

ESTÉTICA DE LA CREACIÓN VIRTUAL. APROXIMACIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN TANTO QUE DISCURSOS CULTURALES: EL CASO DE ASSASSIN'S CREED

Germán Martín Dartsch
Universidad Nacional de Cuyo (Argentina)

1. Los videojuegos como obras culturales: una introducción a sus particularidades discursivas

Desde su nacimiento a mediados de los años sesenta, los videojuegos han ido suscitando diversas aproximaciones teóricas, muchas veces disímiles entre sí, acerca de su estatuto en tanto que objetos culturales. Entre diversos puntos de vista teóricos, vale destacar la visión del semiólogo italiano Omar Calabrese en su libro *La era neobarroca* (Calabrese, 1989: 116-118). En este trabajo, aunque valiéndose del análisis de los videojuegos de la época (principios de los noventa) cuyo desarrollo estaba muy alejado de los juegos actuales, ya se deja entrever una de las características principales de este tipo de discursos: se sigue una narrativa muy similar a la del cine, pero existe una importante inestabilidad con respecto a quién es el sujeto enunciator del discurso, pues, por un lado, la empresa desarrolladora del juego se presenta a sí misma, como en cualquier película, como sujeto productor del enunciado que va a narrar una historia al jugador. Sin embargo, la posición de este jugador-espectador con respecto al enunciator es en extremo ambigua, puesto que una vez iniciado el juego, es el jugador quien toma el rol del personaje principal de la historia, generando distintas situaciones de inestabilidad narrativa. Por otro lado, el jugador-espectador es sujeto del enunciado en tanto que encarna el papel de uno de los personajes de la historia. Pero el jugador, como encarnación del protagonista, se torna sujeto de la enunciación puesto que los movimientos y las acciones del personaje dependen de sus decisiones y del manejo del mando por parte de este jugador-enunciator. Esto es más cierto en la medida en que los videojuegos son cada vez más apreciados por presentar diversas variaciones en la historia e, incluso, diversos finales dependiendo del recorrido que haga el jugador a lo largo de su aventura.

Por lo tanto, tenemos un sujeto de la enunciación claro que es la empresa creadora del juego, que plantea la historia y los recorridos posibles que el héroe llevará adelante y, otro sujeto, que es espectador y a la vez comparte el rol de enunciator, al mismo tiempo que se transforma en sujeto del enunciado toda vez que el juego interpela a un "tú" que es el héroe de la historia, pero que es también el jugador de carne y hueso.

Esta inestabilidad, que Calabrese adivinaba como causa del soporte tecnológico de los juegos, se ha mantenido hasta la actualidad, y dado que la industria parece estar en un momento de auge y de madurez, podemos arriesgar que es una característica propia del discurso de los videojuegos.

Inspirados por esta aproximación de Calabrese, resulta prometedor avanzar en un análisis de la **polifonía** existente en los videojuegos, polifonía que es interesante no solo por la existencia de diferentes voces en los sujetos internos a los enunciados del videojuego, sino también porque permite una relativa inserción de la voz del jugador en el interior del discurso, tanto en

sus actos (puesto que los videojuegos ofrecen cada vez mayor libertad de acción al jugador) como por ofrecer la posibilidad de elegir diversas respuestas en los diálogos del protagonista y así ir perfilando su personalidad.

El concepto de polifonía que utilizaremos en este análisis lo tomamos del filósofo y teórico del lenguaje ruso Mijail Bajtin. Este concepto alude a la existencia de muchas voces al interior de un enunciado, a un dialogismo necesario que es constitutivo tanto al nivel del enunciado como al nivel del signo y del sujeto. En *El problema de los géneros discursivos* (Bajtin, 1999: 248-293), Bajtin expresa su noción de dialogismo en los diversos niveles que mencionamos: constitutivo al nivel del enunciado, puesto que existen muchas voces distintas en el enunciado de un sujeto, sean las voces de sus personajes, sean las voces de otros autores en forma de citas o ideas prestadas, o sea porque el autor, al escribir (o enunciar, o grabar, o programar, etc.) un texto, está previniendo ya las posibles respuestas que el lector tendría; constitutivo a nivel del signo puesto que la lengua entera es una construcción social que no puede existir si no es en relación con otros seres humanos; y constitutivo a nivel del sujeto porque el sujeto es una construcción social que, a lo largo de su vida, va haciendo suyas las voces de otras personas para construir sus propios enunciados y su propio yo. En este estudio, nos apropiaremos de la noción de dialogismo a nivel del enunciado para explicar la polifonía existente en los videojuegos.

Asimismo, hemos elegido, para llevar adelante nuestro análisis, un caso particular: la serie de videojuegos de ficción histórica *Assassin's Creed* de la compañía francesa Ubisoft Montreal. En este juego en particular podemos encontrar muchos casos de polifonía: al ser un juego de ficción histórica, mantiene constantes relaciones con los enunciados de diversos personajes relevantes de la historia universal. Asimismo, el juego se preocupa por mantener personajes variados y con distintas visiones del mundo, al punto de presentar a las motivaciones de los antagonistas incluso como justificables desde algún punto de vista. Asimismo, yendo a lo particular de la narración desarrollada a lo largo de las cinco entregas de este videojuego, se establece un diálogo constante entre pasado y presente que permite la utilización de otra categoría bajtiniana, la de **gran tiempo**, para enriquecer al máximo el análisis que realicemos de las diversas relaciones dialógicas que encontremos en el juego con las diversas voces internas al enunciado como así también con las voces de otros discursos que aparecen insertas. El objetivo final será demostrar que los videojuegos son un tipo de discurso social capaz de ser apreciado no solo como bien de consumo de la industria cultural, sino también como obra estética a veces muy lograda y como discurso que entra en relación con la realidad social en la que se encuentra inserto. En resumen, poder decir que los videojuegos también pueden considerarse arte.

2. *Assassin's Creed*: entre el éxito de mercado y la crítica de la sociedad. Polifonía y estética de los videojuegos en tanto que discursos complejos

A continuación procederemos a analizar la serie de videojuegos *Assassin's Creed* (El credo de los asesinos) desde la categorías antes expuestas.

Assassin's Creed es un discurso complejo que, como tal, presenta una serie de valores y visiones del mundo distintos y contradictorios, a la vez que establece diálogos de consentimiento, crítica o disensión con otros discursos. Mientras que como bien cultural despliega cada año nuevas estrategias contra la piratería y cotiza alto entre los videojuegos más vendidos, en su interior presenta una narración que pone en cuestión los valores de la sociedad capitalista e imperialista en la que vivimos. Estas contradicciones son corrientes en la sociedad actual, que siguiendo al filósofo francés Danny-Robbert Dufour, denominamos era del capitalismo total (Dufour, 2009: 87-100): un momento del capitalismo en el que absolutamente todo es susceptible de transformarse en mercancía, hasta las críticas anticapitalistas. Sin embargo, como ya expusimos en otro trabajo, eso no le resta fuerza revolucionaria, sino que a la manera de la fuerza mesiánica débil de Walter Benjamin, sigue manteniendo una relativa capacidad de encender una chispa de inconformismo que opera como línea de fuga hacia un afuera de las relaciones sociales existentes. Una línea de fuga que si bien no es capaz de cambiar el mundo (nada ni nadie por su propia cuenta es capaz de hacerlo), sí es capaz de hacer pensar a las personas que *otro mundo es posible* (Dartsch, 2012: año: 7).

Pero dejemos de lado por un momento las contradicciones entre *Assassin's Creed* como discurso crítico y su carácter de mercancía para concentrarnos en el contenido de lo que narra. Entre las críticas que el juego hace a la sociedad actual, hay un tema que resalta y es uno de los núcleos temáticos más importantes de la narración: la historia oficial, la historia tal como nos es transmitida, no es simplemente la narración de los hechos tal como sucedieron, sino la versión que los vencedores nos han legado y en la que los vencidos han sido silenciados. Esta idea, que ya Benjamin ha tratado en uno de sus más bellos escritos (Benjamin, 1973), es la inquietud que lleva a los personajes principales a lo largo de las cinco entregas del juego a sumergirse en el pasado para recuperar los sentidos perdidos. Como dijera Bajtin con respecto a la idea del gran tiempo, “no existe nada muerto de manera absoluta, cada sentido tendrá su fiesta de resurrección” (Bajtin, 1999: 389-393). Expondremos a continuación lo básico del relato que *Assassin's Creed* nos ofrece para comprobar cómo se presenta en el juego la idea del gran tiempo y la resurrección de los sentidos de la que Bajtin habló.

2.1. Resurrección de los sentidos en la narrativa de *Assassin's Creed*

La visión es borrosa. El paisaje es el de una ciudad de la antigüedad. Un hombre encapuchado y con túnica blanca trata de abrirse paso entre una multitud de personas sin rostro que le cierran el camino, lo embisten y lo empujan. Los movimientos del protagonista son toscos, algo en su propio cuerpo le impide moverse. El entorno es inestable, el paisaje cambia bruscamente de un lugar a otro. Una macabra voz en *off* comenta “consagré mi vida a conocer la sabiduría y también la locura y el desvarío. Ahora comprendo que era tan fútil como escribir en el agua, pues donde hay sabiduría hay también pesar, y quien atesora conocimiento, atesora dolor”. El ambiente se vuelve cada vez más inestable y oímos entonces una segunda voz, más clara, de una mujer que suena más próxima a nosotros: “hay un problema, no puedo anclarlo a la memoria”, dice la mujer, “demasiado trauma psicológico, rechaza el tratamiento, se retira”.

Luego interviene la voz de un hombre: “Desmond, necesito que intente relajarse, relájese, escuche mi voz. Acepte que lo que está viendo no es real, es solo una imagen del pasado”. Entre las voces de ambos personajes, la visión empeora cada vez más. La interfase del juego da mensaje de error, y el personaje ya no sigue las órdenes del jugador. Todo se torna blanco. En un laboratorio, en una extraña camilla, un hombre joven despierta entre un hombre mayor y una mujer joven, cuya vestimenta los revela como científicos. Así inicia la narración de la primera entrega de *Assassin's Creed*.

Una vez ya consciente, el protagonista, Desmond Miles, es puesto al corriente por los otros dos personajes de lo que está sucediendo: ha sido secuestrado como sujeto de pruebas para una tecnología llamada *Animus*. Lo que sus captores necesitan es una información que está en su memoria, o mejor dicho, en la memoria de uno de sus antepasados. Así, el héroe es informado de que existe una porción del ADN humano reservado para la transmisión de los recuerdos de una persona a sus descendientes, y que, a través del *Animus*, es posible renderizar (1) esos recuerdos en un programa de realidad virtual.

De esta manera, Desmond es obligado a recorrer los recuerdos de uno de sus antepasados durante el año 1190, llamado Altaïr Ibn La'ahad, en el marco de su participación en la guerra de la tercera cruzada, guerra en la cual el papado buscó tomar el control de tierra santa (Jerusalén, que en ese entonces formaba parte de Siria bajo el control del emperador Saladino). Altaïr era un joven irreverente, miembro de la orden de los asesinos (*hashshashin* en árabe, palabra que luego derivaría en la palabra “asesino” de todas las lenguas occidentales), que es enviado a cumplir diversas misiones encomendadas por su mentor para intentar mantener la paz frente a los conflictos cada vez más virulentos desatados por la invasión de los cruzados. Así, el protagonista descubre que entre los cruzados había una facción que explícitamente se oponía a los asesinos: los caballeros templarios.

A lo largo de las memorias de Altaïr, Desmond descubre paulatinamente que el conflicto que en ese entonces surgió entre templarios y asesinos no ha terminado en nuestros días, y que quienes lo tienen secuestrado son la versión moderna de los templarios y están utilizándolo para recuperar información relevante para determinar la resolución no del conflicto de la época de las cruzadas, sino de un conflicto que está por estallar en la actualidad. Al mismo tiempo, ambos protagonistas, tanto Altaïr como Desmond, descubren que el conflicto es más grande de lo que creían, excede al simple enfrentamiento entre dos facciones y las diferencias entre “buenos” y “malos” se desdibujan, haciendo el relato más complejo y confuso.

Eventualmente, Desmond logra escapar de las manos de los templarios, y es ahí cuando inicia una exploración por diversos antepasados que vivieron momentos históricos relevantes que quedaron irresueltos y cuyos sentidos muertos y sepultados en el pasado es necesario revivir para entender y solucionar los conflictos actuales. Así, a lo largo de cinco entregas hasta el día de la fecha (2) Desmond viajará por los recuerdos de tres de sus antepasados: luego de Altaïr, Ezio Auditore da Firenze, un noble italiano que vivió durante el Renacimiento, tomará el rol del protagonista de los hechos pasados; y luego Ratonhake:ton (apodado Connor), miembro de la tribu de los mohawk americanos, quien participó durante la revolución independentista de los

Estados Unidos. En todos los casos, es en la historia sepultada de los vencidos en donde Desmond hará su búsqueda. Así es que podemos asegurar que la idea de gran tiempo es central en la serie y que cada juego ofrece una oportunidad de resurrección a los sentidos sepultados, documentándose los creadores no solo de grandes obras de filósofos, teóricos e historiadores a la hora de crear su juego, sino también de documentos olvidados o desestimados de los escritores menores de cada época, documentos tales como ordenanzas, edictos, cartas personales u oficiales, etcétera, en un trabajo de investigación comparable a los estudios genealógicos de Michel Foucault. Esto se evidencia en el hecho de que los protagonistas de los juegos, si bien no son figuras históricas reconocidas, son tomados, tanto en sus nombres como en sus descripciones físicas y de carácter, por cartas y diarios personales de cada una de las épocas que enmarcan las sucesivas entregas del videojuego.

2.2. Relaciones dialógicas en *Assassin's Creed*

Ahora bien, hasta aquí hemos indagado acerca de la idea de gran tiempo y resurrección de los sentidos que aparecen al centro de los juegos. En aquel recorrido ya pudimos observar un caso de polifonía en el juego: la historia se narra, en cada entrega, desde el punto de vista de dos personajes: Desmond viviendo los hechos presentes, y el antepasado de Desmond que haga de protagonista de los hechos pasados según la entrega.

Ahora bien, nos concentraremos en otros dos fenómenos particulares de polifonía que aparecen en *Assassin's Creed*: 1. Las diversas visiones del mundo que los personajes presentan como correlato de las tensiones existentes en la sociedad actual, y 2. Al ser un juego de ficción histórica que polemiza con la versión oficial de cómo sucedieron los hechos, los diálogos que se establecen entre el juego y otros discursos sociales históricos.

2.2.1. Críticas y defensas de la sociedad actual a través de las visiones del mundo presentadas por los personajes

La contradicción principal que presenta el juego es la de templarios contra asesinos. A primera vista, es simple: los templarios mantienen un discurso autoritario, y defienden que la paz solo puede conseguirse a través de una autoridad central que guíe al pueblo con austeridad y sin dejar demasiado margen a la libertad de acción individual. Sin embargo, es necesario que las personas crean que actúan con libertad. Históricamente, han sido los vencedores quienes mantienen el poder y lo han logrado a través de distintos métodos, desde las religiones monoteístas en la antigüedad hasta el culto a la mercancía vehiculizado por la cultura mediática en la actualidad. Entre los distintos personajes históricos que el juego presenta como templarios se encuentran figuras como la de Julio César, la familia Borgia, la Reina Isabel de Castilla, Thomas Edison, Adolf Hitler, Iósif Stalin, Ronald Reagan y Margaret Thatcher, por citar a algunos.

Los asesinos, por el contrario, han tenido diversas contradicciones en su discurso y se presentan como un movimiento menos estable y cohesionado, pero a grandes rasgos su discurso defiende la emancipación del hombre a través del conocimiento y la libertad individual

de cada ser humano, a la vez que enfatiza la responsabilidad de cada uno con el prójimo y la necesidad de establecer lazos sólidos de cooperación y solidaridad entre todos los miembros de la sociedad. Figuras históricas que el juego propone como asesinos son, entre otros, Marco Junio Bruto, Dante Alighieri, Nicolás de Maquiavelo, Aleksandr Ulianov (hermano mayor de Lenin) y Nikola Tesla. Los asesinos siempre han sido menos, han preferido la clandestinidad y han estado al filo de la navaja de caer frente a sus enemigos. Incluso, la orden ha llegado a desaparecer por extensos períodos para luego renacer en momentos de gran ánimo revolucionario como el renacimiento o las revoluciones libertadoras de América y antimonárquicas de Europa. Si bien han tenido victorias, siempre han terminado cediendo frente a sus enemigos autoritarios y han sufrido de la persecución política y el descrédito de toda la sociedad (al punto de que incluso la palabra que siempre los ha definido, “asesinos”, pase a ser una palabra de connotación negativa en todo el mundo).

Sin embargo, no todos los asesinos ni los templarios han pensado como se suponía que, por su grupo de pertenencia, debían pensar. Según nos relata la primera entrega del juego, inicialmente los asesinos pregonaban los ideales que antes mencionamos, pero los traicionaban en la práctica, pues el mentor de la orden, Al Mualim (3), realmente pensaba igual que los templarios y su estrategia para mantener a sus subordinados en la obediencia era el hacerlos creer defensores de la libertad. Sus contradicciones despertaron la rebelión de Altaïr, quien tomó el control de la orden y la convirtió en algo más coherente con sus principios. Sin embargo, no logró resolver del todo sus contradicciones, preguntándose varias veces si el uso de la violencia era justificado o era un error, contradicción que es recurrente durante toda la saga (4).

A lo largo de todas las entregas podemos ver, entonces, numerosos casos de partidarios de una u otra facción que dudan de sus convicciones y se pasan al bando contrario, inician una tercera posición, o caen en el escepticismo total.

El videojuego, a su vez, mezcla la ficción histórica con elementos de ciencia ficción que crean el hilo conductor entre las diversas narraciones del pasado y la narración que transcurre en el presente. Así es que toda la historia del juego gira en torno a la lucha entre estas dos facciones por el control sobre un artefacto milenario llamado *la manzana del edén*, un artefacto que es capaz de hacer felices a las personas, viviendo en la ilusión de tener el dominio total sobre sus vidas, al precio de mantenerlas en una total sumisión hacia el portador de la manzana. Este artefacto tiene su origen en lo que podríamos llamar el mito fundacional del universo ficticio de *Assassin's Creed*, un relato que toma elementos de diversas religiones, pero los reinterpreta con una perspectiva de ciencia ficción. El mito es como sigue: originalmente existía una raza muy avanzada tecnológicamente en la tierra. Esta raza, cuya fertilidad y vida se iba extinguiendo a causa del daño ambiental (que luego provocó un gran cataclismo) y las modificaciones autoinducidas en su propio cuerpo, concibe una serie de planes para salvarse. Sin embargo, la mano de obra era muy escasa, por lo que decidieron tomar a otra especie (los australopitécinos) y hacerlos evolucionar forzosamente hasta crear una nueva especie de seres diseñados a su imagen y semejanza. Esta nueva especie son los seres humanos. Luego

crearon una fortaleza donde vivir llamada Edén y mantuvieron a la humanidad esclavizada durante milenios gracias a la tecnología de las manzanas del edén. Esto fue así hasta que dos humanos rebeldes, Eva y Adán, lograron robar una manzana y liberar a gran parte del pueblo de su esclavitud (5). De esta manera, comienza una guerra que finaliza con la extinción de la raza dominante. Se desconoce que pasó luego, solo que una serie de manzanas (y otros elementos) del edén siguieron existiendo en el mundo. Todos estos hechos son desconocidos antes de Desmond, pues ningún registro de esta época sobrevive (6).

2.2.2. Diálogos entre *Assassin's Creed* y otros discursos

Hablando en términos históricos, si bien es común que a partir del libro de Bernard Lewis *The Assassins, A Radical Sect in Islam* (Lewis, 2002) se tome a la secta de los asesinos como un antecedente del actual terrorismo islámico de la organización Al Qaeda, un examen minucioso por la historia, las creencias religiosas y la forma de operar de ambas facciones nos parece contraria a esta interpretación (7).

Lejos de esta interpretación de la secta de los asesinos (y por lo tanto, lejos de una reivindicación del terrorismo) se ubica Ubisoft Montreal a la hora de crear su juego, recordemos cómo el juego relata que los asesinos fueron fruto de una campaña de descrédito que sufrieron las religiones periféricas durante el medioevo, el comunismo durante la guerra fría, en resumen, que siempre sufren los enemigos del poder imperante. En cambio, existe otra corriente que interpreta a los hashshashin como librepensadores y que, creemos, influyó a los creadores del juego. Esta corriente inicia con la lectura que hace Friedrich Nietzsche de los asesinos en su libro *La genealogía de la moral*, donde los define como “espíritus libres *par excellence*” (Nietzsche, 2003: 175-176). De ahí en más, *Assassin's Creed* da su propia interpretación de los hechos, basándose en documentos menores escritos durante la época y en diversos pensadores, pero que se apoya sobre todo en la ficción. Y Nietzsche sirve de inspiración para la primera entrega del juego —etapa de la tercera cruzada—, las etapas segunda, tercera y cuarta —etapa del renacimiento— se basan en los escritos de Dante Alighieri y Nicolás de Maquiavelo. Todavía está por verse en qué se basará la tercera y última etapa, que tratará sobre las revoluciones norteamericana y francesa. Lo que sí es seguro es que, al igual que en todas las entregas anteriores, se narrará la historia de un grupo revolucionario en tensión con los intereses dominantes, y será, otra vez, una historia que veremos desde el punto de vista de los vencidos, punto de vista olvidado y silenciado para la posteridad.

Pero además de polemizar con la versión oficial de la historia, también encontramos el diálogo entre diversos enunciados a través del diálogo entre los personajes históricos que se insertan en la trama del juego. Así, al tener a Maquiavelo o Leonardo Da Vinci como personajes del videojuego, las voces y las ideas de las figuras históricas se van incorporando en el enunciado y las coincidencias y las contradicciones entre los protagonistas del juego con estos personajes son, también, coincidencias y contradicciones entre el juego-enunciado y los enunciados producidos por estos autores.

2.3. Oposición templarios/asesinos como metáfora de la resistencia frente al autoritarismo

Pero ¿por qué suponer que toda la historia ha sido siempre la lucha de dos facciones en una teoría conspirativa enorme y disparatada? Nuestra interpretación de *Assassin's Creed* es que, a los fines de mantener la coherencia de un juego que pretendía abarcar mil años de historia en contadas horas de juego, fue necesario simplificar al máximo lo que se quería transmitir con esta supuesta guerra entre dos bandos, y de lo que se trata es más bien de una guerra entre dos tendencias de la humanidad: el discurso autoritario, el monologismo que busca imponer una única autoridad y una única interpretación de los sentidos, discurso que, según expusiera el psicólogo alemán Erich Fromm, se basa no tanto en la voluntad de poder de un líder, sino en la voluntad primitiva del ser humano de delegar sus responsabilidades en un padre omnipotente (Fromm, 2004); y el discurso revolucionario del ser humano liberado y emancipado que busca hacerse cargo de sus propias acciones y que adquiere lazos responsables hacia los otros y los reconoce como iguales, con las mismas libertades y responsabilidades. Un discurso que, para volver a Bajtin, privilegia el dialogismo y la polifonía.

Conclusión

Dicho todo lo anterior, podemos darnos por satisfechos al haber pasado revista por la serie *Assassin's Creed* interpretándola desde los conceptos bajtinianos de polifonía y gran tiempo. De esta manera, podemos aventurar que los videojuegos en general son discursos complejos y ricos que ofrecen la posibilidad de establecer relaciones y diálogos variados con la sociedad y sus enunciados en un despliegue de creación artística. Tanto como el cine, la música, la literatura, etcétera, en los videojuegos se puede hacer arte, y como en el arte siempre, se puede ser crítico de la sociedad en la que vivimos y dejar entrever a los jugadores que otro mundo es posible.

Sin embargo, es importante recordar que en la mayoría de los videojuegos existentes (al menos en la gran industria) reproducen el statu quo de la sociedad actual y sus relaciones de dominación, presentando visiones del mundo violentas, sexistas, donde el móvil principal es el éxito personal. Un dato significativo de esto es que el videojuego más vendido de la consola de videojuegos más vendida de la historia, el *Grand Theft Auto San Andreas* para la consola *PlayStation 2*, reproduzca los estereotipos de las minorías sociales a la vez que presenta situaciones de violencia. Así, los jugadores del *GTA San Andreas* pueden dedicarse a asaltar ancianos y golpear prostitutas mientras viven la historia de un joven negro que debe sobrevivir en los barrios pobres mediante la delincuencia.

Pero también sostenemos que, junto a estos juegos dominantes florecen otro tipo de videojuegos que ofrecen un espacio para la reflexión y el replanteamiento de la sociedad y sus valores, y es ese tipo de videojuegos el que debemos reivindicar y alentar. Es que como en el arte, el mundo de los videojuegos es un espejo de la sociedad en que vivimos, donde las contradicciones y tensiones son tan irreductibles como nuestra capacidad de crear a partir de

ellas. Otro mundo es posible, no solo para los videojuegos.

Notas

1. En la jerga informática, renderizar se llama al proceso de generar imágenes o videos a partir de un modelo de datos.
2. Cuatro efectivas y una cuyo estreno a fines de este año.
3. Personaje ficticio que surge como condensación de dos grandes líderes de la verdadera secta: Rashid ad-Din Sinan y Hassan-i Sabbāh.
4. Es poco probable eliminar la violencia de un videojuego cuyo género se define por los conflictos violentos, y que además retoma sucesos históricos que han sido violentos.
5. Sin embargo, se desconoce cómo lograron salir ellos de la esclavitud. Algunos elementos del juego sugieren que es posible que esto lo lograran con la ayuda de uno de los seres de la raza dominante. Es probable puesto que existen varios elementos del mito de Prometeo a lo largo de la narración.
6. Son recuperados a través de fugaces visiones de antepasados que no toman papel relevante en el juego.
7. Podríamos nombrar dos hechos principales: en el plano religioso y en su *modus operandi* son completamente opuestos. En el plano religioso, los hashshashin seguían una rama altamente no ortodoxa del Islam (el chiísmo) que en diversas épocas fue reemplaza por un gnosticismo ecléctico y en otras, incluso, por un agnosticismo o en cierto caso el cristianismo, dependiendo de la relación de poderes, pues la secta estaba en constante tensión con el poder central de la Siria de la época. Al Qaeda, por su parte, sigue una rama del islamismo completamente opuesta (sunnismo). Con respecto a los métodos, mientras que los hashshashin eran altamente selectivos a la hora de perpetrar el asesinato, podemos ver que en el caso de Al Qaeda no se evita la muerte de terceros ni mucho menos se piensa en mantener la clandestinidad a cualquier costo. Esta interpretación de Lewis, que data de los años sesenta, es más bien una comparación superficial que se puso de moda en el nuevo milenio a raíz de los atentados contra las torres gemelas del año 2001. Inmediatamente, los Estados Unidos declararon la guerra de “la democracia” contra el “terrorismo musulmán”, en una operación para buscar un responsable y crear consenso contra un enemigo que, si bien estaba constituido por elementos reales (Bin Laden y Al Qaeda), fue también en gran parte construido discursivamente, como demuestra Alain Badiou en su capítulo “Sobre el 11 de septiembre de 2001”.

Bibliografía

- Baidou, A. (2004), *Circunstancias*, Buenos Aires, Libros del Zorzal.
- Bajtin, M. (1999), *Estética de la creación verbal*, México D.F., Siglo XXI.
- Benjamin, W. (1973), *Tesis de filosofía de la historia*, Madrid, Taurus.
- Calabrese, O. (1989), *La era neobarroca*, Madrid, Cátedra.
- Dartsch, G. (2012), “El movimiento del software libre como cuestionamiento de la sociedad capitalista”, *Revista Anales de las 41 JAIIO*, N.º 41 [en línea]. Dirección URL: <<http://www.41jaiio.org.ar/inicio-anales>> [Consulta: 20 de octubre de 2012].
- Dufour, D. (2009), *El arte de reducir cabezas. Sobre la nueva servidumbre del hombre liberado en la era del capitalismo total*, Buenos Aires, Paidós.
- From, E. (2004), *El miedo a la libertad*, Buenos Aires, Paidós.
- Lewis, B. (2002), *The Assassins, A Radical Sect in Islam*, New York, Basic Books.
- Nietzsche, F. (2003), *Genealogía de la moral*, Buenos Aires, Gradifco.