

El videojuego como excusa para repensarnos



Nahuel Pascale*

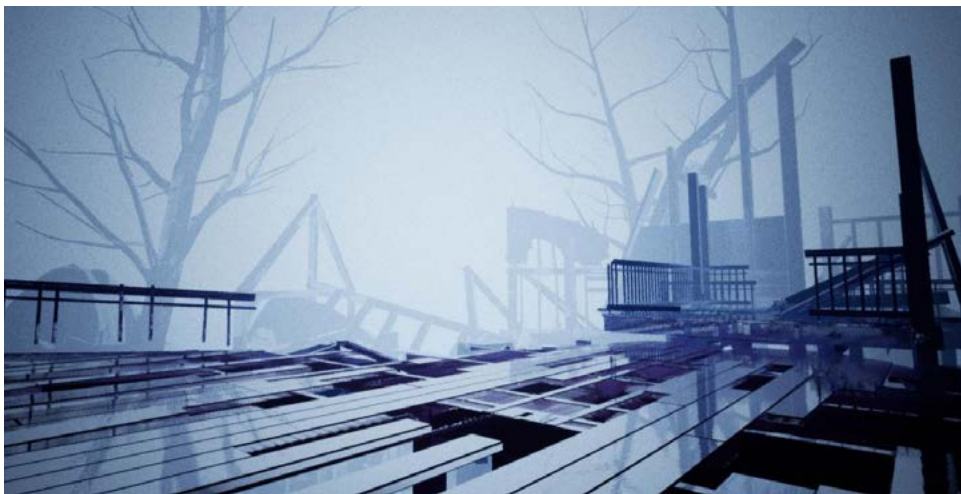
Hay momentos en que el proceso creativo se entremezcla con las experiencias personales hasta tal punto que se vuelve una tarea imposible definir dónde empieza uno y dónde terminan las otras. Eso es *Libue*: el resultado de fusionar el deseo de hacer un videojuego con fragmentos de mi vida.

El juego tiene lugar durante el sueño de una chica transexual. Incluso, tras un año redescubriéndome y aprendiendo a aceptar aspectos que mantenía adormecidos, un poco por decisión propia, otro poco por presión externa, todavía me resulta difícil entender que *Libue* fue la manera que encontré para decir las cosas que no podía de otra manera.

Es probable que haya cuestiones que surgieron de forma inconsciente, como el nombre del padre. Pero la característica principal de este proyecto es la de adoptar un formato más cercano a la pregunta que a la respuesta. A lo largo de sus escenarios o *puzzles*, una cosa queda muy en claro: no hay demasiadas certezas.

Libue no pretende explicar cómo es la experiencia de transicionar de una identidad a otra, sino simplemente contar una de tantas historias. Busca acercar, a través de la experiencia de juego, las vivencias de una persona a la que no le resultó nada sencillo entender sus sentimientos y aceptarse.

* Estudiante de la Licenciatura en Producción y Desarrollo de Videojuegos, de la UNPAZ.



Miradas sobre *Lihue*. Nahuel Pascale

Todas estas condiciones hicieron que el proceso de desarrollo estuviera marcado por muchísimas idas y vueltas. Momentos de progresos explosivos combinados con pozos de inactividad que duraban semanas e incluso meses.

Lo que hoy aparece como una frase escondida en un rincón del escenario es la punta del iceberg de un recuerdo que estaba reviviendo en ese instante. En el detrás de escena de aquello que pueden jugar en sus pantallas prevalecen un montón de pedacitos de vida que se habían acumulado en los rincones de mi mente.

Por estos motivos, cuando decidí que quería publicar el juego no tenía ni la más mínima idea de qué hacer con esos fragmentos de existencia que había acumulado a lo largo del tiempo. La simbiosis entre creador y obra fue tan absoluta que no me quedaba resto racional alguno que me permitiera ordenar ni planificar los pasos a seguir.



Miradas sobre *Libue*. Nahuel Pascale

No había escrito antes nada parecido a un *Game Design Document* (Documento de Diseño de Videojuegos). Apenas había coleccionado frases y dibujos desparramados en servilletas, carpetas de *Google Drive*, la mayoría nombradas como “documentos sin título”. El proceso fue largo y doloroso, muchas vivencias quedaron fuera, pero fue una instancia necesaria y la primera cuestión que abordé al encararla fue: ¿qué quiero narrar?

Libue es una investigación sobre la identidad propia. A partir de develar esa incógnita, el camino se allanó y comenzaron a brotar preguntas cada vez más específicas. ¿Qué quiero que experimenten los jugadores? ¿Qué tipo de experiencia les propone *Libue*? ¿Cómo debería diseñar la jugabilidad para producir el efecto buscado?

Esos interrogantes me condujeron a un proceso de síntesis del conjunto de los apartados. Espacios, colores, mecánicas se pusieron a disposición de aquello que deseaba transmitir. Les cuento un peque-

ño secreto: los niveles que terminé quitando del editor triplican en cantidad a los que aparecen en el resultado final. Tuve que ajustar la obra en base a la santa trinidad del desarrollo independiente, y no me arrepiento en absoluto. *Libue* tenía que ser el punto medio entre el juego que quería hacer, el que debía hacer y el que podía hacer.

Autopublicarse en una tienda que ostenta una posición privilegiada en la industria a nivel global implica muchas cuestiones que no voy a abordar en este texto. Tuve que repensar el juego sin perder de vista los aspectos que lo hacen único. El objetivo fue resaltar y encontrar la mejor versión de cada uno de los elementos que lo componen, que le dan una identidad inconfundible. Así fue como decidí llevar el aspecto onírico al límite. Le otorgué una posición primordial a los entornos y su exploración. La narración de la historia no iba a recaer únicamente en los escritos dispersos por el mundo. Quería que la vivencia de adentrarse en la mente de otra persona sea impactante.

Por ese motivo, todos y cada uno de los elementos de juego dialogan entre sí y buscan subrayar la pregunta sobre la identidad, los miedos, las inseguridades y la relevancia que tiene la presión externa en nuestras vidas. Por ese motivo, *Libue* se transformó en una patada en el pecho.