

Boomer Shooter

Nick Torrenegra

Pontificia Universidad Javeriana
Colombia

{Resumen}

Este ensayo es un análisis de un videojuego (Ultrakill) a partir de la aplicación del principio de montaje, de modo que otros videojuegos pueden aprovecharlo para producir sentidos nuevos. Agrupamos algunas reflexiones junto a contextualizaciones históricas que revelan la potencia de un videojuego capaz de hacer montaje. Ello se traduce en: recuperar la energía cultural almacenada en productos viejos, atraer la atención del espectador para que participe activamente en entornos previamente pasivos y la negativa a olvidar el pasado frente a una lógica de mercado que trata de camuflarlo bajo la etiqueta de la novedad. Dejamos abierta la discusión sobre cómo se puede aprovechar esta potencia hoy en día, a partir del desarrollo de una teoría fundamentada en el análisis del videojuego como producto cultural y los resultados de interpretarlo con herramienta hermenéutica que se limitaba a la literatura y el cine.

Palabras clave: nostalgia, montaje, videojuegos.

CORRESPONDENCIA AL AUTOR

nicktorrenegrap@javeriana.edu.co

· *Para citar este artículo*

· *To cite this article*

· *Para citar este artículo*

Torrenegra, N. (2024).

Boomer Shooter, {Común-a}, 4(2).

Este es un artículo de acceso abierto distribuido bajo los términos de la licencia de Creative Commons 4.0 (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>), la cual permite su uso, distribución y reproducción de forma libre siempre y cuando el o los autores reciban el respectivo crédito.



Ultrakill es un videojuego desarrollado por Arsi «Hakita» Patala y publicado por New Blood Interactive. Actualmente no está terminado, pero desde 2020 se puede jugar en acceso anticipado a través de la plataforma *Steam*. A pesar de ello, considero que, si alguien desea hacer un estado del arte en el mundo de los videojuegos, debe prestar especial atención a este, dado que bien podría ser el más representativo del significado actual de la industria.

Más allá de los datos técnicos y biográficos, escribir sobre Ultrakill es difícil y analizarlo como un producto cultural lo es todavía más. Se trata de un juego tan único que hablar sobre él se siente como tratar de enseñar a alguien un lenguaje nuevo a partir de palabras que ya conoce: cada bloque de sentido le traerá una breve reminiscencia, pero se extrañará ante las combinaciones que ahora son posibles. Es así que en este juego presenciamos la articulación de diferentes objetos, arrancados de su contexto original y dispuestos en un nuevo sistema, con una lógica propia que no es intuitiva a la vez que oscurece las interacciones posibles de la jugabilidad y la forma. La persona que escucha sobre el juego, o lo juega por primera vez, puede fascinarse con la cantidad de propuestas que se le ofrecen y, no obstante, sentirse abrumada por cada pesquisa técnica que se le exige.

Las dificultades no cesan allí, pero las limitaciones innatas del formato ensayo me impiden dar una forma más concreta a mis descripciones, que corren el riesgo de resultar en exceso abstractas para quien no conoce el objeto de antemano. Para ser honesto, no hay solución fácil ante esa sensación. Lo que me alivia y me propulsa a seguir escribiendo es la certeza total de que el extrañamiento y la maravilla inicial es parte de la esencia de Ultrakill. Tratar de describirla dejando de lado sus modos de expresión sería un equívoco. Así que confío en que el lector podrá atenerse a descripciones más bien teóricas y trataré de seguir el camino del nuevo jugador, que habla paso a paso según lo que va descubriendo, antes que generar confusiones innecesarias al sobrecargar el texto con descripciones. Por ende, partiré de una imagen más

concreta, en la que puedo anclar mis razonamientos posteriores. La síntesis más sensata de este juego es la que se lee en la página oficial de *Steam* al momento de comprarlo. Hago hincapié en la sensatez, porque al lidiar con un producto tan reciente, como lo veremos más adelante, estamos predispuestos a dejarnos llevar por un flujo inagotable de memes, reacciones desproporcionadas y jerga hermética que ha de tener un lugar en el análisis posterior, pero que no funciona como un ancla para la lectura de nuestro juego. Ahora sí, veamos la descripción:

ULTRAKILL is a fast-paced ultraviolent retro FPS combining the skill-based style scoring from character action games with unadulterated carnage inspired by the best shooters of the '90s. Rip apart your foes with varied destructive weapons and shower in their blood to regain your health. (*Ultrakill*, 2024)

A partir de este pequeño párrafo me lanzo a hacer una declaración en apariencia sencilla: Ultrakill, más que una simple combinación, es un juego que es un montaje de otros juegos. Luego, para abordarlo, hay que entender el modelo del principio de montaje: no creo que sea un gran desliz afirmar que un videojuego no es solamente una estructura audiovisual interactiva, sino el diálogo que entabla con su jugador (lo mismo se dice de los libros y películas desde hace muchos años). Y de todos los diálogos posibles, existe uno que se distingue por extraer sentido de las fisuras entre dos objetos diferentes que se articulan en un nuevo contexto. En *El libro de los pasajes* (1999), Walter Benjamin llama «montaje» a esta disposición y la describe, no como un intento de copiar los ingenios de otros, sino de recoger los fragmentos minúsculos y permitir que se afirmen de la única manera posible: haciendo uso de ellos.

A lo largo de este ensayo veremos que esta es la práctica dominante que se llevó a cabo para el desarrollo de Ultrakill. Pero si antes mencioné la importancia capital de este juego como un producto cultural, no se debe solamente a su estructura formal, sino a los elementos particulares con los que hace montaje. Se trata de fragmentos que comprenden lo que Fisher (2023), siguiendo a Derrida, llamó «espectros». No entendidos como algo sobrenatural, sino como aquello que actúa sin existir (físicamente). Su importancia reside en que no pueden estar presentes por completo: no tienen un ser en sí mismo, pero marcan una relación frente a lo que *ya no está o todavía no es* (Fisher, 2023). Veamos entonces estas consideraciones con mayor profundidad.

Ciertamente, el principio de montaje que ofrece el videojuego es tanto más distinto al que se entiende, por ejemplo, en el terreno del cinematógrafo, dado que simultáneamente lo contiene y lo supera. Una película es un conjunto enorme de imágenes separadas que generan la ilusión de continuidad si se mueven a cierta velocidad; luego los diálogos que van y vienen entre la película y cada uno de sus espectadores están sujetos a diferentes juegos de montaje que se aprovechan de la ilusión de movimiento para generar sentidos y «rellenar» los vacíos entre cada imagen. La virtud adicional que caracteriza al videojuego es que puede aprovechar el principio de montaje cinematográfico a la vez que lo complejiza con la cualidad interactiva que le es propia y, así, abre paso a un abanico de sentidos mucho más amplio. El principio de montaje dentro de los videojuegos se apoya en la manipulación de objetos virtuales sobre los que se puede tomar acción y, si tenemos en cuenta que estos objetos virtuales también son espectros, aparece una dimensión nueva en la que interactúan todas las partes ensambladas.

Volvamos entonces a la descripción del juego mencionada más arriba. Podemos ver con facilidad que se trata de un montaje: el juego se promociona como una combinación de dos elementos en apariencia incompatibles. Para quien sabe cómo suelen funcionar los juegos de disparos y los juegos de acción es evidente que hay una incompatibilidad entre el sistema de puntuación de estos últimos y la violencia de los primeros. En la gran mayoría de juegos de disparos hay una limitación estratégica que consiste en el contador de munición, pues sin balas no hay más disparos. Así, los jugadores deben ser cuidadosos y optimizar sus recursos para progresar de la mejor manera. Por otra parte, los juegos de acción consisten en controlar a un personaje que puede hacer hazañas increíbles dependiendo de qué tan preciso sea el jugador al momento de controlar sus acciones individuales. El factor limitante no es un recurso que se debe optimizar, sino el grado en que cada jugador conoce a su personaje y lo lleva al límite de sus capacidades. Si tenemos en cuenta lo anterior, la incompatibilidad debería ser aparente: no puedes llevar a un personaje al límite de sus capacidades si constantemente debes preocuparte por optimizar tus recursos; una estrategia más coherente sería no explotar las capacidades de tu personaje y conservar lo necesario para seguir progresando.

Pese a lo anterior, Ultrakill existe como montaje de estos dos paradigmas y es plenamente consciente de ello. La URL de su página oficial (devilmayquake.com) revela el montaje de la franquicia de juegos de acción *Devil May Cry* y los *shooters* de alta velocidad en primera persona de la serie *Quake*. El criterio hedónico puede ser

un argumento más que suficiente para responder cualquier inquietud sobre la elección de estos dos juegos, pero es todavía más fuerte argumentar que se trata de una nostalgia espectral que late desde hace tiempo entre las comunidades de videojuegos. Algo que se siente como un ansia profunda de volver a experimentar las formas de los videojuegos anteriores, sin la saturación del pastiche fácil y sin carga emocional. Sumerjémonos, entonces, un poco en la historia para terminar de situar las condiciones que han llevado a la aparición de este producto que permanece único entre su falta de originalidad.

Los videojuegos han dilatado su historia en pocos años. Los avances tecnológicos constantes han permitido que el género se desarrolle a pasos agigantados, a la vez que facilitaron que miles de personas puedan acceder a él. Hoy en día es más fácil que nunca encontrar un catálogo inmediato e ilimitado de videojuegos y la oferta está llena de opciones que todavía seducen a jugadores nuevos y experimentados. Sin embargo, al hacer un mapeo general de los videojuegos como parte de la industria del entretenimiento, notamos que en sus exponentes más abarcadores y representativos ya se ven los síntomas de un hastío y desesperanza frente al futuro. Esto no significa que la industria esté decayendo económicamente, ni mucho menos, sino que desde hace un tiempo existe la sensación de que no se produce casi nada nuevo y que se ha perdido la capacidad de proveer experiencias refrescantes. Síntomas claros de esto pueden ser: que el juego más jugado del mundo tenga más de una década; que cada año se lancen los mismos juegos, pero con un número diferente en la portada; y que se gesten proyectos como *Ultrakill*. Las grandes compañías de videojuegos, que una vez tuvieron el monopolio de la producción de los mismos, compiten cada día más con proyectos independientes de pequeños creadores. El hastío se hace evidente al notar que estas empresas ya no se dedican a innovar, sino que revenden y reproducen lo que en su momento fue exitoso, con variaciones mínimas. Mientras que los independientes se han hecho un lugar en el mercado ofreciendo productos nuevos que se alejan de las formas preexistentes. Aunque, claro, esto no significa que todos los juegos independientes sean innovadores, ni que todos los juegos de grandes marcas sean pastiches sin alma; más bien es un contraste que nos permite identificar con mayor facilidad aquellos productos que rompen el molde, como el que da sentido a este ensayo.

Lo primero que llama la atención sobre *Ultrakill* es su apartado visual. El juego está disponible desde 2019, pero luce como se veían los juegos en 2003. Su estética imita los gráficos de las consolas viejas y sus requerimientos técnicos también. En-

trar a la página de *Steam* para comprarlo, más que un proceso de comparar palabras, se siente como un viaje en el tiempo. Hay anuncios y portadas que imitan los cartuchos o discos que se usaban en la PlayStation 1, hace ya más de una década, así como gifs brevísimos que muestran, a baja resolución, puntos específicos del juego. Todo parece sacado de una tienda de hace 20 años y es incluso más extraño al pensar que el juego no se puede obtener en físico. Es un producto virtual que imita un producto físico viejo, tanto en forma como en contenido.

Vale aclarar que esto no es parte de la esencia de *Ultrakill*, sino de un fenómeno reciente que se ha denominado «*Boomer Shooter*». Consiste en un grupo de juegos que imitan estéticas viejas y aprovechan la baja exigencia técnica para ahondar en proyectos nuevos y más interesantes. El origen de esta tendencia se puede rastrear fácilmente a las comunidades de *mods* (modificaciones) que existen desde el nacimiento de los videojuegos. Un *mod* es un equivalente tecnológico a lo que se entiende por *remix* en la música: alguien con el conocimiento necesario puede editar el código del juego para alterar sus características base y jugar un producto modificado a mayor o menor escala. Esto significa que los jugadores pueden crear sus «propios» juegos como modificaciones de sus juegos favoritos y, a decir verdad, no era ninguna noticia que un juego naciese a partir de una modificación de otro. Fue y sigue siendo algo común, que en su momento llegó a «oficializar» muchos de sus productos al recibir el respaldo de grandes compañías que luego publicaban y publicitaban las nuevas versiones. Algo que hoy en día dejó de ser necesario gracias a la proliferación de múltiples canales que permiten publicar un juego sin el apoyo de una gran marca. Entonces, si un desarrollador quiere mostrar su juego al mundo, cuenta con muchas facilidades para hacerlo. Y si de paso quiere que su juego sea un montaje de muchos juegos que ya existen, no tiene que lidiar con la burocracia de las grandes empresas; puede dedicarse a componer su código y luego publicitarse a sí mismo como independiente.

Pero volvamos a la experiencia que estaba describiendo. Una vez que el jugador compra *Ultrakill* y se dispone a jugar, la impresión de estar lidiando con algo muy antiguo no hace sino extenderse. El juego imita los mensajes de advertencia que solían incluir los juegos de décadas atrás y simula el proceso de insertar un disco físico entre sus opciones de configuración. La ilusión es obvia y puramente estética, pero funciona para evocar la nostalgia de algo muy lejano. Es una tele-tecnología en la que el espacio y el tiempo se contraen frente al jugador para sugerirle una sensación muy familiar (Fisher, 2022). Pero una vez terminamos la configuración, todas las sorpre-

sas previstas desde la apariencia desaparecen y dan paso a un mundo nuevo bajo una sola premisa, que reza:

MANKIND IS DEAD
BLOOD IS FUEL
HELL IS FULL

La atmósfera inicial del juego quiebra con la sensación familiar de un menú de juego viejo con dos elementos inmediatamente anacrónicos: la música y un *medidor de estilo*. Exploremos la primera: en Ultrakill toda la música, sin importar qué mezcla extrema de géneros esté sucediendo, aporta una sensación aplastante que nos recuerda una y otra vez que la humanidad ha muerto. La diégesis en la que nos sumergen las únicas palabras del inicio sugiere que no queda nada por rescatar en la superficie del planeta y los únicos seres que todavía pueblan la Tierra son máquinas, entre ellas la que controlamos al jugar. Estas descienden al infierno en busca del combustible que las mantiene vivas: sangre. Pero esta historia no es asimilable hasta que se han jugado algunos niveles. Es gracias a la música que se puede sugerir esta sensación sin prestar atención a ninguna palabra: todo lo que se escucha son melodías MIDI que van acompañadas de *amen breaks* (solo de batería). No hay nada de orgánico en las composiciones; no se escucha como algo que una persona pueda imitar. Lo único que queda es una atmósfera insoportable para el ser humano. El repique de la percusión no se puede duplicar, mucho menos se puede asociar a un juego del 2003, y los chillidos industriales llenan el ambiente claustrofóbico que antecede la llegada al infierno. Sin embargo, apenas encontramos nuestra primera batalla, Ultrakill desvela su segundo elemento: el medidor de estilo.

Se trata de una pequeña pantalla a la izquierda del campo visual del jugador en la que se recopila información sobre las acciones que se están realizando mientras se juega. Junto a ella hay una pequeña barra que se va llenando entre más asesinatos realice el jugador y le da un puntaje en una escala alfabética que va desde la D hasta la S, de la siguiente manera:

Destructive
Chaotic
Brutal
Anarchic

Supreme
SSadistic
SSShitstorm
ULTRAKILL

Este medidor de estilo no otorga habilidades adicionales, no desbloquea nada, ni produce un cambio en la música o el ritmo del juego. Es puramente estético. Pero desde el momento en que aparece sabemos que nos está haciendo una invitación sencilla: haz todo lo posible para ver las letras doradas en la pantalla. Así, el panorama más desalentador se transforma en un campo de juego donde cada persona debe esforzarse al máximo para aumentar su puntaje en el medidor de estilo, aprovechándose de cada pequeño recurso disponible para producir la máxima satisfacción posible. Es algo similar a lo que Benjamin llamó «bárbaro» en su ensayo «Experiencia y Pobreza» (1993) cuando se pregunta: «¿Adónde le lleva al bárbaro la pobreza de experiencia? Le lleva a comenzar desde el principio; a empezar de nuevo; a pasárselas con poco; a construir desde poquísimo y sin mirar ni a diestra ni a siniestra» (p. 2).

En nuestro caso, el jugador se enfrenta a dos panoramas desalentadores: uno en su vida personal como consumidor de videojuegos y otro en la atmósfera asfixiante de Ultrakill. Pero en este último encuentra una caja de herramientas muy simple con la que debe experimentar para obtener una puntuación cada vez mayor en el medidor de estilo. ¿Qué mejor que jugar con lo poco que se tiene? Es una puerta abierta para perseguir la mayor diversión posible, lo que le otorga a la pobreza de la experiencia un entorno en el que aquella es vigente, pero puede aprovecharse, como menciona Benjamin (1993), para «hacer que salga de ella algo decoroso» (p. 3).

Todo Ultrakill gira alrededor de ese elemento. Nos entrega un objetivo para combinar los excesos de nuestra experiencia, y el resultado es satisfactorio porque no se hace evidente en puntos, medallas o cualquier otra forma de bonificación utilitaria y acumulable. Ultrakill entrega satisfacción estética a cambio de una entrega absoluta de experiencias. La persona ideal que el juego espera es aquella que esté presta a dejar de lado sus presupuestos sobre los videojuegos que ya conoce y más bien lleve toda su experiencia y habilidad mecánica (en cuanto un videojuego lo permita) a experimentar con la caja de herramientas. No se trata de encontrar la manera más útil y óptima de hacer las cosas, sino la más divertida. El rechazo hacia la utilidad es total. Y si antes nos acosaba la duda sobre cómo podía combinarse un juego de disparos con un juego de acción, Ultrakill responde de la manera más simple: añade el medi-

dor de estilo de los juegos de acción y redirige la gestión de recursos de los juegos de disparos. Aquí, el jugador no debe preocuparse por conservar munición, pues es ilimitada y su máquina se alimenta y se regenera con la sangre de quienes asesina. Luego, entre más rápido asesina, más aumenta su puntuación en el medidor de estilo.

Esta es la potencia del montaje en los videojuegos. Ultrakill puede apropiarse de las mecánicas de sus antecesores para que el jugador las use simultáneamente. Le entrega un medidor de estilo calcado de la franquicia *Devil May Cry* y un sistema de movimiento fluido y vertical heredado de *Quake*. Por eso puedo afirmar con tranquilidad que los videojuegos tienen la capacidad de revivir nostalgias del pasado, pues el código del programador puede dar «vida» a cualquier producto que necesite, incluso si necesita desenterrarlo en el proceso. Y si a esto le sumamos la música y la recepción del jugador, obtenemos un producto óptimo para conjurar espectros. Ultrakill está embrujado de pies a cabeza: cada enemigo, escenario y pieza musical comparte una noción común mediante la que se aprovecha la potencia de elementos antiguos.

Un ejemplo de esta cualidad es un enemigo llamado Streetcleaner. En la historia de Ultrakill, este sujeto porta un lanzallamas con el que trata de purificar el aire del infierno. Pero si nos paramos fuera de esta narración para analizar el diseño y composición del personaje, podemos trazar un puente hasta 1989 cuando se publicó el álbum *Streetcleaner* de la banda *Godflesh*, una piedra angular del metal industrial que se distingue por su atmósfera saturada de guitarras distorsionadas y un bajo que siempre suena demasiado alto. Es un álbum que se escucha como un descenso a un infierno. La genialidad de Ultrakill reside en literalizar esa sensación, pues en el videojuego el desarrollador no debe limitarse a incluir una referencia musical o un elemento gráfico que indique la aparición del pasado en el presente. Cuando se trata de un código es posible exorcizar el fantasma para interactuar con él en primera persona. Dentro del juego puede existir un enemigo que, literalmente, hace sangrar el metal. El fantasma de *Godflesh* se convierte en un agente activo que nos afecta a la vez que lo podemos afectar, pues hace parte del mismo entorno en el que el jugador se desenvuelve. Si después encuentra la motivación para escuchar el álbum, no tardará en notar que Ultrakill también es, de cierta manera, un fantasma de Streetcleaner:

Vision, Escape

Vision, This feels right

Hell is where I lie

Now take the power when we all die

We all die (Broadrick & Green, 1980)

Llegados a este punto cabe preguntar: ¿por qué funciona que Ultrakill imite a otros juegos? O, quizás, ¿por qué mirar hacia los juegos del pasado si tenemos la capacidad técnica y narrativa para imitar las mecánicas de los juegos actuales? Para reflexionar sobre esto me apoyo en la reflexión de Buck-Morss desde su libro *The dialectics of seeing* (1991). En uno de sus apartados titulado «Mythic nature: Wish image», Buck-Morss se pregunta por qué las innovaciones toman la forma de sus precursores, como si existiesen elementos fantasmas que actúan sobre estas. Allí afirma: «Under the archaic masks of classical myth and traditional nature, the inherent potential of the "new nature"—machines, iron shaped by new processes, technologies and industrial materials of every sort—remained unrecognized, unconscious» (p. 111).

La idea alude a que cuando se descubrieron nuevos materiales, en este caso el hierro, su uso óptimo permaneció mucho tiempo sin desvelarse y, entre tanto, solo funcionó como un reemplazo más lujoso de la madera y de otros materiales de construcción. Fue una época en la que se veían fuentes hechas en hierro, fachadas internas hechas en hierro y, más importante, esculturas forjadas en hierro. Buck-Morss hace evidente que la potencia latente en los nuevos materiales, la máquina de vapor, los rascacielos, estaba ahí, pero no fue descubierta de forma inmediata. Pues antes del avance hacia lo nuevo existía un impulso restaurativo en el uso de los materiales: «Nowhere was the restorative impulse more evident than in the forms taken by the new technologies themselves, which imitated precisely the old forms they were destined to overcome. Early photography mimicked painting» (p. 111). Pero la idea más importante es la que explica el porqué de este fenómeno: el anhelo de regresar a un mundo mítico donde los seres humanos estaban más conectados con la naturaleza.

En el caso de Ultrakill y los *Boomer Shooters*, podemos ver hasta dónde ha llegado la brillantez de Buck-Morss. Los jugadores desean regresar a una época anterior, a un recuerdo del pasado cuando los videojuegos significaban algo más. La nostalgia por el pasado mejor lleva a querer revivir esas sensaciones en un juego actual, pues los elementos viejos no han de satisfacer de la misma manera. Volver a jugar *Devil May Cry* una y otra vez no trae la misma experiencia. Se puede afirmar que la experiencia que provenía de este ya quedó bloqueada para cualquier persona que busque acceder a ella desde la nostalgia, porque el mundo ha cambiado con el paso de los años y los medios para satisfacer anhelos también se van oxidando y permutando.

Pero el anhelo sigue existiendo. Y es gracias a la prevalencia del anhelo que no ignoramos el pasado y podemos aprovechar la energía que le dio origen:

The wish symbols, sign-posts in a period of transition, can inspire the refunctioning of the new nature so that it satisfies material needs and desires that are the source of the dream in the first place. Wish images do not liberate humanity directly. But they are vital to the process. (Buck-Morss, 1991, p. 120)

Un nuevo encantamiento de las personas. Un elemento que les permita recordar lo que un videojuego está destinado a ser, dejando atrás lo que el género fue obligado a ser: un campo de juegos divertido, un lugar de encuentro para la imaginación y el deseo de un mejor futuro. Ultrakill ofrece una experiencia nueva que recupera la energía que dio origen a los juegos viejos y que sigue latente en la memoria de los jugadores.

Para finalizar este pequeño panorama, quiero proponer algunas herramientas para ampliar el análisis posterior del juego, a partir de dos preguntas fundamentales: ¿puede analizarse la historia diegética dentro de Ultrakill como una reacción crítica al estancamiento del mundo donde nos encontramos? Y ¿puede Ultrakill funcionar como un producto capaz de redirigir el deseo hacia un entorno más comunitario?

Para ello me serviré de dos conceptos propuestos por un teórico de la nueva *ludología*, Gonzalo Frasca (2023). Él propone que el acercamiento a los videojuegos no puede hacerse desde un enfoque exclusivamente narratológico. Al ser productos que incluyen un elemento interactivo, no pueden pensarse como se piensa una película o un libro, sino que se debe tener en cuenta el elemento de la ludología. Frasca propone que para analizar la palabra «juego» hay que hacer una distinción algo filológica, pues existen dos acepciones diferentes: una es entenderlo como una actividad física o mental que no tiene un objetivo útil inmediato y que no está definida concretamente: su única razón de ser está basada en el placer experimentado por el jugador. La otra entiende el juego como una actividad organizada dentro de un sistema de reglas, que define victoria o derrota, ganancia o pérdida.

Frasca llama a la primera definición de juego *paideia* y, a la segunda, *ludus*. Ambos conceptos forman un marco teórico para comprender los videojuegos más allá de las estructuras narrativas tradicionales. Aplicarlos a Ultrakill puede ajustar nuestra consideración sobre las combinaciones únicas que contribuyen a la experiencia global de juego.

Partamos entonces analizando el *ludus* desde lo que existe dentro del juego. Se trata de su jugabilidad y sus «reglas» establecidas formalmente desde el código, pero también la de la historia diegética que hila esas reglas. Esta historia puede verse como una respuesta al estancamiento percibido en nuestro mundo. No hay que ir muy lejos para encontrar las alegorías: un mundo infernal en el que la humanidad está extinta y solamente viven algunas máquinas que deben alimentarse de la sangre de sus enemigos. Pero, más que eso, un grupo de entes que desean algo de diversión. El juego, a través de todas las potencias narrativas que explota, ofrece una reflexión crítica sobre la parálisis social mediante un reflejo de diversos aspectos de la sociedad contemporánea. Incluso, la comunidad de jugadores se apropia del contenido del juego para burlarse o parodiar cuestiones importantes del mundo de hoy. Me atrevo a incluir aquí un ejemplo que puede sonar extraño, pero refleja la potencia de significados que este juego puede evocar:

Set in the distant future of 2019 we play as the world's first vampiric Nikon programmed with one singular goal: kill Margaret Thatcher. Thus we embark in our journey to the deepest darkest pits of hell where we can fight normal things which make the game very FUN. (Max0r, 2022)

Por otra parte, y para finalizar, regresemos a la segunda pregunta. ¿Cuál es la posibilidad de que Ultrakill funcione como un producto capaz de redirigir el deseo? En este punto sirve recordar las consideraciones anteriores respecto al medidor de estilo, en particular lo que se refiere a Ultrakill como un juego que produce una gratificación estética ante lo que es mensurable o «útil». Si acompaño ese primer análisis con el concepto de *paideia* es posible medir hasta qué punto la experiencia que causa placer al jugador, más allá de la victoria o la derrota, prima por encima de cualquier intento de optimización. Y este debe ser el sentido más fuerte para hacer de Ultrakill un producto capaz de fomentar la colaboración grupal entre sus jugadores. Funciona como un espacio en el que muchas personas comparten una experiencia de gratificación muy semejante, y es lógico que se fomente la cooperación entre ellas para compartir y encontrar nuevas ideas entre los jugadores que mejor conocen el juego. Entre más ideas salgan a la luz en la comunidad, más personas se animarán a tratar de replicarlas y llevarlas hasta las últimas consecuencias, para obtener la mayor satisfacción.

Con todo esto y lo que queda por desglosar, dejo abierta la discusión sobre Ultrakill como producto capaz de combatir el agotamiento y de redirigir el deseo hacia

comunidades colectivas. Es complejo obtener resultados más concretos sin un análisis mucho más exhaustivo que realmente someta al lector en la comunidad y la experiencia de juego como tal. Pero la puerta está abierta para desarrollar ese proyecto a futuro.

Listado de referencias

- Benjamin, W. (1933). *Experiencia y pobreza*. <https://semioticaenlamla.wordpress.com/wp-content/uploads/2011/09/experienciabenj.pdf>
- Broadrick, J., & Green, B. C. (1980). Streetcleaner [Canción]. En *Streetcleaner*. Earache Records.
- Buck-Morss, S. (1999). *The dialectics of seeing: Walter Benjamin and The Arcades Project*. MIT Press.
- Fisher, M. (2022). *Ghosts of my life: Writings on depression, hauntology and lost futures*. Zero Books.
- Frasca, G. (2023, 25 de octubre). *Ludology meets narratology: Similitude and differences between (video)games and narrative*. <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>
- MaxOr, (2022). *An Incorrect Summary of ULTRAKILL Act I* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=BKx1oGw0IRM&t=>
- Ultrakill. (2024, junio). *Steam* [Tienda en línea]. <https://store.steampowered.com/app/1229490/ULTRAKILL/>