede mencionar con Arfuch (2002) (29) que desde las corrientes contemporáneas sobre el tema “la identidad no sería un conjunto de cualidades predeterminadas -raza, color, sexo, clase, cultura, nacionalidad, etc.- sino una construcción nunca acabada, abierta a la temporalidad, la contingencia, una posicionalidad relacional sólo temporariamente fijada en el juego de las diferencias”



que ha sido abordada desde la línea de la narrativa, basada en “la analítica de la temporalidad y la narrativa” de Paul Ricoeur (30). El sujeto moderno se constituye como tal a partir de que el mundo se vuelve una representación. En el fondo de esa representación hay una creencia, no necesariamente experimentada como una instancia de sentido en sí misma, sino como una experiencia natural de la existencia. Para un sujeto instalado dentro de una creencia, esa creencia no es un ente objetivable, sino una instancia capaz de otorgar sentido a fenómenos o a entidades del mundo distintas de sí mismas, esta creencia resulta ser el miedo.

“En una sociedad que se basa en el trabajo enajenado, la sensibilidad humana está oscurecida: el hombre percibe las cosas únicamente en las formas y con las funciones en que son dadas, hechas y usadas por la sociedad existente, y sólo percibe las posibilidades de transformación, tal como las define la sociedad actual, y enfocados a ésta. De esta manera, la sociedad existente se reproduce no sólo en la mente, en la conciencia del hombre, sino también en sus sentidos, y no hay persuasión teórica o razonamiento que pueda romper esta prisión a menos que la sensibilidad petrificada de los individuos se “disuelva”, se abra a una nueva dimensión de la historia en la que se rompa la opresiva familiaridad con el mundo de las cosas dadas”. (Marcuse, 1973) (31)

El mundo de las cosas dadas del que habla Marcuse no es otra cosa que la configuración naturalizada de unas ciertas condiciones de vida, de unas ciertas relaciones sociales y de lo real en tanto construcción narrativa, donde se conceptualizan fenómenos y personas (incluso podría mencionarse que “se diseñan”) para instalarlos narrativamente en la conciencia de los individuos. Convirtiéndose (a través de la capacidad performativa de la palabra) en una construcción social hegemónica, la identidad pertenece a este mundo de lo naturalizado. La sociedad posee mecanismos preestablecidos para la articulación del sentido que predisponen al usuario como un generador y un receptor de sentidos que naturaliza dicha predisposición hasta hacerla invisible, convirtiéndola en una suerte de ritual. De allí, el notable poder performativo de la palabra en tanto instancia interactiva, ya que los procesos performativos están también ritualizados: en la pedagogía, en el periodismo, en la política, en la religión, etc. Que constituyen maneras ritualizadas del proceso performativo, que estamos dispuestos a aceptar desde la imposición social de su presencia en nuestras vidas, como fenómenos poco menos que naturales.



30. Cuyo trabajo sobre la Identidad Narrativa es fundamental para el proyecto y será expuesto en la siguiente sección.

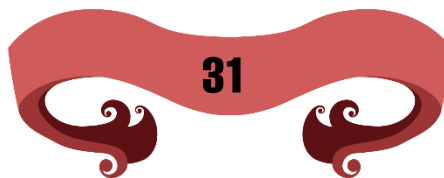
31. Herbert Marcuse, filósofo nacionalizado alemán y estadounidense, una de las principales figuras de la escuela de Frankfurt, apegado a las enseñanzas de Sigmund Freud.

Inmersos en la sociedad como actores, lectores, espectadores, jugadores, vivimos nuestra experiencia vital en términos narrativos, le damos nombre a lo que creemos único con palabras y conceptos que no nos pertenecen y tratamos de encontrar en medio de esa maraña el remedio a nuestra enajenación y miedo en el instrumento que la provoca: la palabra.

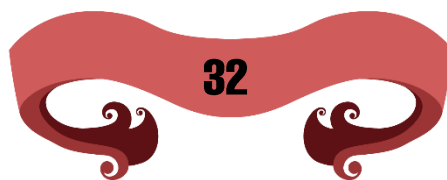
“Pues, cuando hablamos de la realidad y sufrimos por ella, se trata siempre de una construcción, cuyo origen y premisas sólo son conocidas -literalmente hablando- por el buen Dios; una construcción de la que hemos olvidado - si es que alguna vez lo hemos sabido - que nosotros somos los arquitectos y que ahora vivimos como algo “exterior”, supuestamente independiente, como una realidad “verdadera”. (...) No es el mundo, sino un mosaico de cuadros e imágenes particulares que hoy pueden ordenarse de este modo, y mañana de otro; un esquema de esquemas; una interpretación de interpretaciones; el resultado de incesantes decisiones extra conscientes sobre lo que, en esta interpretación de interpretaciones; se puede y es lícito aceptar y sobre lo que se debe rechazar; de decisiones que se apoyan a su vez en las consecuencias de otras decisiones adoptadas con anterioridad” (Watzlawick, 1980) (32).

Esta noción de construcción que maneja Watzlawick no puede entenderse sin recurrir a la noción de performatividad como dimensión esencial del fenómeno narrativo que se está proponiendo. Obliga a pensar en ella como una red de sentido que se percibe desde afuera - el Estado, las organizaciones sociales y el resto de aquellos que construyen su historia- y que se coloca en un lugar de privilegio en la construcción de la subjetividad y en ella la identidad como individuos sociales e históricos. Este se descentra de sí mismo porque la palabra como fuente y legitimación de las condiciones del mundo son el único contacto que tiene con él. La negociación que constituye el centro de toda interacción es una disputa no sólo narrativa, es sobre todo de roles sociales y de poder pragmático, una disputa sobre el derecho a influir o ser influidos por el Otro. Ambos, sentido e identidad van unidos en el mismo proceso de configuración narrativa.

A partir de este marco sobre la disputa por el sentido que articula la narrativa, la construcción de la identidad forma parte necesaria de los procesos performativos del lenguaje en tanto impulso formante de los sujetos sociales, e incide necesariamente sobre la construcción de la experiencia, de una colectividad y una sociedad perceptiva



que involucra los elementos concretos para la configuración y el diseño de un juego de mesa que articule estas praxis sobre la adversidad y el poder de la palabra. Sin embargo, existe un elemento más que debe ser analizado antes de proceder al trabajo concreto y a la definición del juego. El actuar del Yo, el Otro, y las narrativas en concordancia con los conceptos vistos hasta el momento.



La identidad narrativa

Se ha presentado la relevancia performativa de la palabra dentro de la hegemonía cultural, así como el resultado de la disputa por el sentido dentro de una cotidianidad con dichas características. Previamente se tocó el concepto de las narrativas como el enfoque en las que el proyecto une lo demás: el miedo actúa a través de las narrativas, el Yo y el Otro entablan una narrativa conjunta, la hegemonía cultural proviene sobre el control del carácter performativo de las mismas. Todas y cada una conglomerando el término de la identidad en un ambiente político, la identidad del miedo, la identidad del Yo, la identidad del Otro, etc.

¿Cómo actúa entonces la identidad narrativa?

La Identidad narrativa constituye un análisis de la subjetividad y de su composición a partir del entrecruzamiento entre aquellas narrativas históricas y aquellas que pertenecen a la ficción. Donde dichos agentes reales finalmente se difuminan para pertenecer a diferentes categorías entendidas desde lo subjetivo, puesto que esta identidad narrativa no es dada, sino que se construye a través de un proceso (Ricoeur, 1955). Así, un Yo o un Otro son un relato, si componen una estructura social entonces tienen algo que contar, pero sobre todo, SON algo que contar. Un Yo es una amalgama de aquellas cosas que le sucedieron y le continúan sucediendo. Además, un registro de aquello que sus antepasados son y dejaron de ser, una auto creación incesante. Un equilibrio entre la historia de su familia (sociedad) y la ficción de la misma (cultura) dando lugar a la historia de una vida. Este concepto será mejor explicado si se expresa la idea de que el ser humano alcanza dicha identidad mediante la función narrativa.

El principal problema de identificación sobre el miedo se encuentra en la comprensión del miedo de los demás. Cada individuo conforma una historia debido a los enlaces de lo histórico y lo ficcional. Sin embargo, cada una de esas historias

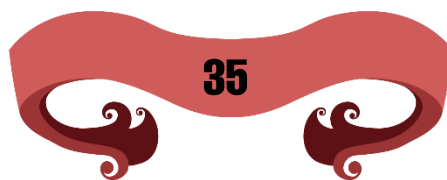
se termina por enlazar una vez más con las historias de otras identidades narrativas (es decir, con otros Yo) dando paso a la conformación de una sociedad. El proyecto plantea entonces una reflexión que busca alcanzar la noción que une los dos sentidos del término: la identidad del Sí Mismo (el Yo) y la identidad de Lo Semejante (el Otro). Son una historia cambiante, que crece, que cuenta, pero sobre todo, que los hace ser lo que son.

Los relatos construyen el carácter duradero de un personaje. En los ejemplos anteriores en la justificación sobre la relevancia y diferencia de los distintos tipos de agentes se constatan historias diferentes con multitud de personajes que caracterizan dichos relatos. Estos ejemplos afirman que la identidad de la historia forja la del personaje y, debido al carácter de unidad que le confiere la operación de elaborar una trama, el personaje debe conservar la identidad correlativa a la de la propia historia. En otros términos, para desarrollar un personaje, es importante seguir narrando.

Al igual que con una lectura, la expectación de una película o tomar un mando entre las manos, para atribuirse a uno mismo un predicado, un agente que se designa mediante una tercera persona (el lector, el espectador o el jugador) ha de ser capaz además de designarse a sí mismo artificialmente mediante las operaciones reflexivas vinculadas a la propia enunciación (el carácter performativo que se vio previamente). En el teatro, por ejemplo, el espectador cree escuchar personajes reales que se enuncian así mismos como Yo y tú, estableciendo una relación donde el espectador los nombra como Otros, formando parte de aquello que se percibe como real. Existe una apropiación que lleva a cabo el agente real de las redes simbólicas de una acción en sí misma ficticia vinculadas a los personajes ficticios, pero que en el momento en que el telón cae, esa ilusión se disipa y toda la obra recupera su estatuto de ficción relatada.

La forma de aproximación al Otro puede entenderse como una proyección de un Yo figurado, una forma de un Yo habitando y siendo el Otro. ¿Cómo se puede hablar de una forma auténtica de identificación con un modelo (un personaje, otra persona) sin asumir la hipótesis de que la figuración de uno mismo a través del Otro pueda ser un medio auténtico de descubrirse a sí mismo, de que, construirse consista, en convertirse en lo que uno es? Se recuerda de nuevo al efecto Pigmalión: convertirse en lo que uno es mediante la interpretación de uno mismo a través del otro. El individuo es una historia escrita por Otros debido a la expectativa. ¿En qué momento puede ser algo más? La propuesta del proyecto y el juego de mesa se resume principalmente en la

exposición de dicho elemento. El miedo como un edificador de la cotidianidad, los prejuicios y virtudes asociados a la interpretación de la subjetividad del otro mediante el mérito del Yo como forma de construir narrativas. No es un proyecto que busca solucionar dilemas, es un proyecto que busca disputar el sentido sobre la proyección y la existencia del dilema mismo. En otras palabras, un proyecto performativo sobre las narrativas del miedo y su importancia social.



La hipótesis de la espiral

A partir de lo visto en la sección anterior, y entrelazando con los conceptos estudiados sobre el miedo, regresamos una vez más para conglomerar estos elementos alrededor del instinto de conservación. Ese instinto puede entenderse como propio del Yo en principio, el individuo que convive en sociedad debe velar por su supervivencia. Sin embargo, la afirmación de este proyecto sobre la comprensión de los Otros y el carácter performativo del mismo son también sus propios Yo (de la misma forma que el lector puede ser el Otro de alguien más) permitiría inferir sobre el instinto de conservación compartido entre los individuos de una sociedad, convirtiéndose en la conservación de un colectivo (y en consecuencia, desarrollar su propia red simbólica). A través de los medios empáticos de la cotidianidad, el individuo busca apoyo (organizarse en instituciones) para establecer su disputa por el sentido ante la aparición del elemento de lo incierto, uniendo a los diferentes Yo para conformar una sociedad. Esta hipótesis sobre la conformación de una sociedad mediante la identidad narrativa forjada por una historia individual que se entrecruza con las de Otros fue bautizada como la hipótesis de la espiral:

Un individuo o una colectividad han de encontrarse en la eventualidad con un elemento ajeno a su cotidianidad, inclasificable en su mayoría o sujeto a predisposiciones que tampoco son del todo conocidas. En este punto aparece el instinto de conservación, surge una alerta ante una posible amenaza incierta. Esto provoca una tensión en el entramado del pensamiento del individuo o en la cotidianidad de la colectividad. Ante la presión se manifiesta una reacción (dependiente de la red simbólica) y se empiezan a añadir elementos a la entidad conforme atraviesa estos procesos para posteriormente clasificar el elemento desconocido lo mejor posible entre una caterva de categorías semejantes que puedan darle forma y referente. Esta clasificación pasa a los descendientes del individuo o la colectividad expuestos mediante una herencia exhibida en multitud de exponentes (particularmente a través del efecto Pigmalión). Estos exponentes

conservan el miedo ancestral hasta que pueda ser resuelto o suavizado (agotado). Mientras tanto forma parte de la edificación de la cotidianidad, asentada en el miedo, configurándose como parte de la hegemonía cultural.

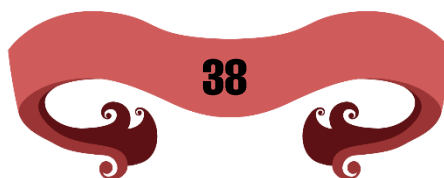


El proceso de manifestación y herencia expone una característica del miedo a través del instinto de conservación y de la identidad narrativa: este es la causa de las decisiones que se toman y no la consecuencia de las mismas. El individuo o colectivo choca con un principio que le es ajeno desde el primer momento (por la edad, academicismo, cultura, etc.), dicho principio puede encontrarse resuelto para sus antepasados pero se mantiene latente en el proceso actual. Son infundidos con miedo a la muerte, a no dejar un legado. Esa herencia cultural personifica al individuo o colectivo, que recurre a los doctores constantemente ante el miedo a la enfermedad, que busca casarse y tener hijos ante el miedo a la soledad. Todos unidos a la evolución generacional donde posteriormente estos también se encontrarán elementos desconocidos y se construirá todo un nuevo bagaje siniestro que repetirá la espiral, cada vez más profunda y fina. Permitiéndole al individuo o al colectivo crecer, aprender y desarrollar sus propios métodos para comprender sus emociones y sus reacciones ante las amenazas y por consiguiente, actualizar esa red simbólica.

El miedo construye a estos individuos o colectivos porque es el motor que impulsa algunas de las decisiones que toma para avanzar y continuar con dicho crecimiento. Anecdóticamente, el ejemplo con un bogavante americano (33) actúa de forma similar: la presión y el tamaño que obtiene con el tiempo lo impulsa a construir un nuevo caparazón para seguir creciendo. Debido a la molestia y a la angustia está motivado. El instinto de conservación es humano y animal, se construyen sociedades y se conforman culturas basadas en los hábitos comunes. El miedo no resulta un problema, al contrario, funda algunos de estos hábitos que pasan desapercibidos, entonces:

¿Qué es lo que se hace con él?.

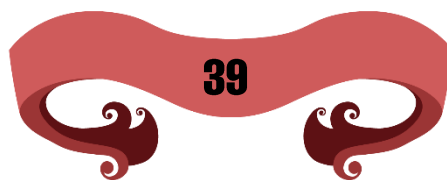
Opera de muchas maneras y se encuentra atado a la cultura a pesar de que su lenguaje sea universal. Pero es debido a esto mismo que en la actualidad la sociedad se mueve por un mismo camino regular con exceso o con falta de miedo. Dentro de la dimensión empírica del proyecto se puede afirmar: un individuo ve a los Otros como enemigos a destruir debido a su hegemonía cultural. Dicho individuo posee una identidad narrativa que se encuentra languideciendo bajo los efectos de un posible efecto pigmalión ocasionado por la red simbólica de su cotidianidad. Con el fin de evitar la transición emocional y que el individuo pueda reconocerse a sí mismo como resultado y origen de su entorno (de sus Semejantes) debe poder entenderlos como adversarios, en igualdad de condiciones y con los mismos preceptos que puedan dar



33. El *Homarus americanus*, crustáceo decápodo que habita aguas oscuras rocosas propias de las costas de Estados Unidos. Conocido popularmente como “langosta americana”.

lugar a una comprensión autocrítica de su existencia (identidad). Apelando, fundamentalmente, al miedo de su Yo y al miedo de sus Otros como origen narrativo.

Siendo esta la conclusión de la base teórica del proyecto, y haciendo uso de los conceptos desarrollados con anterioridad, a continuación se expondrán aquellos elementos que ubican estas nociones en un proyecto de diseño industrial y su correspondiente proceso para llegar a ser un juego de mesa.





PARTE II



“El juego es la forma más elevada de la investigación”

Albert Einstein

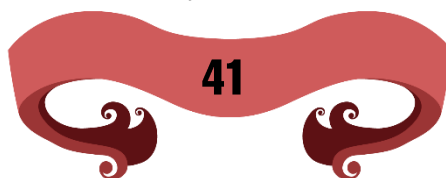
Este corto capítulo alberga la información concerniente a algunos ejemplos que hacen uso del miedo para construir un elemento narrativo. Aquellos exponentes que pueden acercarse a lo que el presente proyecto busca conseguir. Además, se construye la relación entre el diseño industrial y el diseño de juegos, permitiendo paralelismos entre disciplinas que fungen como argumentos para mantener el proyecto dentro de los ámbitos del diseño industrial.

El concepto del juego

Como se vio previamente en la justificación (así como en los requisitos de los que busca hacer uso el proyecto en un nivel social y teórico), el resultado del presente documento será manifestar cuáles fueron los pasos a seguir para diseñar el producto de entrega, un juego de mesa. El porqué del mismo se expondrá a continuación mediante una base conceptual sobre lo que el proyecto requiere dar a comprender al lector por juego.

El juego ha sido definido numerosas veces, aplicándolo, sin embargo, al mismo contexto. Se podría nombrar al juego como una estructura, compuesta de elementos como participantes, objetos físicos (fichas, tarjetas, tableros) y reglas; cuyo conjunto se utiliza para fines de entretenimiento o diversión, y, en muchos casos, de carácter educativo. Durante la justificación se categorizó a los juegos como un medio empático, y se estableció la diferencia entre las artes escénicas y la literatura, el porqué de esta diferencia, si bien fue entendido mediante las relaciones que tienen los diferentes agentes que la componen, también se sobreponen unas con otras. Dándole la oportunidad a los juegos de vestirse con los componentes que provienen de los demás medios empáticos, construyendo una sucesión de géneros diversos entre sí.

Volviendo a la definición del juego, el sociólogo francés Roger Caillois (1957) (34) definió el juego como una actividad que debía manifestar ciertas características: la diversión, encontrarse sujeto a un espacio y a un tiempo, el resultado del juego debía ser imposible de predecir, su participación no debe producir ningún elemento útil, debe gobernarse por reglas pre-establecidas y sobre todo, debe encontrarse en el plano de



34. Intelectual francés nacido en 1913 cuyo trabajo en el campo de la sociología, la filosofía y la literatura crítica se enfoca en los juegos, el jugar y el término de lo sagrado.

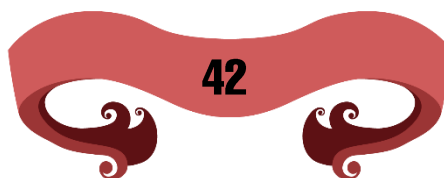
lo ficticio. Se puede estar de acuerdo con la mayoría de preceptos establecidos por Caillois para disfrutar, producir, o comprar un juego de mesa. Sin embargo, con el pasar de los años, se ha demostrado que los juegos producen elementos útiles dentro de los estándares de lo ficticio y la diversión. Actúan como una herramienta de educación, una que anida dentro del propio carácter performativo del juego (aprender a jugar) como en las consecuencias que deviene su práctica (aprender algo al jugar).

Las herramientas de educación utilizadas dentro del proyecto son aquellas expuestas en la parte I (miedo, relación social, generaciones, disputa por el sentido). Para ello, es importante reducir la categoría del juego a un elemento asible. Entendida la razón de ser de los medios empáticos y por qué el juego es la alternativa más válida para traducir los conceptos expuestos, el proyecto propone anidar la definición de juego dentro de lo que se conoce como Juego Social.

A diferencia del término general de juego que puede abarcar actividades físicas y videojuegos, la definición de juego social permite incluir una mayor parte de la población sobre las 3 generaciones que fueron estudiadas para el proyecto. El juego social engloba la idea sobre la competencia y la charla entre una o más personas, al desechar las actividades físicas o el conocimiento digital permite que aquellas personas con dificultades puedan acercarse a un juego social, homogeneizando los requerimientos de edad, contextura y pensamiento, de forma que cualquier persona pueda acercarse a aprender las reglas y participar del juego.

En otras palabras, se busca hacer uso del miedo para el diseño de un juego social. Sin embargo, esta característica no ha sido ajena a los juegos de mesa, existen numerosos ejemplos que utilizan la emoción del miedo y la sensación de la ansiedad para generar un ambiente de tensión adecuado para la temática que se está manejando. No obstante, estos juegos utilizan al miedo en términos mecánicos (35) y diegéticos (36), donde es relegado a un plano diferente del análisis que se está planteando. He aquí algunos ejemplos:

Betrayal at House on the Hill: El juego presenta un sistema cooperativo que invita a los participantes a aliarse para escapar de una casa encantada. Este ejemplo hace uso de la mecánica del traidor, donde uno de los jugadores se vuelve parte del juego como un enemigo a vencer, pero este dato de quién puede ser permanece en secreto durante la primera mitad de una partida. Utiliza elementos clásicos de la literatura y las películas



35. El funcionamiento del juego mismo, dados, cartas, tablero, objetivo.

36. El mundo ficticio en el que ocurren las situaciones narrativas traducidas a mecánicas de juego.



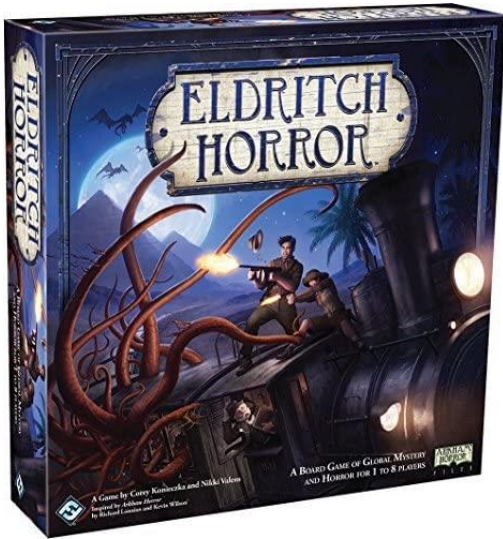
para generar una atmósfera de misterio y suspenso más que de terror. 3-6 jugadores, para mayores de 12+, y dura alrededor de 60 minutos. Publicado por Avalon Hill.

Figura 3 “Betrayal At House On The Hill” 2nd Edition.



Nyctophobia: Este juego se acerca con mayor dedicación a los elementos intrínsecos del miedo más allá de lo ficticio, el objetivo es trabajar en equipo para escapar de un asesino serial en medio de un bosque. La apuesta de Nyctophobia, sin embargo, es hacer uso de los sentidos de los jugadores para sumergirlos en una experiencia completa. El juego viene acompañado de un set de lentes oscuros que bloquea la visión de las víctimas, teniendo que guiarse a través del tablero mediante el tacto conforme el jugador que hace el papel de asesino lo va modificando. 3-5 jugadores, para mayores de 7+, y dura entre 30-45 minutos. Publicado por Pandasaurus Games.

Figura 4 “Nyctophobia”
ASMD0019



Eldritch Horror: Uno de los juegos con el mayor trasfondo diegético de la lista. Eldritch Horror es uno de los tantos vástagos que engendraron los mitos de Howard Phillips Lovecraft. Los jugadores toman el papel de investigadores que viajan alrededor del mundo para reunir pistas y luchar contra peligrosos entes que buscan traer un dios antiguo a la tierra. El juego toma elementos de rol y promueve el trabajo cooperativo para vencer al propio juego. Presentando, de entre la lista, la modalidad de 1 solo jugador. 1-8 jugadores, para mayores de 14+, y dura entre 120 a 140 minutos. Publicado por Fantasy Flight Games.

Figura 5 “Eldritch Horror”

Cómo estos y muchos ejemplos más, el miedo forma parte de los géneros sobre los que puede asentarse el diseño de un juego de mesa. El presente proyecto busca hacer un uso más profundo de los elementos del miedo, organizándose como un juego de relatos que permita entablar conversaciones a través de las disputas por el sentido que fueron vistas anteriormente. Que se adecue a los grupos de edades estudiados y que pueda aplicarse en numerosos ambientes bajo reglas que ofrezcan una relación entre los jugadores.

El diseño industrial y el diseño de juegos

Cada uno de los elementos vistos hasta el momento pueden parecer ajenos al diseño industrial si es un lector minucioso el que los está viendo. Pero lo cierto es que el diseño de juegos forma parte de un enfoque social dentro del diseño industrial. No sólo como una actividad que requiere del análisis del movimiento social y el pensamiento cultural de una población, sino la traducción de conceptos y teorías en la forma de elementos tangibles que puedan satisfacer una necesidad. El diseño industrial es una actividad proyectual de diseño de productos, donde persiste una crítica personal hacia los bienes seriados que pierden la capacidad de transmitir emociones. El entretenimiento parece encontrarse en la otra orilla de lo que el mundo está acostumbrado a calificar como diseño industrial (la industria automotriz, el sector del mueble o la electrónica).

Pero, así como el diseño forma parte del desarrollo humano y se encuentra en pos de satisfacer sus necesidades, el juego también es una actividad que presenta variantes subjetivas enormes y que merece un estudio desde el punto de vista de un diseñador industrial. No solamente el juego sino todos aquellos elementos traídos desde otras disciplinas que puedan ofrecer una nueva visión de diseño y herramientas de visualización, concepción y construcción frente a elementos que pasan por alto, no sólo por la capacidad del diseño de mejorar los aspectos del ambiente, del usuario y de los objetos sino por los campos amplios de acción en los que el diseño industrial y su visión de ergonomía. El proyecto busca aplicar el diseño industrial en el campo del entretenimiento bajo las relaciones socioculturales de un objeto con el entorno y la cultura que lo recrea. Todo en una época en la que el medio ya no es sólo el medio de difusión de una política o una herramienta de manipulación, donde ya no es simplemente un género de las artes sino una materia de discusión que puede ser explotada de la misma forma que otros elementos a través del diseño.

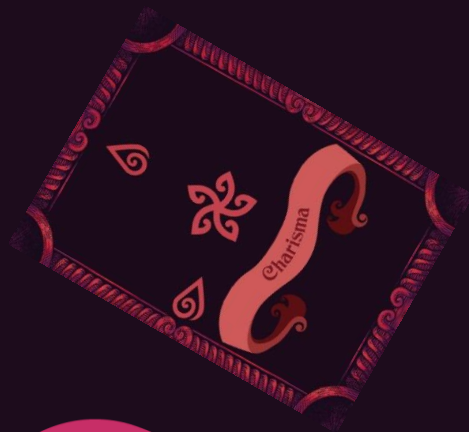
En el diseño del juego se formulan conceptos y visiones, elementos y narrativas que le dan pie a un universo que debe generar estímulos en los espectadores. Se trata de construir experiencias y la arquitectura de esas experiencias nacen en la sencillez del cartón y el azar. El diseño de juegos de mesa se puede basar en una estructura triádica: mecánica, temática y componente. La mecánica se definen por las reglas y la relación de los jugadores con el juego. La temática es la estética y la narrativa. Los componentes son los elementos físicos alrededor del juego: el tablero, las cartas, los manuales, etc. Es posible entablar un paralelismo con la tríada del diseño industrial: función (mecánicas) forma (tema) tecnología (componentes). Es en esta correlación donde existe la noción implícita de una relación entre los abordajes del diseño dando pie a las metodologías del diseño industrial como los procesos centrados en el usuario.

Los juegos de mesa son herramientas empáticas (forman parte de los medios empáticos descritos anteriormente); no sólo para los jugadores participando del juego y encarnando roles sino también para los diseñadores que deben comprender y asimilar la profundidad de la experiencia que buscan replicar. Esta empatía no se logra al traducir de forma literal los elementos, sino analizando cuáles son las claves de la experiencia y transformarlas en mecánicas que emulen las sensaciones más allá del contexto abstracto. El eje del proceso de diseño son las interrelaciones entre jugadores, lo que incluye entonces el tema central del proyecto y de cómo el miedo tiene la oportunidad de penetrar como constructor de relación y posteriormente como constructor de una sociedad, entendiendo a los elementos del juego como parte de un sistema, el cuál es el verdadero producto siendo diseñado. El interés del proyecto se encuentra en demostrar que es un espacio de comentario social potente, aprovechando el factor de la empatía intrínseca donde se puede poner al jugador en una posición de incertidumbre moral, hacerle experimentar distintos lados de un argumento, desafiar posturas políticas y sociales e incluso generar interés en la herencia cultural y demás valores.

Asentadas las herramientas con las cuales se desarrollará el proyecto, se hizo uso de los paralelismos establecidos dentro del trabajo del diseño industrial para traducir estos conceptos en mecánicas, en temáticas y en componentes. Durante el Capítulo III del presente documento se mostrarán los procesos de recolección de información y los diferentes dispositivos que aplicaron los conceptos vistos hasta el momento y que de una u otra forma, aportaron a la evolución del proyecto.



PARTE III



“Como amigos nos reunimos, de corazón inocente, espíritus aquí háganse presentes ”

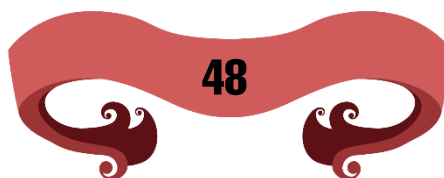
Canto de la Oujia

La investigación expuesta hasta esta parte se vio puesta a prueba por el diseño de una serie de instrumentos que ofrecieron resultados empíricos sobre cómo debería proceder el proyecto y cuáles fueron los elementos que poco a poco permitieron que las bases conceptuales se solidificaran alrededor del proceso de trabajo. Este capítulo del documento cuenta en orden cronológico cuantos y cuáles fueron los experimentos realizados a través de la apropiación de diseños y el posterior diseño de uno que ofreció datos relevantes que apoyaron el rumbo de la construcción de un juego de mesa sobre los conceptos del miedo, la alteridad y la disputa por el sentido mediante las narrativas.

La tabla Ouija, la narrativa y la estética

La idea original de construir una tabla Ouija es su repercusión en la cultura popular como un juego de mesa capaz de causar miedo. Lo verdaderamente interesante del tablero se encuentra en su universalidad y su reconocimiento como una leyenda que aún a estos días continúa siendo tema de debate. Los orígenes del tablero Ouija resultan ser imprecisos, pero se tienen registros de haber aparecido durante el siglo XIX durante la moda del espiritismo que surgía posterior a años de religión extremista. Elijah Jefferson Bond (37) declaró haber sido el inventor del tablero, sin embargo, no está claro si realmente fue obra suya o por el contrario patentó alguna de las planchas que circulaban entre los gitanos de Europa. Junto a algunos socios crearon la empresa de fabricación de Ouija y empezaron a vender los primeros ejemplares durante 1890 mientras que el marketing alrededor del mismo comenzó desde el propio nombre, esparciendo el rumor sobre que era un antiguo hechizo egipcio indicio de mala suerte así como que la tabla provenía de la tumba de un antiguo sacerdote (más nunca presentó evidencia sobre esto) (38). Continuó hasta 1966 donde Parker Brothers adquirió los derechos del juguete y que actualmente mantiene la patente sobre la misma como Hasbro.

En cualquier caso, el objetivo del tablero de Ouija continúa siendo el mismo desde entonces: el contacto con el mundo espiritual, aunque poco a poco ha ido



37. Abogado e inventor nacido en Maryland, Estados Unidos, en 1887. Posee un pequeño historial de inventos que incluyen una caldera de vapor, pero es popularmente conocido por ser el creador de la patente del tablero (más no se está seguro si es realmente el diseñador del mismo).

38. Tomado de: <https://www.museumoftalkingboards.com/> el 30 de Septiembre de 2019.

incrementando su calidad de recepción, pasando por familiares fallecidos, mascotas e incluso seres extraterrestres. Aun así la versión más difundida del propósito de la tabla de Ouija ha sido la impartida por la religión, donde esta no critica la falta de efectividad del “juguete” sino el efecto del mismo, donde se advierte el peligro que implica permitir a entidades malignas atravesar hasta nuestro plano y los graves daños que pueden causar a quienes se atrevan a tocar un tablero. En ciencias se ha dado a entender que la Ouija funciona con un principio de acción ideomotriz, donde la expectativa de los participantes inconscientemente permite que el ojo se desplace sobre las letras formando mensajes “coherentes” y que no tiene ninguna clase de valor ocultista (Armentia, 2002), sin embargo en la actualidad se ha comprobado lo vigente que se encuentra el mito de la tabla, además de ser testigos de lo extraño que resulta conocer sobre su historia pues no todo el mundo puede encontrar una relación entre un juguete para comunicaciones paranormales y una empresa de juegos de mesa para niños como lo ha sido Hasbro. Esta narrativa junto a la premisa religiosa, ocultista y sagrada de la tabla Ouija permitió presentar este instrumento con el cual se buscaba dar inicio al funcionamiento del miedo dentro de los juegos.

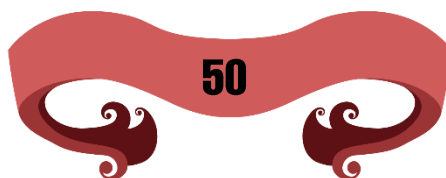


Se diseñó y construyó esta tabla Ouija, presentándola posteriormente a varios grupos de personas de diversas edades buscando agruparlos por los conocimientos generacionales que fueron establecidos en el Capítulo I. Los niños no comprendieron del todo el motivo del tablero y simplemente se limitaron a verlo mientras esperaban instrucciones sobre su uso. Los mayores de 30 años (especialmente los más ancianos) se vieron escandalizados al ver un elemento que chocaba con sus enseñanzas previas sobre lo peligroso del mismo instrumento y se rehusaron a participar.

Las personas con una edad intermedia entre los 18 hasta los 27 años parecían incluso entusiasmados de probar el juego, pero lo más interesante se encontraba en lo que sucedió durante la práctica, pues antes incluso de empezar a jugar surgieron una gran cantidad de historias alrededor de anécdotas relacionadas a un tablero Ouija o a una experiencia paranormal que prontamente avivó el encuentro en algo jovial e interesante desde el carácter performativo (39) del objeto. El 100% de dichas anécdotas pueden clasificarse dentro de alguna de las siguientes categorías. La gran mayoría se encontraban en igualdad de porcentaje con excepción de los Eventos personales traumáticos pues el nivel de incidencia era relativamente bajo a comparación de las demás mientras que las anécdotas personales tenían mayor relevancia y parecían ser las que fomentaban a los demás participantes a contar las propias.

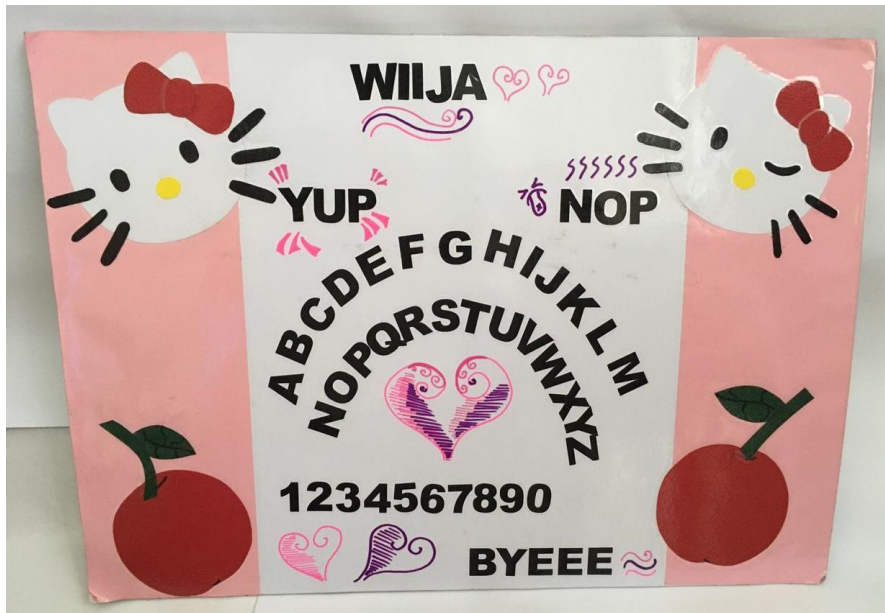
Historias relacionadas a exponentes de la Cultura Pop: <i>“En una película vi...”</i>	Anécdotas unidas a parientes cercanos o amigos: <i>“Mi hermana es...”</i>
Anécdotas personales ocurridas recientemente: <i>“En la Universidad...”</i>	Anécdotas personales ocurridas en el pasado lejano: <i>“Cuando era pequeño...”</i>
Historias compartidas sobre vivencias escolares: <i>“Decían que mi colegio...”</i>	Eventos personales traumáticos: <i>“No quiero ver eso de nuevo...”</i>

Estos resultados llevaron a analizar a profundidad el valor del miedo alrededor de la narrativa que estaba presentando el tablero de la Ouija. De una u otra manera el sentimiento se encontraba presente en tanto que los participantes no sabían si tendría éxito el juego o no (es decir, miedo a la incertidumbre en la misma acción) pero también parecían encontrarse angustiados por la sola presencia del tablero, así como de las conversaciones que generaba. La narrativa eventualmente era importante dentro del contexto del miedo, y sobre todo, era aquella que podía mantener alejada el sentimiento de la diversión para enfocarse en reacciones pertinentes. Pero el tablero podía servir para una comprobación adicional que podría generar dudas dentro del proyecto. Para la segunda prueba con otros grupos se modificó la estética de la Ouija



39. Se podría inferir que se empezó a jugar a la Ouija desde el momento en que se empezó a hablar de la Ouija.

con la intención de evaluar si la apariencia tenía (y que clase) incidencia en la interacción del experimento. Se optó por utilizar al personaje Hello Kitty de la compañía japonesa Sanryo.

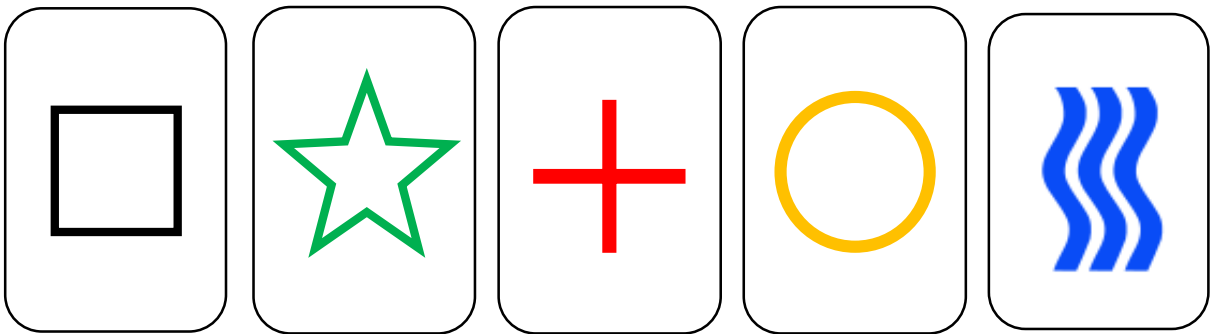


Los resultados fueron concluyentes para comprender que la estética no influía en la interacción con un instrumento con una carga cultural tan fuerte como lo es la Ouija. Sin embargo, si producía un efecto que traía a las conversaciones anécdotas que más que a la Ouija se encontraban relacionadas con Hello Kitty y su participación en historias de internet. A los grupos más pequeños sólo parecía atraerles la idea de Hello Kitty pues la conocían de antemano, pero no la dotaban de ninguna clase de trasfondo terrorífico, al grupo mayor le pareció una tierna broma y poco más, aunque no quisieron jugar o hablar al respecto, pero la introducción del instrumento fue mejor recibida. En el grupo del medio hubo críticas mixtas, pues si bien la estética les pareció divertida y agradable, continuaban con reticencia a jugar y las anécdotas no aparecían con tanta frecuencia alrededor de la Ouija como de la misma estética de Hello Kitty, pues para ellos esta no influía ya que seguía siendo un juguete con reputación peligrosa.

La tabla Ouija confirmó los conceptos del manejo de la narrativa y el trabajo sobre la estética que se acomodaba dentro de la red simbólica que tenía un grupo en particular. El trabajo visual del resultado del proyecto busca su espacio dentro de esas redes, pero el concepto y manejo de la narrativa requería de una profundización sobre la forma en la que el juego debía ser presentado y verificar cómo esto modifica la interacción con el mismo. Pues ciertos resultados de la Ouija infieren que, al no existir una narrativa previa que amenace a los jugadores desde la incertidumbre, el miedo se relega y solo queda el juego (situación que sucede dentro del diseño de juegos de mesa con esta temática). Para comprobar estas condiciones, se hizo uso de las cartas Zener.

Las cartas Zener y la influencia de la narrativa

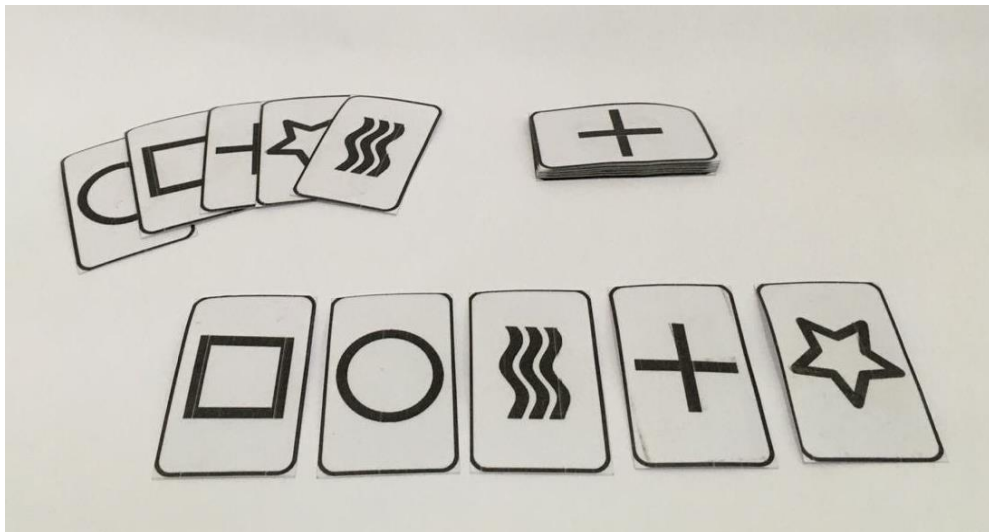
En 1930, Karl Zener, psicólogo enfocado en las teorías de la percepción en sociedad con su colega Joseph Banks Rhine, uno de los precursores de la parapsicología estadounidense, diseñaron un mazo de veinticinco cartas. Cada juego de cinco cartas con un símbolo diferente: un círculo, un signo más, tres líneas onduladas verticales similares a un río, un cuadrilátero hueco y una estrella de cinco puntas. Estas cartas fueron utilizadas para determinar la capacidad de percepción extrasensorial (ESP o clarividencia) (Armentia, 2002). El método de evaluación es realmente sencillo, el evaluador (psicólogo en el caso de Zener) tomaba una tarjeta de un mazo que se encuentra revuelto, observa la figura que haya aparecido y se prepara para registrar la respuesta del evaluado quien debe predecir cuál de las imágenes está sosteniendo el otro participante.



El experimento dura la extensión del mismo mazo (si bien originalmente se predispusieron veinticinco cartas, hay casos en los que se utilizaron hasta doscientas cincuenta cartas) (Alonso, 2000). Este método se encuentra bajo una reputación de falso, como John Sladek (1973, p. 174), escritor de ciencia ficción estadounidense

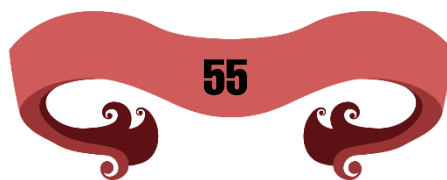
describió en su libro *The New Apocrypha* al respecto de las pruebas ejecutadas con las cartas “Es sorprendente que las cartas se hayan elegido para la investigación de la ESP. Son, después de todo, el instrumento de los magos de escenario y los apostadores; pueden ser marcadas y manipuladas de muchas maneras tradicionales. En el mejor de los casos, el barajado de cartas es una mala manera de obtener una distribución aleatoria de símbolos”.

Estos experimentos fueron constantemente desacreditados debido a las posibles trampas y trucos en su aplicación. Como poder ver las imágenes a través de transparencias en las fichas o reconocer las expresiones faciales del experimentador, incluso reconocer el reflejo de los símbolos si el evaluador usaba lentes. Con las posteriores correcciones que Rhine consiguió hacer a las cartas, empezó a obtener puntuaciones muy bajas, promediadas dentro de lo esperado a quien se limita a adivinar cuál será el siguiente resultado. Finalmente se clasificaron a las cartas como un ejemplo de ciencia patológica, donde aquellas personas que la ejercen no resultan indecorosas o corruptas , pero sí que consiguieron engañarse lo suficiente como para creer que el experimento tiene resultados indiscutibles o funciona a través de conclusiones post hoc para negar su fracaso (Armentia, 2002).



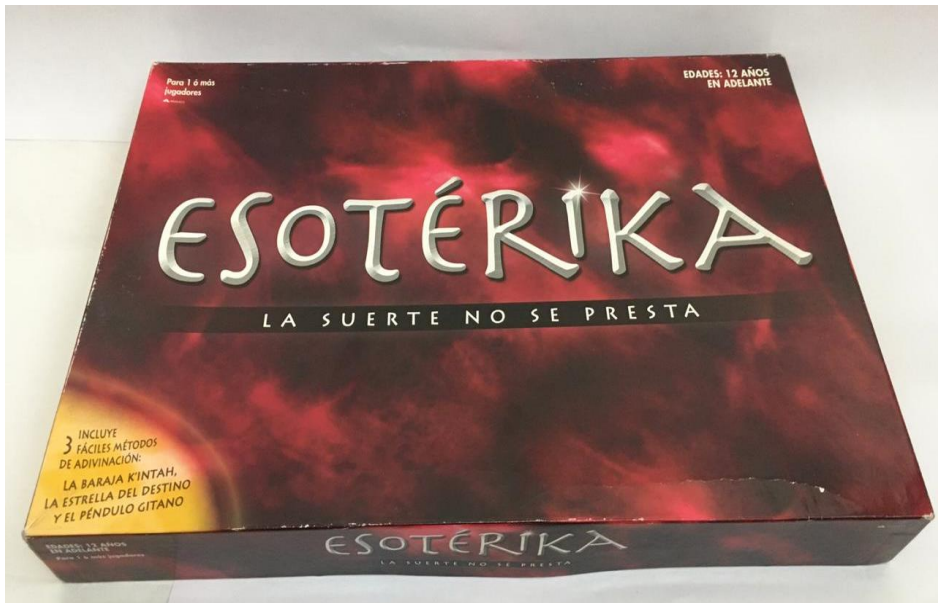
Se replicó una versión de las veinticinco cartas Zener y al primer grupo se le relató la historia de las cartas sin desacreditarlas. Contando que son un instrumento de medición para saber conocer si alguien tiene alguna clase de capacidad perceptiva superior al ser humano promedio. A los niños les interesó con creces la idea de la clarividencia, sin embargo, estaban limitados a aquello que en algún momento pudieron comprender por ese término (producto de la televisión, al cine o a los videojuegos). Los del grupo del medio se encontraban divididos por el escepticismo pero estaban dispuestos a probarse equivocados, pues se notaba una curiosidad latente. El grupo de los mayores se encontraban completamente ajenos al experimento, argumentando la falsedad del mismo debido a factores de azar, de suerte y en un todo a trampas generadas de la misma forma que se han calificado a las cartas durante su auge. Al segundo grupo se le comentó que eran un simple juego, donde debían adivinar qué símbolo iba a aparecer de la baraja de Zener sin ninguna clase de indicación sobre el propósito o la historia del experimento. Los resultados entre las tres edades resultaron muy similares, concluyendo que era un juego de adivinanzas y rompecabezas infantil que sería mucho más agradable con mejores dibujos y más cartas, pero que funcionaba para entablar un pequeño momento de ocio.

La conclusión eventual del instrumento fue la importancia de las narrativas y de que, el resultado del proyecto debía enfocar parte de su esfuerzo en ser una historia que permitiera alejar los términos performativos del juego para darle al miedo y a la disputa por el sentido un lugar central de la interacción del proyecto. La aplicación del siguiente instrumento permitió establecer cuáles eran los parámetros de ese desplazamiento narrativo de proyecto que buscaría emular el carácter performativo de la narrativa de la Ouija.



Esotérika y lo comercial

El carácter performativo de la Ouija y su pertenencia a las redes simbólicas se torna fuerte desde el momento en que su mera existencia es parte de una leyenda popular y universal. Detalle que no ha disminuido con el pasar de los años incluso luego de conocerse que la patente del tablero pertenece a la empresa de juegos Hasbro. Sin embargo, se atribuye el éxito de la historia de la Ouija a una expansión rápida y acelerada antes de pertenecer a una empresa. Esto cambiaría radicalmente el proyecto, pues para que tenga los resultados que se esperan entonces no puede ser dado a conocer como un producto comercial, ni siquiera como un elemento de fácil acceso en principio. Esto se comprobó a través de la aplicación de un juego de mesa de Hasbro publicado en el 2004, llamado Esotérika.

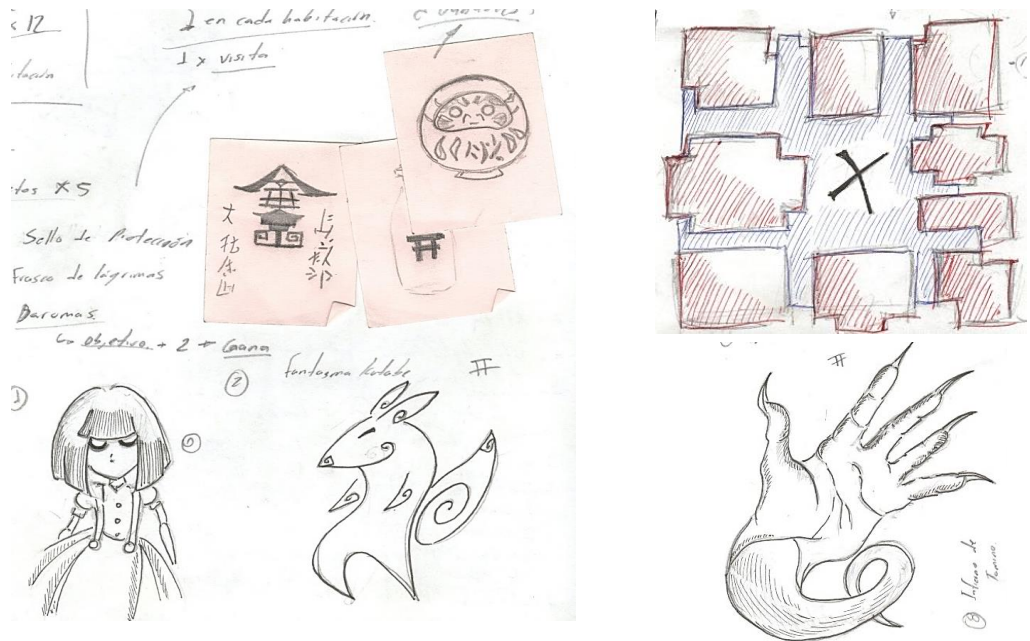


El juego consta de una colección de tres elementos para predecir eventos futuros, así como realizar lecturas sobre la suerte y buena fortuna de los jugadores, la caja aclara que el juego es para mayores de 12 años y que puede ser usado por un solo jugador. Viene equipado con una K'intah, una variación del tarot con cuarenta cartas de la baraja española e inscripciones generalizadas de eventos y situaciones, un tablero con la estrella del destino, un método de adivinación oriental que utiliza el mapa de una estrella de seis puntas y 12 varitas de colores que se arrojan sobre el mapa para predecir la fortuna cercana de los lectores. Además de el péndulo gitano, un objeto pesado de plástico que gira utilizando una cuerda sobre un pequeño tablero dispuesto para responder preguntas simples de “sí” y “no”.

Se presentó el set completo a un grupo de estudio conformado por las tres edades con la intención de simplemente jugar. Los niños se vieron entusiasmados, pero se mantenían escépticos ante la pomposidad de algunos de los métodos. El grupo del medio se encontraba también incrédulo pues concluían que el hecho de pertenecer a Hasbro (así como sucedió una vez que escuchaban la historia sobre la Ouija) le restaba valor y no tenía la capacidad mística de predecir el futuro o la suerte, pero no dejaron de jugar para pasar un momento divertido. Los mayores estaban muy interesados en un juego de mesa así, sin embargo su análisis demostraba que de igual manera que algunos jóvenes, el hecho de verse comercial le restaba credibilidad, y por tanto, le restaba maldad (de forma que no interfiere con sus creencias) y pudieran disfrutarlo del todo. Esto último resultó particularmente interesante, pues no solo demostraba que efectivamente el pertenecer a una marca restaba validez, sino que también suavizaba la narrativa para acercarse a los más reacios y anteponía otras emociones frente al miedo, concluyendo que el elemento corporativo y comercial de un producto (así como el carácter de juego) anula el esoterismo y la reputación de siniestro con Freud.

Kokkuri, Kokkuri-san

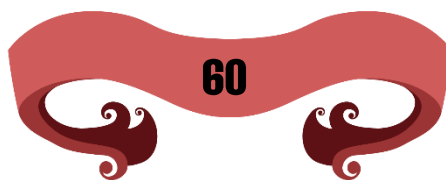
Los resultados de cada uno de los instrumentos comprobaban los diferentes conceptos que fueron expuestos en páginas anteriores. Con la información recolectada resultaba pertinente proponer un primer diseño de un juego de mesa que, escuetamente, conglomerara las conclusiones obtenidas. Si se tiene en cuenta lo anterior expuesto sobre la importancia de las narrativas, la estética como un factor de aproximación no despreciable así como la relevancia de la incertidumbre sobre el origen de elemento, se construyó un juego de mesa con un trasfondo narrativo que buscaba aproximarse a referentes lejanos con el propósito de no solo confirmar las conclusiones previas, sino dar inicio al proceso de trabajo para diseñar el juego de mesa (40) del que se ha venido hablando en el presente documento.



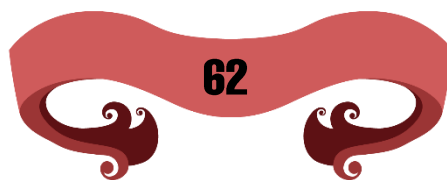
Los jugadores toman el papel de estudiantes encerrados en su escuela durante la noche. La premisa indica persistentemente que el salón número cuatro del primer piso tiene una Kokkuri maldita. Para pasar el tiempo y divertirse asustando, los estudiantes (representados con pequeños tótems marcados con números que determinan el orden del juego) deben jugar a la Ouija seis veces, representando las 6 horas que les quedan para el amanecer, cada una de esas seis veces indica un objetivo a cumplir para cada uno. Cada vez que entren a una habitación se encontrarán con una criatura (Foster, 2008). A menos que los jugadores tengan el amuleto que pueda repelerla, la criatura los atacará y afectará su cordura matándolos u obligándolos a cometer suicidio, el objetivo del juego se resume a permanecer con vida durante toda la noche y salir ilesos de la escuela.

Lo relevante del diseño se encuentra en la historia que acompaña el juego y que actúa como introducción al mismo: nunca les fue revelado quién lo fabricó. Se relató que el origen del juego tenía que ver con un hallazgo realizado por historiadores japoneses que lo encontraron en un viejo templo hace muchos años. La leyenda se filtró en internet durante el 2009. Se aprovecharon las interacciones de los experimentos anteriores para incluirlo dentro de la misma categoría de juegos que causan miedo, por lo que nunca despertó sospechas. Se comentaron importantes rumores respecto a que quienes lo jugaron anteriormente morirían a los cuatro días de maneras horribles.

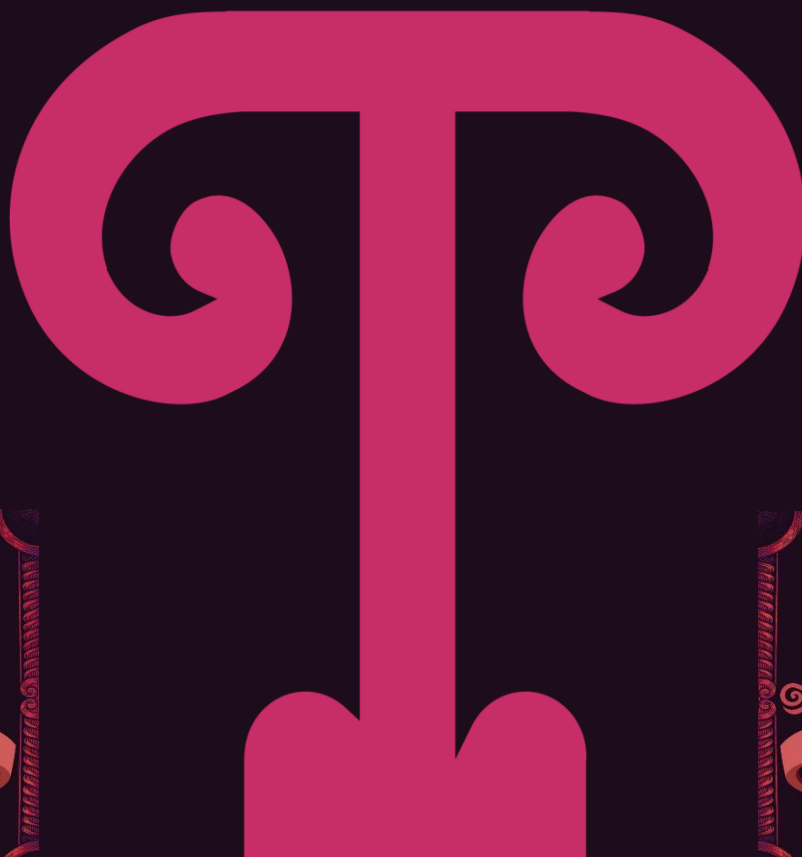
Siguiendo los anteriores procedimientos, se presentó el Kokkuri a los diversos grupos de estudio. Los niños parecieron muy asustados y se negaron a jugar. El grupo de los mayores se lo tomó con más humor pues parecían distantes a considerar algo alejado a su cultura como válido dentro de las doctrinas esotéricas, aunque se negaron a jugar también. Por otro lado el grupo del medio se encontró sumamente interesado, si bien algunos parecían asustados, los demás en general se permitieron suavizar la situación de forma que fuera agradable para todos a pesar de lo aterrador de la historia, y consiguieron terminar el juego bajo un escepticismo que poco a poco iba transformándose en paranoia, especialmente por los referentes culturales que fueron reconociendo a través de su bagaje y que, admitieron, eso era lo que les producía la generosa cantidad de miedo. Las conversaciones se suscitaron, sin embargo, estas estaban tan enfocadas en los elementos del miedo que parecía difícil darle un valor sobre las características sociales que el proyecto busca demostrar dentro de un juego de mesa.



Es así que las posteriores propuestas que serán expuestas a continuación provienen de un intenso trabajo que reúne los conceptos previamente establecidos en conjunto con el resultado obtenido de los experimentos que surgieron de los instrumentos que fueron contruidos bajo esos conceptos. Es decir, bajo la hipótesis de la espiral aplicada al diseño. El producto en cuestión tuvo tres ejemplares que se evaluaron y probaron en diferentes ámbitos. Sin embargo, es menester mencionar que fue en esta parte (41) del proceso donde la pandemia del COVID-19 de 2020 comenzó a brotar, por lo que las comprobaciones posteriores e incluso ciertos resultados obtenidos resultaron (de alguna manera) empíricos también.



PARTE IV



“En una hora de juego se puede descubrir más acerca de una persona que en un año de conversación”

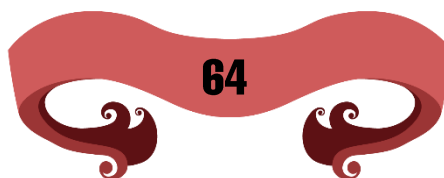
Platon

La Parte IV del documento de proyecto se enfoca en explicar detalladamente cuáles fueron los procedimientos de diseño que llevaron al posterior desarrollo del entregable a través de los conceptos expuestos. Es importante detallar que estos métodos surgieron a partir de los instrumentos de comprobación presentados anteriormente. Cada decisión de diseño sobre el elemento propuesto, así como su nombre, su mecánica y su estilo esta basado en la investigación previamente desarrollada. Para dar origen al juego y tras el estudio de los ejemplos así como las ramas que llevan el proyecto a este punto. Fue necesario encontrar y desarrollar un género de los juegos de mesa que resulta pertinente para el trabajo.

El storytelling y las generaciones

El diseño del resultado del presente documento de proyecto comenzó desde el análisis de los juegos de mesa y algunos de sus exponentes. Esto con el fin de establecer cuál sería la forma correcta de proceder sobre las diferentes posibilidades en las que se decantaría el proyecto (conociendo de antemano los requisitos que este debía contener). Hablando sobre dichos requisitos, uno de estos resultó determinante dentro de la ilación del texto que corresponde a la disputa por el sentido. Para lograr traducir este elemento a un juego de mesa es importante entablar la relación de la disputa por el sentido a través de la conversación (previamente visto). El juego entonces requiere conversación como un eje principal. Existen también varios ejemplos de juegos conversados: Dungeons & Dragons (42), Dixit (43), ¡Sí, Señor Oscuro! (44). Este género de juegos se conoce como Storytelling.

El storytelling puede ser definido como el arte de contar una historia, permitiéndose el trabajo de generar una atmósfera mediante el relato hablado. Se trata de conectar emocionalmente mediante las historias. No solo en una relación de agentes sino desde el carácter performativo de la narración del que se ha hablado con anterioridad. Es así que el género del storytelling resulta el pertinente para dar inicio con el diseño del juego de mesa.



42. Publicado por Wizards of the Coast, es un juego que involucra ubicarse en los papeles de personajes ficticios en un mundo de fantasía. Reúne elementos de combate, diplomacia y azar.
43. Juego francés de cartas donde un narrador relata una historia relacionada a una ilustración en las cartas. Los demás jugadores deben seguir las pistas de la historia para adivinar a que carta se refería.
44. Juego de narraciones donde los participantes encarnan a Goblins que fallaron en responder a una tarea. Los jugadores deben turnarse para echarse la culpa entre sí hasta que el narrador decida.

Así como se habló sobre la Identidad Narrativa de Paul Ricoeur. Todos son una historia que contar, una en donde su papel se enfoca en la toma de decisiones dentro de un ámbito generalizado que termina por definir su posición en la sociedad. ¿el ser humano entonces es una historia individual? ¿O es parte y producto de la historia de alguien más? La hipótesis de la espiral expuesta en la Parte I ubica al ser humano promedio de la cotidianidad colombiana como un espectro resultante de los miedos de sus antepasados. Señalando que ante la falta de resolución de un individuo frente a un miedo particular, este se heredará a sus descendientes en etapas tempranas de su desarrollo. El Storytelling busca señalar esos factores de identidad narrativa alrededor de las tres generaciones estudiadas (adultos, jóvenes e infantes).

A

Temen a movimientos y elementos desde una generalidad (al todo por encima de uno).

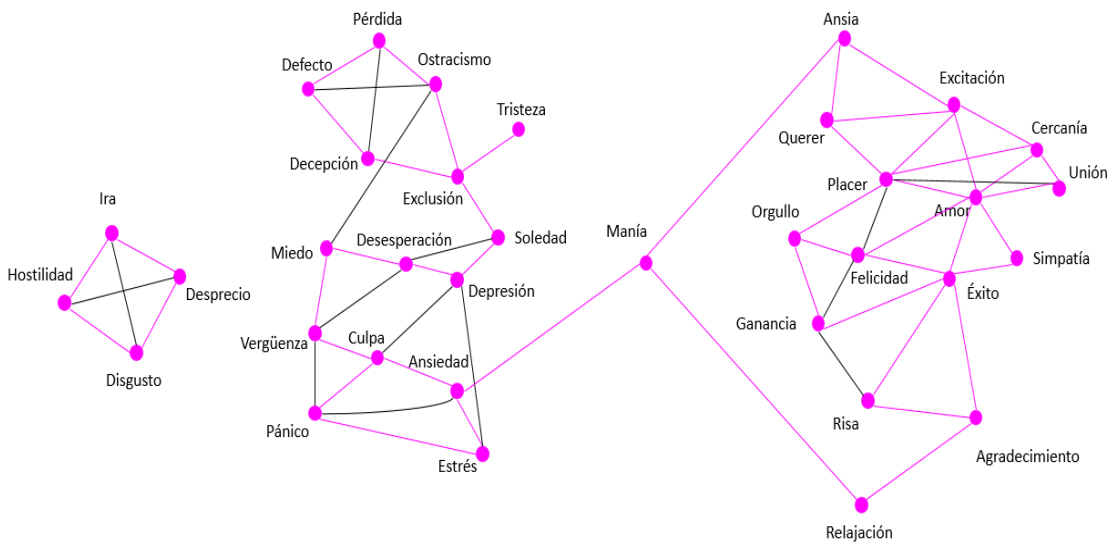
J

Temen a un individuo o representante de una generalidad (al uno por encima de un todo).

I

Temen a aquello que pueda ser compartido desde una perspectiva individual por miembros de la misma generación.

Estos enunciados son el resultado de los experimentos expuestos en la Parte III y el desarrollo de protocolos de comprobación que permitieron entablar conversaciones para señalar ¿cuáles eran los miedos dominantes?.



El diagrama permitió hacer uso de los conceptos expuestos por Paul Ekman sobre la percepción de las emociones a través de las expresiones faciales. Sin embargo, al finalizar cada experimento se hicieron preguntas y se construyó una conversación dentro de cada grupo generacional que permitió extraer 8 miedos dominantes dentro de los espectros ilustrados.

1 - Miedo a la muerte

2 - Pérdida de autonomía

3 - Miedo a la soledad

4 - Miedo al daño al ego



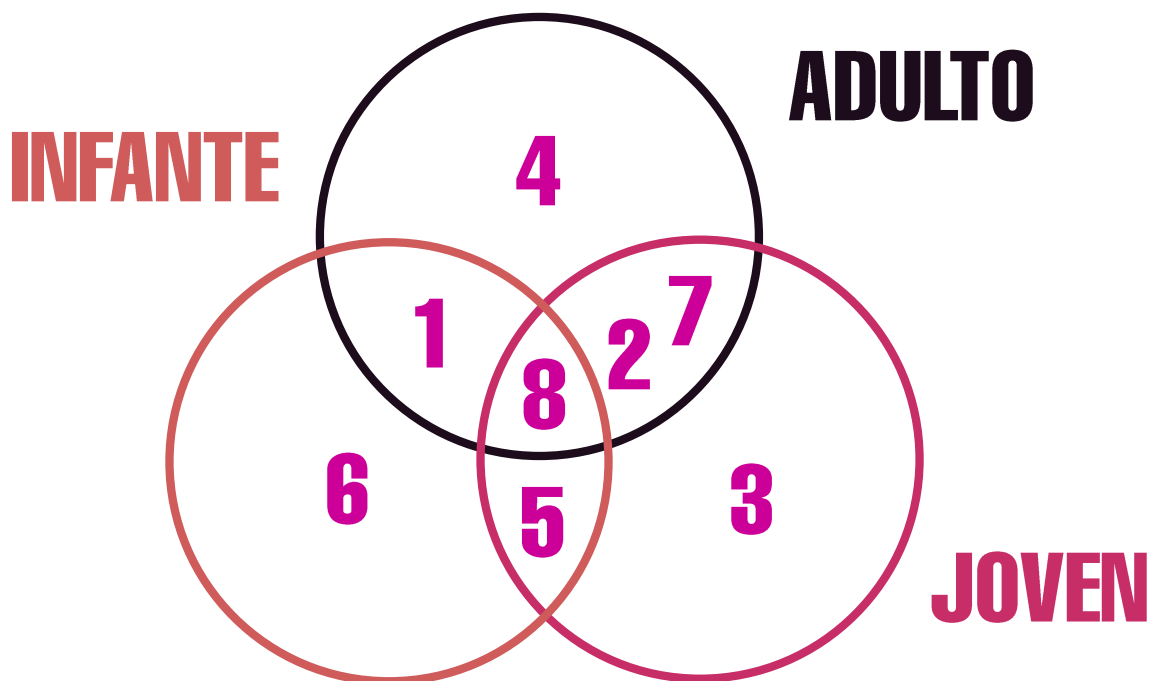
5 - Miedo a no ser querido

6 - Miedo a la oscuridad

7 - Miedo a lo desconocido

8 - Miedo a ser suplantado

Hay que aclarar que estos miedos estudiados se encuentran dentro de las categorías no medidas físicamente. Es decir, por fuera de lo instintivo y la integridad expuesta en la Parte I bajo la teoría del cerebro triúnico. El resultado del análisis generacional da como resultado lo siguiente:



1 - Miedo a la muerte

2 - Pérdida de autonomía

3 - Miedo a la soledad

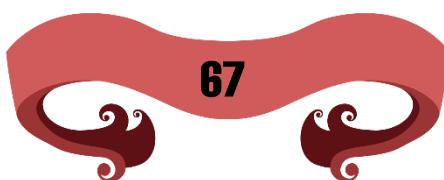
4 - Miedo al daño al ego

5 - Miedo a no ser querido

6 - Miedo a la oscuridad

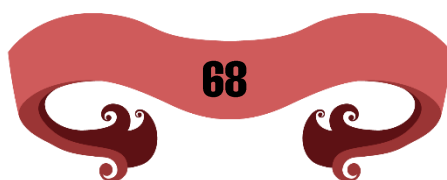
7 - Miedo a lo desconocido

8 - Miedo a ser suplantado



El diagrama resume el resultado de los experimentos dentro de lo empírico y general (existieron excepciones que aunque menores, es importante resaltarlo). Nótese entonces la relación de cercanía entre el adulto y el joven colombiano. Estos elementos pueden comprenderse como parte de la hipótesis de la espiral. Estos jóvenes desarrollaron y comprendieron los miedos de sus padres, pero más que darles un alto y una solución, los decantaron para hacerlos parte de sí. Descartando aquellas cosas que no resultan relevantes. La rama de los infantes es la más lejana. Entendida entonces como el resultado del efecto Pigmalión. Moldeados ante lo que el adulto teme. El infante encuentra reposo en figuras de autoridad pero entra en pánico frente a la opinión de sus iguales. Ubicándose como alguien maleable que puede tener la mayor incidencia de miedos físicos.

Todos estos factores dieron origen a las primeras propuestas del juego a través del storytelling y la construcción de las mecánicas que rodean el resultado final.



El nombre y los primeros diseños

Originalmente el título de lo que sería el juego de mesa se encontraba perdido. Era complejo presentar una frase o una palabra que pudiera reunir lo visto hasta el momento en un dispositivo. Sin embargo, dicha palabra estuvo al frente del proyecto durante todo este tiempo. Espiral sonaba complejo, lo suficientemente ambiguo para alguien ajeno al juego pero definitivo cuando había una lectura sobre lo que se proponía. Se trabajó de cerca con diferentes grupos de estudio a medida que se reunía la información sobre lo que el juego debería tener. Había un nombre y un género. Se requería entonces partir de temas asibles que fueran traducibles a mecánicas. Así se reunió una vez más lo visto hasta el momento y se establecieron categorías que permitieran conglomerar lo aprendido sobre los miedos arrojados en los experimentos, en conjunto con lo visto en la hipótesis.

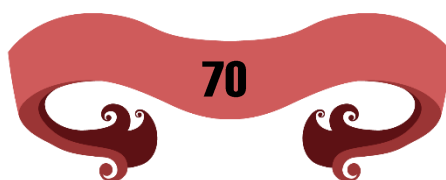
Para dar inicio con el diseño del resultado final se comenzó por categorizar los miedos (expuestos por los experimentos y aquellos nombrados dentro de las investigaciones del documento de proyecto) así como ubicar ¿cuáles son las “soluciones” que la sociedad ofrece para contrarrestar esos miedos?. Estos miedos no son solamente elementos individuales, sino también amenazas sobre la estabilidad, la permanencia y la certeza de la vida (incertidumbre).

AMENAZA	CONFORMACIÓN	RESPUESTA
CUERPO	Enfermedad, naturaleza, violencia.	Ciencia, aparato jurídico.
PACTO SOCIAL	Disidencia, rebeldía, ruptura.	Socialización, regulación, control.
CUERPO SOCIAL	Pobreza, atraso, ignorancia.	Técnica, política, ingeniería social.
MORAL	Corrupción, pérdida del sentido, trastocamiento de valores.	Vigilancia y castigo.
ESPÍRITU	Mente, depresión, soledad.	Iglesia, penitencia, doctrina.

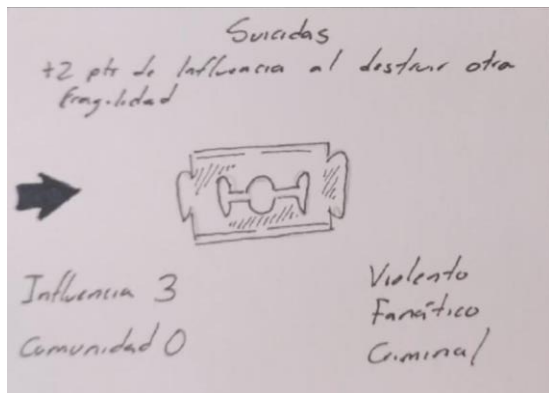
El primer trabajo se enfocó en traducir con algo de literalidad estas amenazas, entablando entre ellas dimensiones antagónicas, nombrando cada una de ellas de forma que puedan ser reconocibles dentro de sus imaginarios culturales. Permitiendo dividir las de la siguiente manera:

AMENAZA	SUBDIVISIÓN	CARACTERÍSTICA
CUERPO	Pacífico	Filosofía opuesta al uso de la fuerza
CUERPO	Violento	Armado, peligroso, no precisamente malo
CONTRATO SOCIAL	Gobierno	Respetable, cuestionable pero inmutable
CONTRATO SOCIAL	Otro	Autoridad respetable opuesta a las creencias del gobierno
CORPORACIÓN	Abajo	Movimiento defendible
CORPORACIÓN	Arriba	Movimiento defendible opuesto
ESPÍRITU	Razonable / Legítimo	Consistente, natural, normal
ESPÍRITU	Extraño / Especial	Peculiar, diferente
MORALIDAD	Crimen	Diversificado, considerable
MORALIDAD	Fanático	Sistema de creencias

Las dimensiones antagónicas servían para entablar las conversaciones sobre las diferencias del Yo y del Otro. Entonces, un elemento del juego que tuviera la categoría CUERPO: Pacífico, sería contraria a CUERPO: Violento. Esto actuaba de la misma forma en todas las amenazas. Con excepción de las Moralidades: el Crimen no posee adversario (pues llega a aparecer en todas las demás categorías dentro de una sociedad). Y el Fanático es adversario a si mismo a través de sus sistemas de creencia individuales. Entonces Utilizando las subdivisiones de estas categorías se conformó un set de juego utilizando tarjetas. Mediante el esquema presentado por Caillois se estableció que el azar sería un factor decisivo dentro del diseño del juego y que, even-

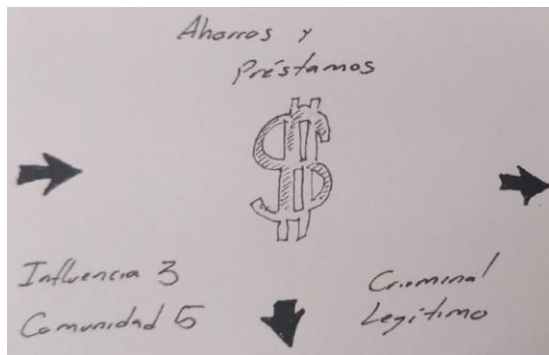


tualmente, permitiría enfocar aún más la intención del juego en conjunto con la historia. Es así que se utilizó un sistema de cartas para las categorías que garantizara el acto de barajar constantemente y promoviera el factor del azar. Una vez construidas las bases de las cartas se diseñó una base de datos utilizando diferentes ejemplos y referentes extraídos de las investigaciones que conformó cada una de ellas. El juego fue propuesto de forma que todos los jugadores tuvieran referentes en la gran mayoría de las cartas, separando entonces estas en dos categorías:



FRAGILIDADES

Cartas básicas que permitieran organizar una zona de juego y fueran relevantes a las categorías construidas. Llamadas Fragilidades. Buscando hacer un paralelismo con los elementos que pueden generar disputas sobre el sentido. Las Fragilidades se componen de alguna, ninguna o más de una categoría expuesta en la tabla anterior. Además de un sistema de flechas que varía de 1-4 y que permite ir construyendo una estructura ubicando las cartas lado a lado de forma que las flechas encajen unas con otras.

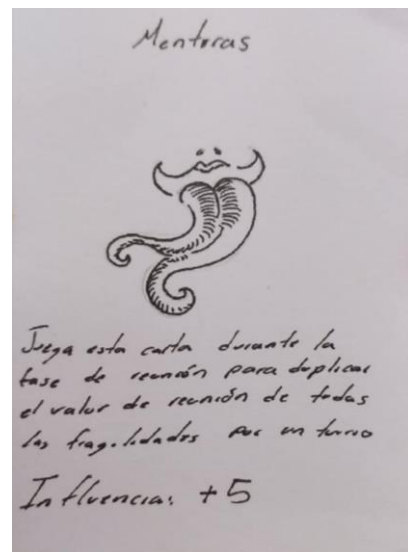
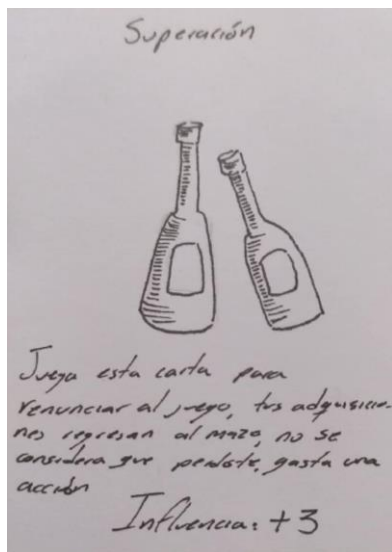


Los puntos de influencia representan la importancia de la carta dentro de una cotidianidad. Permite robarle cartas a los oponentes así como hacer la estructura más sólida y grande.

La comunidad por otra parte permite recolectar recursos (moneda dentro del juego) con el objetivo de usarlo para comprar nuevas cartas e invertir en la defensa de la estructura social. Estos recursos se simbolizaban con “personas”. Es decir, el dinero dentro de una sociedad son las personas que la sostienen y la caracterizan a través de sus conjeturas personales para convertirse en un todo basado en los miedos.

CONTINGENCIAS

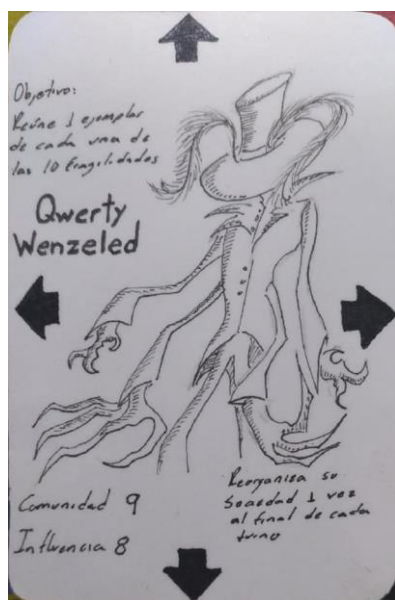
Cartas de apoyo que existieran en un menor grado y ofrecieran variaciones azarasas dentro de una partida. Dentro de la investigación se establecieron ejemplos de elementos que existen como constantes en una cotidianidad y se presentan como subjetivas de cada individuo. Dándoles sentido basadas en los resultados de las disputas por el sentido. Basadas, sobre todo, en las “soluciones” que la sociedad le trata de dar a los miedos para aliviarlos o al menos difuminarlos.



Las contingencias se componen de influencia al igual que las fragilidades. Sin embargo, su papel en el juego es efímero y solo dura un turno. Además, poseen un efecto. Una habilidad individual que interactúa y crece con otras cartas. Estos efectos se relacionan directamente con las flechas, los objetivos e incluso las categorías a las que pertenecen. Dinamizando el juego de forma que el factor azar y estrategia vaya en aumento.

Siendo esta entonces la base del juego, se necesitaba un catalizador que permitiera una relación directa entre el jugador y el juego. Recurriendo una vez más a los agentes y a la agencia dentro de los medios empáticos. Se busco desarrollar unos personas que se pudieran adecuar a los miedos analizados dentro de cada generación:

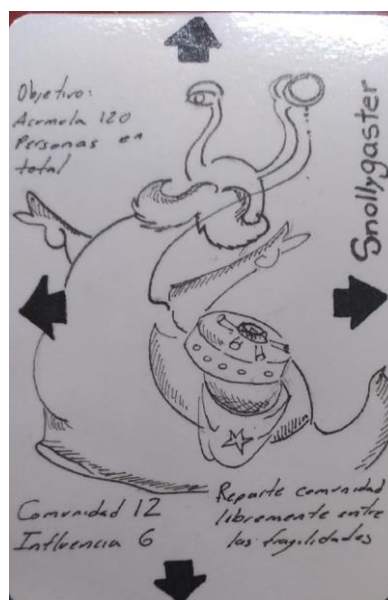
1 - La generación de los niños encuentra el origen y el proceso de sus miedos a través de la relación con miembros similares. Así, son extraídos de los medios de comunicación, encontrando el soporte para continuar desarrollando miedos sobre un mismo tema. Se usó entonces al Internet y a la Televisión.



Qwerty Wenzeled: “Me gusta jugar a ser Dios y ver todo desde la *nube*” **Rubén Serrano.** El Internet, Qwerty es una criatura elegante y grácil que habita las diferentes realidades del espectro de la interconexión digital, posee conocimientos extensos de lo que sucede en el mundo y parece que no envejece, más bien se adapta y se alimenta de la colectividad. Posee muchos secretos, pero nunca se sabe cuántos de ellos son una realidad y cuántos otros existen con la idea de destruir todo en lo que se puede creer y confiar.

Mike Vox (M.Vox): “La televisión nos proporciona temas sobre los que pensar, pero no nos deja tiempo para *hacerlo*” **Gilbert Cesbron.** La televisión es la ventana al mundo de la información, el internet es engañoso, pero la televisión es pura, avalada por el país en que se emite y dispuesta siempre a contar todo aquello que aflige a una comunidad con la esperanza de encontrar una solución... o al menos eso dice él.

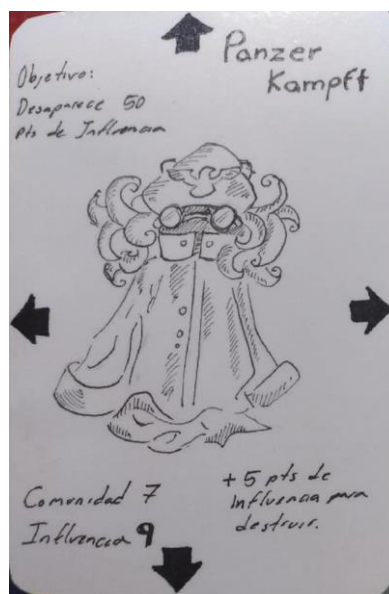
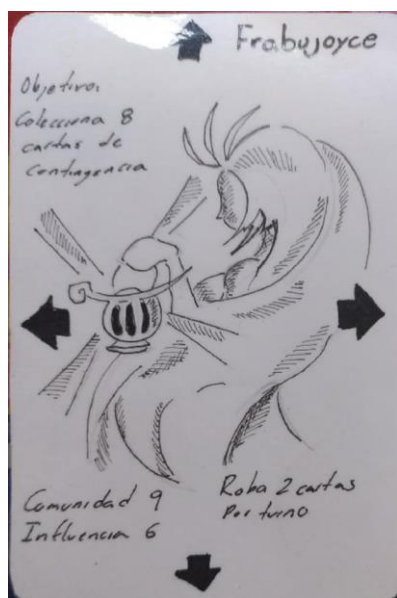
2 - La generación de los adolescentes encuentra el origen y el proceso de sus miedos en características individuales de un todo. Una persona, un objeto, un individuo representante de algún elemento que puede generalizarse. Se usó ejemplificar esto usando a un Fanático y a un Político.



Moonie: “Los fanáticos crean un ensueño y lo convierten en el paraíso de su secta” **John Keats**. Bien se ha dicho que una verdad perseguida ciegamente se convierte en una falsedad, y sin embargo para Moonie toda persona es ignorante si puede poner su alma y su corazón en defender aquello en lo que cree. Quizás sea un fanatismo sin fundamento, o quizás realmente esté en esa situación por una moda pasajera. Pero ¿a quién le importa? Se debe estar seguro de las cosas en las que se cree ¿verdad?.

Snollygaster: “La política es el arte de impedir que la gente se meta en lo que sí le importa” **Marco Aurelio Almazán**. Cuidado con Snollygaster, es muy fácil provocar a la gente cuando se conversa sobre él. Hay quienes dicen que lo adoran, otros tal vez quieran ocultar que en realidad lo aborrecen. Tal vez incluso lo eligieron para escapar de un destino menos favorable, en cualquier caso, el Político es un gran aliado, o una pesada y lenta carga si no se trata con cautela.

3 - La generación de los adultos encuentra el origen y el proceso de sus miedos en movimientos generales que anidan en experiencias personales constantes. Donde pueden entablar un paralelismo con situaciones negativas que los afectan y continúan afectando. Para esta generación se usó a la Fantasía y a la Guerra.

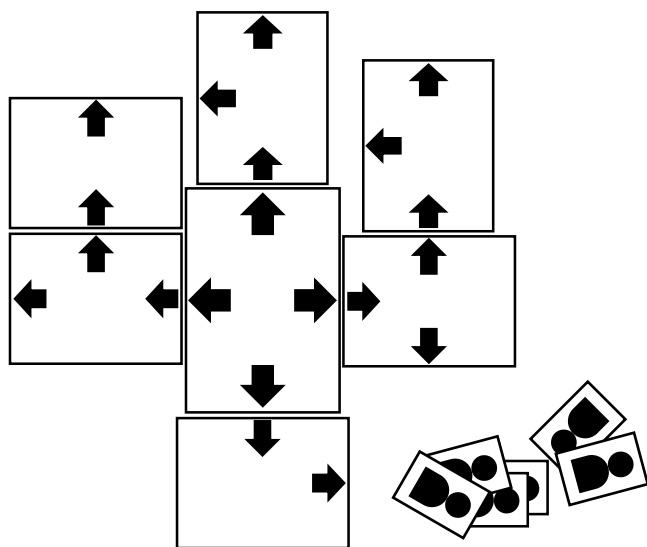


Frabujoyce: “La libertad de la fantasía no es ninguna huida a la irrealidad; es creación y *osadía*” **Eugéne Ionesco**. ¿Que hay más propio del ser humano que estar soñando con situaciones extrañas? imposibilidades, pequeños deseos, caprichos, violencias que de otro modo serían castigadas. La fantasía es un espectro, uno que habita en todos, que carga un farol que busca iluminar lo más oscuro y también lo más bello del ser. Nunca se debe abandonar la fantasía, no se debe dejar de lado tus sueños y las esperanzas. Cuidado con aquellos que no la vean de la misma forma, después de todo, es solamente una sombra.

Panzerkampf: “Basta un instante de un cerrar de ojos para hacer de un hombre pacífico un *guerrero*” **Samuel Butler**. ¿Se diría que un soldado es un guerrero honorable o una oveja al matadero? ¿qué tanto se puede opinar sobre un tema del que todos saben pero reniegan? La guerra entabla las acciones más despreciables del ser humano y curiosamente, realza lo más bello del espíritu. Sobrevivir.

El diseño de estos seis personajes surgió a partir de la conglomeración de elementos que pudieran ser relativos (pero no directamente referenciados) a situaciones respecto a lo que el personaje buscaba representar. Se hicieron de mayor tamaño con el fin de separarlas visualmente de la baraja principal, evitando mezclarlas juntas. La aplicación de los personajes surgió a partir de la necesidad de ubicar a los participantes en un entorno simulado sobre su pensamiento alrededor de los temas (aparecidos en cualquier otra carta) y de aquél que les correspondiera jugar. Buscando que el sistema de juego permitiera disputas sobre el sentido alrededor de elementos que pueden ser ajenos a sus procesos de miedo. Los nombres que se les adjudicaron derivan de frases del lenguaje popular (45) e informal que hace referencia a diversos aspectos de la vida cotidiana.

Estos personajes poseen niveles iniciales de comunidad e influencia pues son el centro de las estructuras sociales que cada jugador fabrica. El objetivo es ubicar las cartas de forma que encajen sin solaparse y hacerla más grande, buscando enfocarse en la tarea que determina al ganador y que esta escrita en la tarjeta de cada personaje. Los jugadores pueden atacar otras sociedades y robar sus cartas para añadirlas a su estructura.



La disposición del diagrama muestra el encaje de las flechas. Con el personaje en el centro y la forma en que la estructura empieza a crecer.

El juego se presentó entonces bajo un estricto protocolo de comprobación para efectuar las observaciones y correcciones necesarias que pudieran afirmar si era la ruta correcta. Sin embargo, este prototipo presentó diversos problemas.

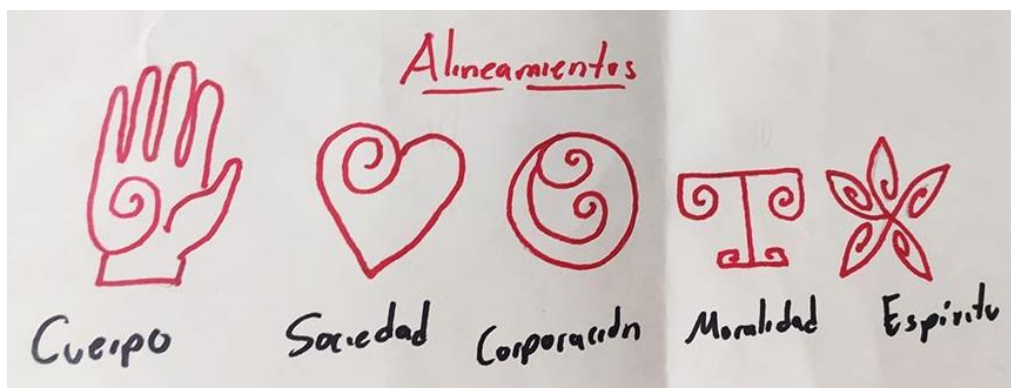
45. Llamados slangs en Estados Unidos. La idea surgió durante la investigación al leer sobre la denominación que se le hizo a los banqueros suizos durante y después de la Segunda Guerra Mundial. Fueron llamados Gnomos de Zúrich y dotados con las características mitológicas de dichas criaturas. Comparando a un banquero con mucho dinero con un ser que guarda dinero bajo tierra.

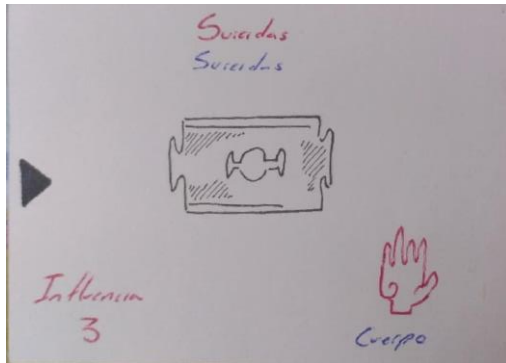
La verdadera propuesta

El primer prototipo apuntaba a originar conversaciones que permitieran dilucidar disputas por el sentido y pusiera en tela de juicio la validez de la existencia de dilemas (en lugar de la validez del dilema en sí). Sin embargo, este parecía enfocarse más la terminología del juego y la competencia, alejándose de las reacciones esperadas y dejando en un segundo plano una que otra opinión sobre el miedo y su papel dentro de la cotidianidad de los jugadores. Como juego fue muy válido, pero ciertas reglas complejas y la existencia de una gran cantidad de datos fungían más como distractor para los propósitos del proyecto. Por lo que se cambiaron ciertas estructuras dentro de la propuesta:

Los símbolos

Las categorías expuestas fueron de mucha ayuda para ubicar a los jugadores dentro del plano que el proyecto busca proponer. Sin embargo, haberlas extendido terminó por ubicar la percepción subjetiva del miedo dentro de campos muy cerrados, lo que finalmente no permitió que las conversaciones buscadas empezaran y fluyeran. Pues nombrar un miedo es de por sí reducirlo a un estado de tangibilidad que puede maltratar la percepción (y sobre todo, dar una idea equivocada) ante las preguntas planteadas. Así, se regresó una vez más a las cinco categorías originales, abrigadas esta vez por un símbolo que aparecería en las cartas.



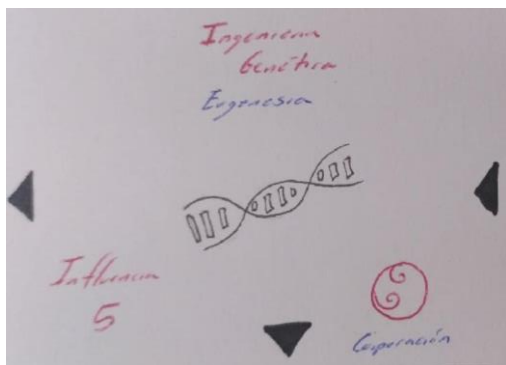


Cuerpo: El símbolo de la mano representa al cuerpo, los miedos sensatos se ubican en esta categoría, pero cuando estos trascienden más allá de lo físico, entonces se vuelven no-sensatos.

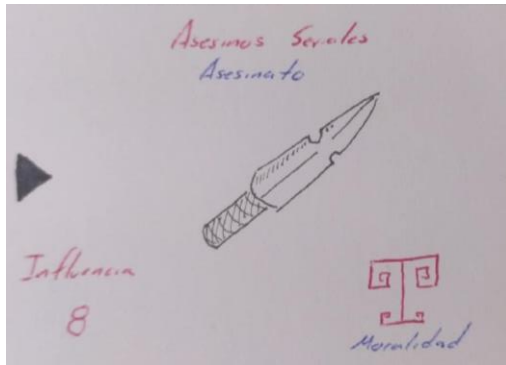
Aquí se categorizan los miedos que surgen de las enfermedades, del mundo de la naturaleza, y sobre todo, aquellos miedos derivados de la violencia.



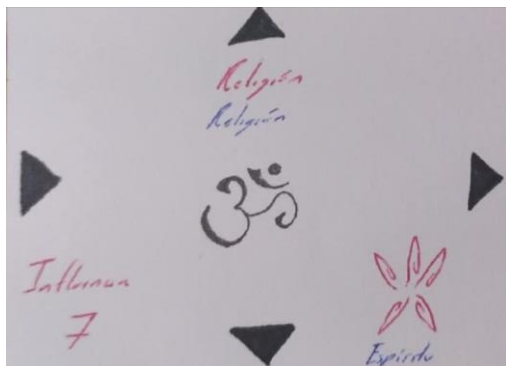
Sociedad: El símbolo del corazón representa a la sociedad, el miedo al pacto social parece ser que nos ubica como seres colectivos, y es aquí donde anidan los temores relacionados a la fragmentación de la sociedad, como la disidencia o la rebeldía, y las consecuencias derivadas de las mismas.



Corporación: El símbolo del planeta representa a la corporación. Representa al cuerpo social, a aquellos miedos derivados de la infección provocada por problemas desde la raíz de la sociedad antes que de los fallos de la misma, tales como la pobreza, el atraso y la ignorancia.



Moralidad: El símbolo de la balanza representa la moralidad. El miedo derivado de la ruptura del contrato social establecido por las redes simbólicas y la hegemonía cultural. Aquellos miedos que surgen de la normalización de esos mismos actos, que involucran la corrupción, la pérdida del sentido, el trastocamiento de valores, etc.



Espíritu: El símbolo de la flor representa el espíritu. Estos miedos comenzaron a aparecer con la evolución misma de la sociedad y el inevitable crecimiento de la hegemonía. Florecen de la mente, de los problemas de la depresión, de la existencia de la soledad y la incapacidad por evolucionar junto a la cultura.

El diseño de los símbolos partió del análisis sobre lo que cada categoría significa dentro del espectro de la investigación y del proyecto. Se buscaron paralelismos con elementos que estuvieron presentes en el desarrollo de las comprobaciones y que mantuvieran las connotaciones de esoterismo y misterio que han tenido los otros experimentos. Esta categorización actúa para interiorizar los miedos antes de ponerlos en un relato. La modificación del juego llevó a deshacerse de los efectos de las cartas, ubicando los símbolos en las fragilidades y una combinación de 2 de ellos en las Contingencias.

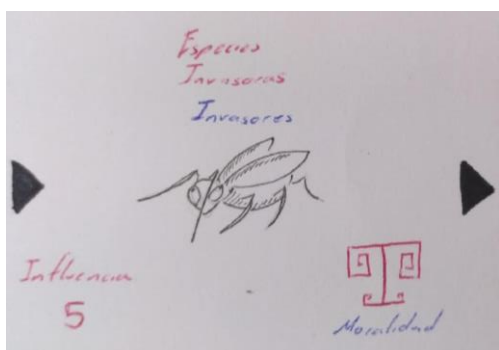
En este segundo prototipo se permeó mucho mejor la idea del storytelling. Sin embargo aún había un cierto sesgo sobre las cartas que no permitían que las historias fluyeran más allá de esos nombres. Además, la influencia parecía superflua

y objetiva. Por lo que esta característica, junto con la comunidad fueron removidas completamente. Así, el set de juego de Espiral fue organizado de la siguiente forma:



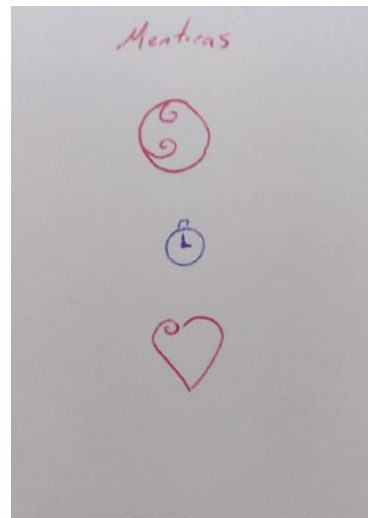
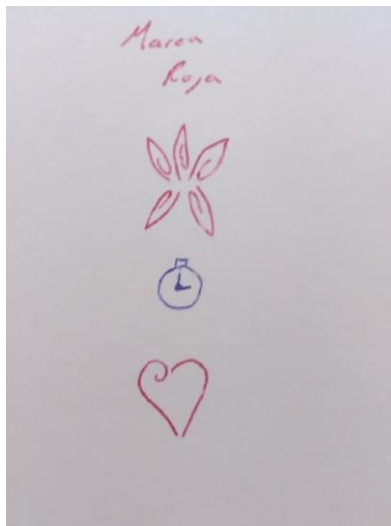
FRAGILIDADES

70 de las cartas son llamadas cartas de Fragilidad. Se identifican fácilmente por el patrón de flechas que componen sus bordes, pudiendo ir de 1 hasta 4 flechas, con una siempre apuntando hacia el centro. Las cartas de Fragilidad simbolizan diferentes elementos que la sociedad, sus miembros, sus instituciones y sus generaciones relacionan o han relacionado con elementos negativos a lo largo de su historia. Algunas de estas fragilidades se encuentran clasificadas dentro del imaginario común, mientras que otras aún forman parte del folclor y de la cultura mística de las raíces de la misma sociedad.



CONTINGENCIA

Sólo 18 de las 88 cartas son Contingencias. Si las fragilidades simbolizan elementos de connotaciones negativas, las Contingencias realzan los factores positivos que se pueden ofrecer a diversos sentimientos que experimentan miedo o dolor. En términos de juego, las cartas de Contingencia ofrecen no sólo una corriente diferente para continuar con los argumentos, sino también que actúan como comodines, pues cada carta de contingencia posee dos símbolos.

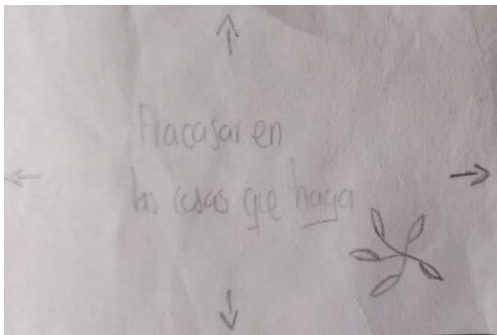


PERSONAJES

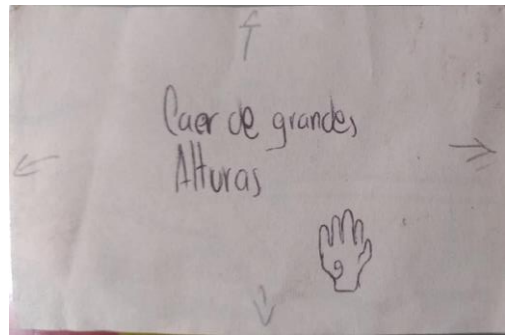
La mecánica del nuevo prototipo aspiraba a poner en el centro del juego a las conversaciones y al relato de historias. Así, para evitar sesgos, los personajes se transformaron en aditamentos opcionales. El juego ahora solicita que se escriban preguntas, que se entablen los dilemas previos a la sesión para guiar las historias sin limitarlas. Los personajes fungen como puntos de vista, es posible usarlos para llevar las preguntas alrededor de ellos y lo que representan, o escribir preguntas y usar a los personajes para encarnarlas desde sus perspectivas diegéticas.

PREGUNTAS

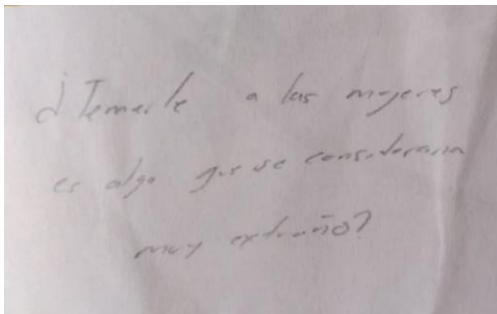
Durante estas comprobaciones, los jugadores escribían dilemas, preguntas, afirmaciones, o alguna frase que quisieran reflejando algún miedo interno. Así mismo, ubicaban uno de los 5 símbolos identificadores para ayudar a los demás participantes a centrarlo dentro del espectro que el dueño del dilema quisiera dar. Estas pruebas llevaron a preguntas de este estilo:



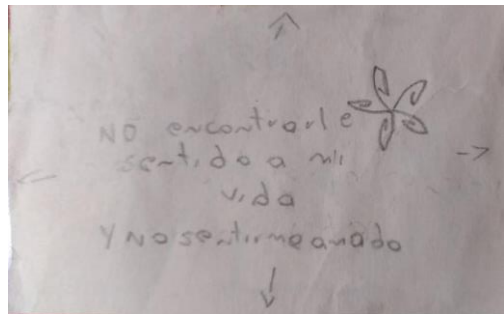
"Fracasar en las cosas que haga"



"Caer de grandes alturas"



"¿Temerle a las mujeres es algo que se consideraría malo?"

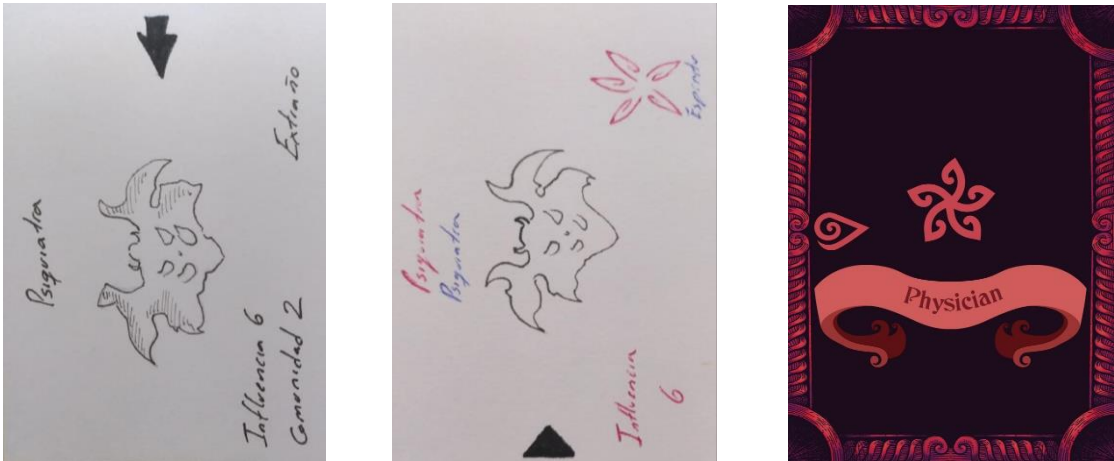


"No encontrarle sentido a mi vida y no sentirme amada"

El instructivo final que fue aplicado durante las últimas comprobaciones del proyecto se encuentra en el 1er anexo. Se ilustra la secuencia de juego así como algunos de los componentes y escenarios.

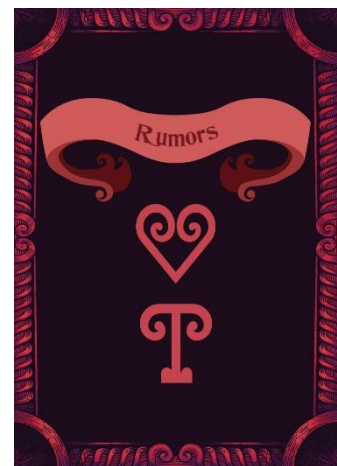
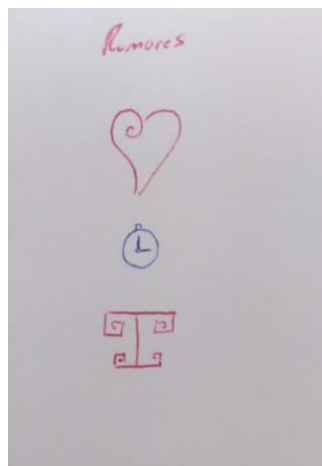
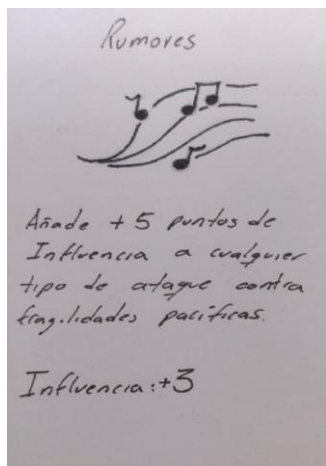
La ilustración

La generación de la imagen gráfica del proyecto derivó de una serie de análisis surgidos a lo largo del propio desarrollo. Se buscaba que el juego produjera sensaciones perceptibles a través de las ilustraciones de los personajes. Manifestando los diversos elementos del proyecto en íconos simples que permitiera enfocar correctamente el propósito del juego. Se contactó entonces a Nicolás Sanabria Sánchez (46), con quien se trabajó a lo largo de los primeros meses del semestre sobre el proceder de las ilustraciones que conforman el juego. Para una información completa sobre el trabajo de ilustración y la línea de contacto del ilustrador véase el 2do anexo.

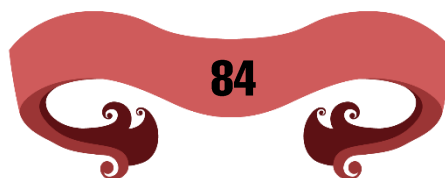


46. A través de la facultad de diseño gráfico en colaboración con el profesor Julián Velásquez Osorio.

Se establecieron tres reuniones previas al inicio de la cuarentena establecida respecto a la pandemia. Sin embargo, estas fases permitieron adecuar cuáles serían los conceptos ilustrados dentro del proyecto y cuál sería la forma adecuada de trazarlos dentro de lo visual. Se utilizaron los elementos diseñados previamente sobre la apariencia de los personajes y la carga simbólica que cada uno debía tener a través de los referentes. Originalmente se discutió sobre el estilo gráfico, que debía ir en concordancia con los diferentes estilos que se muestran en exponentes de los objetos esotéricos, tales como la Ouija o las cartas del tarot, particularmente las ilustraciones del tarot de Rider-Waite (47). Bajo la idea de presentar una fuerte carga de símbolos en los fondos y composiciones del trabajo. Se buscó poder entablar una relación directa con el estilo gráfico medieval que pudiera usarse posteriormente para el diseño de la premisa con la que el juego sería presentado, esperando emular características recogidas durante la investigación y la concepción de los instrumentos que recolectaron la información.

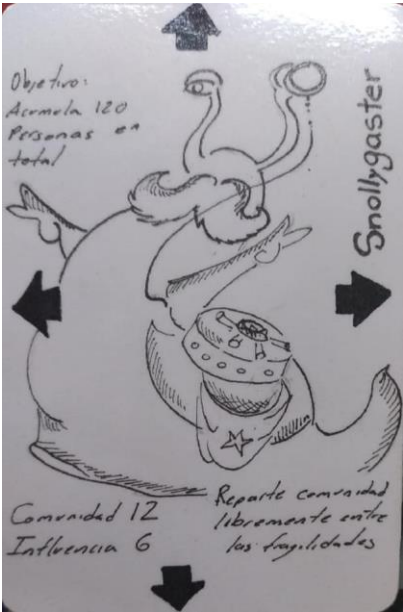


La paleta de colores surgió a partir de las primeras exposiciones temáticas del proyecto. Siempre se optó por el negro, el rosa y el púrpura como colores fácilmente reconocibles a través del tema del miedo en conjunto con una visión ligeramente ácida que aportara una temática futurista sobre una emoción antigua.



47. Concebido en 1910 por el ocultista estadounidense Arthur Edward Waite. Ilustrado por su discípula Pamela Colman Smith.

Durante las reuniones el ilustrador mostraba un avance en bocetos que posteriormente se entintan para la aprobación. Una vez revisadas se movían al plano digital para aplicar el color. Se buscó que los referentes que acontecían al juego y a cada personaje estuvieran relacionados con su temática individual dentro de un todo concreto. Ciertas posturas de los personajes, el color de los símbolos, la forma de los mismos y la presencia de la espiral en las ilustraciones son prueba de ello. El proceso terminó una vez que fueron aprobados los símbolos y cómo se implementarían dentro de las ilustraciones. Los colores de los mismos se comenzaron a modificar a medida que se diseñaba el conjunto de los diferentes tipos de cartas. Fue en un momento posterior donde se ilustró el pergamino portador del nombre de las cartas y se añadió la tipografía Columbus (48) que, a efectos del proyecto, tenía el estilo de la espiral en sus letras.

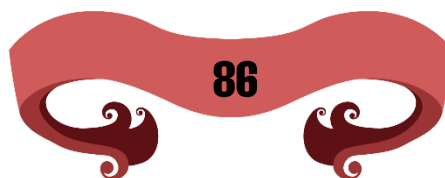


La leyenda y la necesidad de ocultar el origen del juego

A lo largo del documento se ha establecido la importancia de presentar al juego acompañado de una historia que pueda ubicarlo como un elemento místico. Alejado de connotaciones reales y pueda sostenerse a partir de rumores y leyendas que permitan a los verdaderos propósitos del juego y del proyecto destacar. Para ello, de la misma forma que ocurrió con el Kokkuri expuesto en los instrumentos, se buscó hacer uso de historia y mitología de una cultura ajena, y se recurrió (una vez más) a Japón. El título del juego se tradujo a: Uzumaki (Espiral o Remolino en japonés). En la Parte I del documento, se expuso a Lovecraft y a Hoffman como partidarios de la idea sobre mantener el origen del miedo en un plano distante, de forma que no pudiera ser resuelto o descubierto y, de esa manera, extender la sensación de suspenso que se le quiere impartir a un lector. Esta forma de narrativa trascendió a la modernidad a través del internet, con historias llamadas “Creepypastas”. Dentro de los argot de la era digital, el creepypasta extrae su nombre de la palabra “copypaste” (copiar y pegar) y “creepy” (aterrador). Esta combinación surge para referirse a estas historias que se copian y pegan constantemente en multitud de sitios de internet, con igual funcionamiento y estructura que las leyendas urbanas. Sin embargo, aprovechando las características de la internet, pueden venir en la forma de imágenes, videos, videojuegos, etc.

En el caso de Uzumaki, se buscaba que la historia trascendiera referentes históricos reales en los anales de los juegos de mesa. Y, así como el origen del miedo en las técnicas de Lovecraft y Hoffman debe mantenerse en segundo plano para que la historia progrese en el mismo tono. Aquí es importante que exista esa dimensión del miedo oculto para permitir a los jugadores progresar a través de las conversaciones y las disputas por el sentido, buscando alejar la terminología del “juego” para permitir enfocarse en las dimensiones críticas que el proyecto quiere resaltar. Es entonces que la última fase del diseño del proyecto fue escribir una pequeña historia que pudiera ser replicada constantemente en diferentes medios de comunicación, ofreciendo la oportunidad de participar del juego.

Hay que aclarar que gran parte de esta fase empezó una vez que la cuarentena obliga-



toria debido a la pandemia del COVID-19. La adaptación a esta situación llevó a organizar el juego y sus componentes en un formato imprimible al alcance de cualquier persona. Esta historia acompaña el trabajo de todo el presente documento, esperando ocultar los elementos teóricos y poner en una práctica todo lo visto hasta el momento. Desde el carácter performativo de la narrativa del juego y de la historia, así como el ejercicio de conglomerar a las generaciones a través de un elemento común que permita y facilite el diálogo sobre los miedos y la repercusión de estos en una cotidianidad.

Se dice que el mundo ha perdido parte de su encanto a medida que los años avanzan, y cuando la última isla haya sido traída de los brazos del mar, ¿qué va a quedar?...

Cada uno de nosotros tiene una profunda oscuridad en su interior, una maldición que nos devoraría al saber más de nosotros mismos. Este juego causó la caída de imperios, portó desgracias a los reyes, envenenó a los vasallos de los dioses y sumió a la humanidad en eras oscuras. *Y tú... ¿a qué le temes más?*

Encontrado en Japón en 1605, Uzumaki (bautizado así por un monje shinto que lo halló en un embarque traído de china), es un juego de mesa ideado en alguna zona de oriente. Se trata de uno de los juegos de mesa más antiguos que se conocen, junto con el Oware africano, el Senet y el Juego Real de Ur, de Mesopotamia. No se tienen registros fehacientes sobre el verdadero origen del mismo debido al periodo en el que fue encontrado, las constantes guerras territoriales de principios del periodo Tokugawa y los intercambios comerciales con la Compañía Holandesa de las Indias Orientales, quienes eran de los pocos permitidos para visitar Japón durante aquella época. La referencia conocida más antigua al Uzumaki se encontraba en el Hyakkai Zukan (Volumen ilustrado de cien demonios). Una colección de ilustraciones en pergamino que datan del mismo periodo. El volumen es un tratado de lo sobrenatural, una colección de fantasmas, espíritus y monstruos extraídos del folclore japonés.

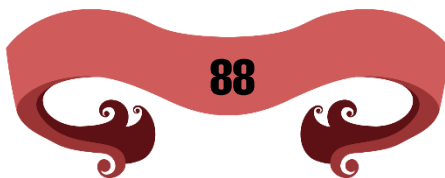
Más tarde aparecen referencias más diversas en tumbas como la de Tokugawa Hidetada, el tercer hijo Tokugawa Iyeyasu y segundo shogún Tokugawa (quienes gobernaron el archipiélago dentro del periodo Edo). Se decía incluso que tenía cuatro sets de juegos Uzumaki en su tumba, considerado una referencia y ofrenda a Izanami, diosa de la creación y posteriormente de la muerte en la mitología sintoísta.

La leyenda del juego, sin embargo, parece rehuir de la reputación que se ha forjado por sí mismo. La leyenda cuenta que el juego y su simbología guarda una relación directa con la modificación de los periodos antiguos japoneses, pues aquellos que lo jugaron sucumbían al terror provocado por sus propios demonios internos y con el tiempo, derribaron todo por lo que habían luchado. El juego parecía tener una fuerte influencia en los eventos oscuros que siguieron a esas épocas; poco se sabe realmente sobre la mecánica de entonces, pero no se descartó la posibilidad de que viajara lejos con la promesa que acontece superar sus desafíos, algo que (aparentemente) nunca se ha logrado.

La historiadora francesa Genevieve Tabouis, llamada la pitonisa durante su época de periodismo tras denunciar tempranamente los avances del nazismo en Francia. Encontró un ejemplar de Uzumaki (llamado entonces **Spirale** en alemán) en sus investigaciones con el ejército americano cuando expulsaron a soldados enemigos de un castillo en la frontera con Austria. Su trabajo permitió una réplica fiel y una traducción consentida que pronto trascendió hasta una época moderna en el bolsillo de uno de los veteranos americanos que sobrevivieron a la guerra. Lo único, sin embargo, que permaneció intacto del testimonio de ese soldado fue:

“Nadie nunca está listo para sumergirse en la espiral”.

Las investigaciones de Madame Tabouis establecieron que el juego original poseía 88 planchas de madera categorizadas en 5 símbolos, con excepción de 18, las cuales poseían combinaciones de 2 de esos cinco. Un dato relevante sin embargo, se encontró en lo que parecían seis xilografías japonesas previas que ilustraban diferentes conceptos transformados en lo que parecían ser Yokai. Las traducciones señalaron que cada personaje poseía una palabra que identificaba la acción que realizaba: Dios, Shogún, Guerra, Naturaleza, Dragón y al Samurai. La investigación arrojó que el ejemplar encontrado en el castillo de Austria poseía una colección un tanto diferente. Permanecía la ilustración de la Guerra, pero ahora parecía orientada hacia la Lucha, en conjunto con Dinero, la Espada, el Imperio, la Muerte y el Águila. Pareciese que las 88 cartas de la Espiral han estado constantes a lo largo de las versiones estudiadas por Madame Tabouis, las cartas de personajes o pensamientos (como estableció Tabouis) parecen simular conceptos importantes de un periodo histórico, aunque existen



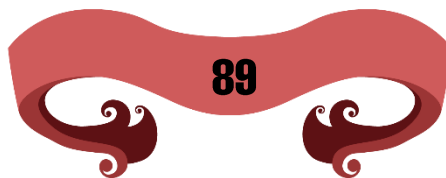
registros de que esos mismos conceptos pueden cambiar incluso entre ejemplares dentro de la misma época.

Una adaptación de tiempos modernos encontrada posterior a la investigación de Tabouis y surgida en las redes digitales promueve al Internet, a la Guerra una vez más, a la Fantasía, al Fanatismo, a la Política y a la Televisión como los 6 nuevos conceptos del pensamiento. El funcionamiento de dichas cartas es entablar el inicio de una partida de Uzumaki desde un precepto concebido culturalmente, en lugar de iniciar de un elemento más personal.

Estas cartas comenzaron a circular por internet en el 2019. Se afirma, que aquellos que jueguen a Uzumaki podrían experimentar un terrible destino a manos de ellos mismos. Pareciese, sin embargo, que el juego es una alegoría al entendimiento individual y colectivo sobre el miedo. No está claro cuáles son las condiciones en las que una persona podría sufrir o superar el juego. Las reglas del mismo se encuentran en la red junto con el set de las 88 cartas y los 6 pensamientos disponibles para su descarga.

Esta historia se empezó a publicar lentamente a lo largo de diferentes redes sociales junto a link Drive de Google con el instructivo en inglés y en español, así como las cartas traducidas al inglés aquí:

<https://drive.google.com/drive/folders/1jKjzE7FaxzRR8UOvINf2ro8R3rCUZdtm?usp=sharing>





PARTE V



“El corazón tiene razones que a razón
ignora”

Blaise Pascal

Llegados al final

Q

uisiera hacer uso una vez más de la primera persona para establecer lo que en un principio pueden parecer conclusiones empíricas, pero que traté por todos los medios posibles validarlo desde diferentes puntos de vista.

Un juego de mesa es un elemento que, desde mis creencias, nunca podría ser reemplazado, tal vez digitalizado de la misma forma que un libro. Pero su esencia no puede modificarse y no debería cambiar para mantener los valores que han tenido. La industria de estos juegos parece no tener un gran apoyo dentro de Colombia. Creo que nada podría desplazar al Parqués, al Ajedrez o al dominó dentro de los hogares tradicionales de este país. Pero al mismo tiempo siento que cuando es posible acercarse a un ambiente de camaradería, uno de jovialidad, y aún más importante, uno de sinceridad, cualquier juego ha de valer la pena.

Mi experiencia dentro de este campo y sobre las comprobaciones que realicé antes y después del inicio de la cuarentena me llevó a suponer que un juego que buscara el trato serio en un tema podría ser muy difícil de implementar en Colombia, o al menos, en mi cotidianidad, entre mis amigos, mi familia, incluso mis compañeros de la universidad. Pero cuando construí Uzumaki, a partir de pequeñas ideas que poco a poco se unieron a los conceptos y lo puse a prueba, me di cuenta que era el juego el que podría provocar esos cambios. En un principio podría llegar a ser difícil superar nuestras redes simbólicas, y fue un reto desde ese momento trabajar para lograr al menos una sorpresa dentro de aquellas personas que lo jugaron. Los instrumentos fueron uno de los aspectos más divertidos y emocionantes del proyecto. En compañía de los profesores de investigación de proyecto de grado pude adecuar una serie de protocolos que no solo beneficiaron enormemente la investigación, también aportaron a mi educación a partir de la forma en la que un diseño social puede ser implementado.

En un todo siento que no hay una forma de establecer aún si el proyecto es un éxito completo o fracasó en su desarrollo. La hipótesis de la Espiral fue un concepto que tardé meses en construir a partir de generalidades que podrían simplemente contar como una opinión forzada. Pero estando seguro de lo que investigué, pude diseñar un juego de mesa que cumpliera efectivamente con las características que estaba demandando. La aplicación del mismo, sin embargo, fue compleja debido a los procesos de la cuarentena. Originalmente estaba pensado para imprimirse adecuadamente, con el diseño de una caja y pudiera demostrarse el uso en las exposiciones finales del semestre. Con la evolución de la situación y del cómo ese plan se veía cada vez más distante enfoqué mis esfuerzos en dirigir el juego hacia un ambiente más adecuado que pudiera acercarse sobre todo a las raíces que durante los inicios del proyecto de grado implemente. En este caso, los Creepypasta, las historias de internet con las que pase parte de la niñez e inicios de la adolescencia por allá desde el 2008 hasta quizás 2013. Imaginé que implicar una historia y una masificación del objeto de diseño desde una historia preliminar podría incrementar considerablemente la validez de la hipótesis y con ello, no solo darle mayor prestigio al proyecto, sino aportar a los juegos de mesa desde los medios digitales, de forma que todos tuvieran acceso al mismo.

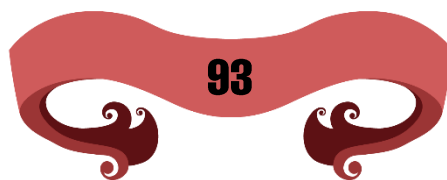
Las pruebas anteriores a la cuarentena se realizaron con amigos, vecinos, y estudiantes de la universidad que se vieron interesados en el proyecto. Las pruebas posteriores a la cuarentena comenzaron en casa, en familia, y poco a poco fueron llevadas al internet, promoviendo la historia del juego y obsequiando el set de tarjetas para todos los públicos a los que espero estos elementos puedan llegar. La traducción al inglés formó parte de ese proceso de globalización, buscando desde el principio lo que podría ser una aceptación global que permitiera conjeturar sobre un proyecto que desde el primer momento me trajo dificultades por la extensión del mismo y lo que implicaba abordar estas temáticas sin encontrarme cerca de esos campos.

Siento que el proyecto si cumplió con los requisitos establecidos. Se adecuó a los objetivos y arrojó resultados interesantes que quizás no pueden cosecharse en el tiempo de un pregrado universitario. Como diseño social, espero que forme parte de una comunidad que lo vea crecer, que escriba sus propias cartas, que diseñe sus personajes y converse sobre aquello que le atemoriza por encima de otras cosas, que pueda comprender la dimensión de sus emociones y empezar a dominarlas antes que

volverse esclavo de las mismas. El miedo no es un enemigo, es, desde mi investigación y percepción personal, el mejor aliado que puede tener una sociedad moderna que trata de mantenerse feliz y normalizar la ira como mecanismo de defensa.

Gracias por leer y ser partícipe de Uzumaki.

Juan Manuel Santamaría Velásquez



Referencias bibliográficas

Alonso, J. Felipe (2000). Diccionario Espasa de ciencias ocultas. Espasa Calpe.

Arfuch, L. (2002) Identidades, Sujetos y Subjetividades, Bs. As. Prometeo.

Aristóteles (1999). La Política, Libro I. Madrid: Alba.

Armentia, Javier (2002). «El poder de la mente», artículo en el sitio web El Escéptico.

Baldick, Chris (2004), The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms, Oxford.

Betraual At House On The Hill – 2nd Edition [Figura] Recuperado de: <https://www.amazon.com.mx/Betrayal-At-House-Hill-2nd/dp/B003HC9734>

Calleja, R (Julio, 2014) La construcción simbólica del miedo en la ciudad de México. Nueva Antropología.

Cavarero, A. (2009) Horrorismo: Nombrando la violencia contemporánea. Anthropos Editorial.

Ekman, Paul (1993). «Facial Expression and Emotion». American Psychologist.

Eldritch Horror – Fantasy Flight Games [Figura] <https://www.amazon.com/-/es/EH01-Eldritch-Horror/dp/1616617667>

Feldman, Robert S.; Prohaska, Thomas (1979). "The student as Pygmalion: Effect of student expectation on the teacher". Journal of Educational Psychology.

Fernández, M (2008) Hacia una pedagogía de las diferencias desde los aportes de la propuesta de Paulo Freire. Consejo latinoamericano de Ciencias Sociales (343).

Fossaert, R (1977) La société. Une theorie generalé, Tomo I, Pans, Editions du Seul.

Freud, S (1919) Lo Siniestro. Librodot.com (2).

Foster, Michael Dylan (2008). Pandemonium and Parade: Japanese Monsters and the Culture of *Yōkai*.

Kaminski, G (1998) Spinoza: La política de las pasiones, Barcelona, Gedisa.

Kazlev, et al., M. Alan (2003). «The Triune Brain».

Marcuse H. (1973) Contrarrevolución y Revuelta, México. Joaquín Martiz.

Martín-Barbero, J (1999) Los géneros mediáticos y la identidad cultural de los pueblos, Mimeo, ponencia presentada en el III Congreso Internacional de Cultura y Medios de Comunicación, Salamanca.

May, R (1992) La necesidad del mito, la influencia de los modelos culturales en el mundo contemporáneo, Buenos Aires, Paidós.

Mouffe, C. (2007) En torno a lo político, Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires.

Movie Posters R Us. Psicosis (Professional Reproduction) [Figura] Recuperado de: <https://www.amazon.com/Psycho-Spanish-Movie-Poster-x36/dp/B00MS3KJPI>

Musée National du Chateau et des Trianons (Especificaciones) [Figura] Recuperado de:

https://es.wikipedia.org/wiki/Pigmali%C3%B3n#/media/Archivo:Ch%C3%A2teau_de_Versailles,_salon_des_nobles,_Pygmalion_priant_V%C3%A9nus_d'animer_sa_statue,_Jean-Baptiste_Regnault.jpg

Museum of Talking Boards. «witchboard» (en inglés). Consultado el 2019.

Nussbaum, M. (2014) Emociones políticas: ¿Por qué el amor es importante para la justicia? México, Paidós.

Nyctophobia Asmodee ASMD0019 [Figura] Recuperado de:
<https://www.amazon.com/Asmodee-ASMD0019-Nyctophobia-Board-Game/dp/B07JWV2S5S>

Real Academia Española. (2014). Disquisición. En Diccionario de la lengua española (23.ª ed.). Recuperado de: <https://dle.rae.es/miedo>

Ricoeur, P (1999) Historia y Narratividad, PAIDOS IBÉRICA.

Caillois, Roger (1957). Les jeux et les hommes. Gallimard.

Sartre, J, P. (1954) El ser y la nada (228-259).

Sladek, J.T. (1973). The new Apocrypha: a guide to strange science and occult beliefs. (en inglés). Hart-David MacGibbon. p. 174. Archivado desde el original el 30 de marzo de 2019.

Smyers, Karen (1999). The Fox and the Jewel: Shared and Private Meanings in Contemporary Japanese Inari Worship.

Tolkien, John R.R. (1978) -1954- “La Comunidad del Anillo”.

Wallerstein, I (1998) Impensar las Ciencias Sociales, México siglo XXI.

Watzlawick, P. (1980) Teoría de la Comunicación Humana. Barcelona, Gedisa.

