



Universidad de Concepción
Facultad de Humanidades y Arte
Departamento de Historia

**LA TRAYECTORIA ARTÍSTICA DE STALKER: DE LA LITERATURA, AL CINE,
AL VIDEOJUEGO. ANÁLISIS DE UN IMAGINARIO Y UNA COMUNIDAD
ACTIVA COMO PROCESO HISTÓRICO.**

Seminario de Habilitación de Grado de Licenciatura en Historia

Profesor guía: Víctor Hugo García Valenzuela
Seminarista: Lucas Agustín Salvador Betanzo Norambuena

Concepción, Diciembre de 2021



Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica del documento.



Índice

Resumen	4
Introducción.....	5
Enfoque teórico-metodológico	8
Estado de la cuestión / Discusión Bibliográfica	13
Hipótesis.....	19
Objetivos de Investigación	19
Los artefactos culturales en conjunto y sus impulsores	20
Roadside Picnic, 1972.....	20
Stalker, 1979.....	23
La trilogía S.T.A.L.K.E.R., 2007, 2008, 2009.	29
S.T.A.L.K.E.R.: Call of Chernobyl, 2015	37
La Zona, espacio de culto en el videojuego	41
La Zona en la realidad y su mimesis: Chernóbil	50
Conclusiones.....	55
Anexos.....	60
Fuentes	67
Bibliografía.....	72
Glosario	75



Resumen

La presente investigación da análisis de un conjunto contemporáneo de producciones de entretenimiento eslavas desde la historia cultural, sumando un esfuerzo al campo de la historia del videojuego en la esfera hispanohablante: la novela *Roadside Picnic*, el filme *Stalker*, y la trilogía S.T.A.L.K.E.R. Se sugiere mediante una aproximación comparativa de estos artefactos culturales y un examen de las razones por las que han supuesto interés como modelo de estudio; que con el aporte de los hermanos Strugatsky, el estilo de dirección de Andrei Tarkosvky, y la participación que requiere el modelo videojugabilístico de GSC Game World se configuró una comunidad virtual que atesora sus ejes temáticos. Esta última plataforma, una de carácter lúdico, junto a su accesible modificación y su inmersiva atmósfera, es lo que mantiene activa una comunidad ecléctica que la rehace una y otra vez. Se arguye cómo ciertos gestos, diálogos y hábitos de los estilos de vida de los stalkers son expresiones de una realidad e imaginario transliterado en otra, la del videojuego. A su vez, se indica cómo esta ha adquirido un potencial casi ilimitado al diversificar los ejes temáticos del universo e imaginario estudiados, y cuáles son las exteriorizaciones de su atracción: desde más literatura, concentrándose en el *modding*, producciones multimedia, hasta turismo.



Introducción

Parte de la relevancia de los contenidos de este texto corresponden a la manifestación de un proceso con el que han crecido o han adaptado generaciones de la digitalización, para efectos de la industria del entretenimiento: La integración de la tecnología computacional al arte y el trabajo de creación, en este caso con intenciones lúdicas. Se puede ahondar en esto con una sencilla interrogante en relación con una comunidad anónima occidental y esclava de internet - ¿Por qué cierta población, principalmente angloparlante cuando no rusófona, mantiene vivo un videojuego de prácticamente quince años? Si se pensara estudiar de un videojuego por el alcance en la población que ha tenido y en particular por su actividad, otros resaltarían antes que la trilogía S.T.A.L.K.E.R. A diferencia de StarCraft como videojuego de estrategia en tiempo real (RTS), esta no tiene campeonatos internacionales ni ha cobrado gran notabilidad deportiva semejante a la de dicha saga en Corea del Sur. Sus *speedruns*¹ son carreras varias de lo más informales compartidas en YouTube, dentro de un gran listado de una práctica que restaría como una curiosidad. En cuanto al mismo género de videojuegos de disparos en primera persona o *First Person Shooter* (FPS); mientras otras numerosas sagas producidas por grandes desarrolladoras protagonizan los espacios comerciales tanto para computadores como consolas y han sido objeto de estudio académico (*Call of Duty*, *Medal of Honor*, *Battlefield*), esta trilogía configura más bien un nicho.

Sin embargo, siendo una de las producciones digitales distintivas de la cultura eslava, es parte de un fenómeno que se puede sospechar más reducido en videojuegos; una programación con la utilización directa de narrativas previas. Para elaborar una primera parte de la investigación, será por tanto necesaria la descripción de las mecánicas como parte de la presentación y estudio de los contenidos de los videojuegos, sirviéndose la coligación de aspectos apreciables en la novela y el filme. Ello no impide sugerir los motivos de interés que pudieran ser más evidentes por la naturaleza de la Zona, el espacio común a todas las obras, y en consecuencia casi hallar apreciaciones esperables de la historia del arte. Por el personaje enfrentando su propia mortalidad, sintiéndola más inmediata por el acecho de las

¹ Competencias donde los jugadores intenta acabar un videojuego en el menor tiempo posible.



balas, los depredadores o el medio ambiente. El impacto sobre la realidad contrastante a la cotidianidad individual del jugador — Tratar de empatizar lo que asombra, lo que se desconoce, de lo que se ha escuchado pero no se ha vivenciado. Simularlo. Mucho de la fascinación bélica responde a esto, que tanto interés genera sin resultar incompatible con el axioma de lo horrible de la guerra. Después de todo, el gusto por lo exorbitante y la exageración desmesurada también es típico de lo lúdico.²

No por nada podría hacerse enfoque de *Metro 2033* y más recientemente *Escape from Tarkov* (el primero parte de otra trilogía también inspirada en una novela hecha saga, por Dmitri Glujovski), proyectos que teniendo desarrolladores con experiencia en GSC; la productora de S.T.A.L.K.E.R, comparten el escenario de un espacio físico hostil en el que sobrevivir. Ahora, como la intención de este texto es la reflexión histórica antes que por ejemplo una divulgación periodística o alguna *review*, conviene advertir que esa descripción del mundo y los juegos obedecen a la propuesta del conglomerado de valores artísticos, lúdicos o hasta culturales (al reconocer la existencia de un *lore* del universo narrativo) para el interés de la comunidad específica de su imaginario. Porque de intentar abordarla en un nivel individual, se encontraría el sencillo gusto por los FPS, la exploración, el sistema de niveles mediante la adquisición de armas o armaduras, la administración de un inventario... La experiencia de terror por la criatura que se abalanza inesperadamente, o la de lidiar con enemigos inteligentes. Por no mencionar la inestabilidad de un juego antiguo con sus respectivos errores o *bugs*, la corrupción de partidas guardadas, *crashes*, y otros matices que desincentivarían de jugarle.

Lo anterior compondría una modesta valoración videojugabilística, no obstante es también presentar los contenidos a partir de los cuales se les integra una narrativa (con objetivos, o una escasez de estos), plasman un mundo (con reglas, igualmente que la zona en filme y novela o todo juego), y permiten sus reflexiones en este estudio. Del mismo modo que para una geopolítica del fútbol podrá intuirse que se sabe el funcionamiento del juego y las posiciones de los futbolistas, o para historiar de la importancia política y estratégica que cobró el ajedrez en la Unión Soviética bien seguramente se sabrá qué movimientos hacen las distintas piezas del tablero.

² Johan Huizinga. *De lo lúdico y lo serio*, p. 40. 2014.



En iniciativas de divulgación, la diseñadora de videojuegos y académica Brenda Romero ha señalado los diversos tipos de espacios que suponen los juegos sobre las emociones del ser humano – a partir de lo contemplativo, el coraje, las conversaciones sobre los tópicos o los sistemas de interacción que acarrearán en el caso del multijugador y etc., compartiendo la denominación de “artefacto”³. Es lo primero la cualidad predominante sobre los casos en mira, cuanto menos de los videojuegos, sus mods y la película. Que dentro de los varios aspectos afectados por el nuevo capitalismo informático global acorde a Alejandro Dabat, aquí involucran dentro del mercado mundial unificado el empleo de los desarrolladores, el consumo de los clientes-jugadores. Y por supuesto, al tiempo libre.

Establecido todo esto, se podrá inspeccionar la recepción de la trilogía en la web en diversas vertientes. Sea su atención recibida por su *fandom* a través de las páginas que le han servido de plataformas de donde se recogen las iteraciones de los juegos; Stalker-worlds, AP-PRO o Mod DB. Cómo suponen relevancia las modificaciones para el estudio histórico de los videojuegos, aparte del registro que ha contado en ludología en el sentido técnico-programador. O, el carácter autoconsciente o en cierta manera hasta histórico de sus seguidores, escrutado a través de sus propias producciones con fines documentales y divulgativos. Claro está, antes de sugerir qué ha invitado a la saga ser mantenida con el cuidado que se evidenciará, y la expresión de una suerte de democratización del ejercicio creativo con ello, por no decir artístico; se dará cuenta de los autores que han tratado del juego en la historia cultural.

Sin perjuicio de los vicios psicológicos que pueden desencadenar los videojuegos, de algunas de sus expresiones derivadas indudablemente informales o vulgares, o de la cantidad de miradas que ha desencadenado el capitalismo global de aquel mundo despolarizado post Guerra Fría (hasta en el sentido ideológico-pasional), se espera hilar una secuencia histórica de productos “con parentesco”. Del crisol de actividades que motivan, con la presuposición de que solo han sido posibles gracias a esta realidad digitalizada del s. XXI. Más que eso, valer de partida y referencia para estudiar de lo actual y lo más intangible.

³ Brenda Romero. *Are Games Art?* / Brenda Romero / TEDxGalway. 16 de Febrero de 2016.



Enfoque teórico-metodológico

Johan Huizinga, mucho antes del crecimiento exponencial de los videojuegos, había descrito de forma sobresaliente la importancia -que podría resultar elemental- de la imaginación en el juego para su estudio en la historia. Resulta que sus palabras se ajustan para; sino todos, la mayoría de los videojuegos de mundo abierto que requieren de acción a interpretación de quienes se disponen a explorarlo. «La imaginación funciona siempre como un juego. Dondequiera que esté presente la necesidad de personificar, ya sea en los mitos del gigante primigenio Purusa o Ymir o en los encantadores personajes del poema que lleva por título “El rizo robado”, lo que está en juego es el intelecto.»⁴. Su mención es necesaria para todo estudio enfocado en juegos, al reconocerles transversales entre culturas y estudiar la etimología de sus verbos, de sus conexiones con la música o lo sagrado, todo sin dejar de lado las explicaciones que han buscado darle en plano biológico la psicología y la filosofía: descargas de energía, preparaciones funcionales o entrenamientos, relajaciones... El que se pueda acompañar de elementos de belleza aún si esta no es inherente al juego⁵. Asimismo, la mención del poema en la cita es oportuna, pues al referirse a la obra trascendental en el mundo del cine que fue *Stalker*; como parte de la producción de Andrei Tarkovsky, la influencia de la poesía de su padre Arsenii Tarkovsky es una reconocida. Una aludida dada la obvia relación del filme con la saga de videojuegos. Por otro lado, el elemento de la personificación va a ser recurrente gracias a la apertura de las modificaciones de la trilogía S.T.A.L.K.E.R con la opción del jugador de crear su propio personaje y elegir su facción dentro de las políticas imperantes en el área de exclusión de Chernóbil. Encarnar un stalker, adentrarse en la Zona, subsumirse en un ecosistema apuntado a la inmersión – son acciones que responden a un imaginario. Son estas aventuras, a veces hasta viajes espirituales por su carácter reflexivo y contemplativo, el tipo de contenidos que se mantienen en las sagas además del intrínseco anglicismo. Para enhebrarlas en un estudio cualitativo en conjunto, se observará la reincidencia de los conceptos de la inmersión y la aventura, cuyo estado de la cuestión se expondrá en breve.

⁴ Johan Huizinga. *De lo lúdico y lo serio*, p. 39. 2014.

⁵ Johan Huizinga. *Homo Ludens*. P. 11-15. 1954.



Adviértase por esencial pues el término globalizador del videojuego, por ser la plataforma que supedita a los mods y por tener una definición sostenible en su miríada de géneros. Juan Esteban Rodríguez cita a Adriana Gil, “programa informático diseñado para el entretenimiento y la diversión a partir de la combinación de lenguajes audiovisuales”⁶ con la cual adoptar rápidamente el concepto.

En relación con lo anterior, en una primera parte se abordarán de estas producciones en su ordenamiento histórico cada una, con respectivas reflexiones que posibilitan sus estudios, verbigracia qué otros productos culturales hace falta tener en cuenta para sus descripciones contextualizadas en escritura, rodaje o grabación, desarrollo, o especialmente interpretación. En la última sección lo anterior cobra particular importancia, debido al rol que posibilita el juego stand-alone hecho por *modders*, *Call of Chernobyl*, entre otros.

En la segunda parte, se describirán más en detalle los elementos y conductas que tras mantenerse en las obras (o por el contrario, disociarse, como cuando autoridades internacionales cobran protagonismo en el contenido de la novela y en los juegos, no así en la película), permiten entrever el cuidado y las libertades que les asigna la comunidad de Stalker para el disfrute. Siguiendo este marco, se acabará por dar cuenta de las prácticas relacionables a la comunidad de Stalker en el espacio fuera de lo digital.

Finalmente se han de recordar las condiciones posibilitadoras de este ejercicio creativo bajo el cual el título de la investigación alude un carácter “artístico” -y no cometer la imprudencia de denominar sin más a un(os) videojuego(s) “arte”- por la raíz creativa, o el “Ars” latín llanamente. Estas son las redes de conexión del internet y la globalización coadyuvadores del imaginario en enfoque, o bajo el concepto de Manuel Castells la “ciudad global”. “El fenómeno de la ciudad global no puede reducirse a unos cuantos núcleos urbanos del nivel superior de la jerarquía. Es un proceso que implica a los servicios avanzados, los centros de producción y los mercados de una red global, con diferente intensidad y a una escala distinta según la importancia relativa de las actividades ubicadas en cada zona frente a la red global.”⁷ Gracias a esto se puede entender la intervención en el orden de **historiar**

⁶ Juan Esteban Rodríguez, *Los videojuegos de estrategia como herramienta para el desarrollo de competencias en la toma de decisiones*. Universidad Santo Tomás. P. 3. 2018.

⁷ Manuel Castells, «Capítulo 6. El espacio de los flujos.», en *El surgimiento de la sociedad de redes*. P. 6.



sobre los videojuegos, en historia cultural, para el período contemporáneo del mundo globalizado en las últimas décadas. De esa manera se afronta el riesgo de un malabarismo de múltiples aristas — relaciones comerciales entre empresas de videojuegos y esferas geoeconómicas (Ucrania, Rusia, la Unión Europea [en particular Alemania], Estados Unidos), análisis literarios, cinematográficos, de carácter documental o multimediático (porque los hay hasta los producidos por usuarios de YouTube con públicos respectivos). Toda una serie de productos que prueban de forma sencilla el nivel de integración en redes internacionales... de los sectores más dinámicos de las regiones y localidades mencionadas por Castells. En este caso, una empresa en la industria del entretenimiento ucraniana.

Para no omitir el resto de “ese todo complejo” de la cultura cuando no se esté refiriendo a lo lúdico, sirve referirse a la definición resumida de Gilberto Giménez: «la organización social del sentido, interiorizado de modo relativamente estable por los sujetos en forma de esquemas o de representaciones compartidas, y objetivado en “formas simbólicas”»⁸. Tales representaciones se encuadran con los previos intereses en inmersión y aventura, por los motivos de lo desconocido, lo anómalo, lo natural y sobrenatural. La supervivencia. Cerrándolos en la conceptualización de los juegos, se integran a lo que presenta Carla Carreras:

Las mecánicas del juego son las diferentes acciones, comportamientos, técnicas y mecanismos de control que se utilizan para convertir en juego una actividad. Se trata de los aspectos que, en conjunto, crean una experiencia atractiva y de fácil adhesión para el jugador. Por otra parte, la dinámica de juego es el efecto, motivación y/o deseos que se consiguen o se desea conseguir en el usuario.⁹

En cierta medida se prospectará hasta la reverberación de los contenidos de este imaginario de Stalker originado en *Roadside Picnic* en otras entregas, pudiendo ser *Metro 2033* un caso. Algo esperable también porque personal suyo había trabajado en la producción de S.T.A.L.K.E.R. y tiene similares mecánicas y dinámica de juego por su género. Mas, debido a que supone un desarrollo posterior al de la saga, corresponde a un universo distinto,

⁸ Gilberto Giménez. *La cultura como identidad y la identidad como cultura*. Instituto de Investigaciones Sociales de la UNAM. P. 5.

⁹ Carla Carreras Planas. *Del Homo Ludens a la gamificación*. *Quaderns de Filosofia* 4. P. 113. 2017.



y constituye su propia trilogía con *Metro 2033* (2010), *Metro: Last Light* (2013) y *Metro Exodus* (2019), se dejará advertido el haber optado no incluirlos dentro del conjunto de objetos de estudio.

Habiendo dispuesto lo anterior, su cercanía temática, sus relaciones con los desarrolladores; ayudan a terminar de visualizar el eje del cual se organizan estas observaciones a los artefactos aparte de lo temático sobre los stalkers y La Zona: la globalización como “configuración espacial de la economía y sociedad mundial bajo las condiciones del capitalismo informático-global”¹⁰ que parte definiendo Alejandro Dabat de egregio modo. Es en una escala bastante modesta de esta configuración en la que se aborda lo concerniente a *Stalker*, centrándose cuanto más vayan avanzando estas líneas en las creaciones que son digitales o se les puede alcanzar por tal medio. La razón por la que se opte el término de videojuego como comprensivo, deriva del asequible entendimiento, porque no puede haber mod sin videojuego (y el neologismo “videojugabilístico” provee conveniencia para referirse tanto a lo que tenga sus propiedades, como para referirse a lo que concierne a su desarrollo). Aún si se le irá prestando mayor relevancia en relación con la interacción multimedia presentada.

Para en adelante referirse a la(s) trilogía(s) es menester su clasificación: una obra de literatura de ciencia ficción y una película basada en ciencia ficción -si bien es enfocada como cine arte por las motivaciones filosóficas de su director- cuyo estudio conjunto en cierta medida ya ha sido abordado a partir de su trabajo de adaptación, por Milenic Z. & Lapina-Kratasyuk E.G. Más, videojuegos de disparos en primera persona (*First Person Shooters*, FPS) de ciencia ficción. Con ello, este estudio será uno de historia cultural, que hará uso de la fuente novelística de *Roadside Picnic* (Pícnic Extraterrestre en español), bibliografía académica - literaria de la película *Stalker* de Andrei Tarkosvky con artículos relacionados, y fuentes cinematográficas – el filme mismo o documentales sobre la desarrolladora GSC Game World. Además de reportar sobre los medios y autores enfocados en los videojuegos, cuando corresponda; de en la trilogía en específico, se registran al final las producciones de su comunidad virtual. Para facilitar la familiarización con los personajes de las travesías en

¹⁰ Alejandro Dabat. «Globalización: Capitalismo informático-global y nueva configuración espacial del mundo», en *Globalización y alternativas incluyentes para el siglo XXI*. México: UNAM. P. 2. 2002.



las narraciones imbricadas de las producciones, aunque procure ser mínima, prosigue un conteo de sus principales nombres. En orden, están el científico Kirill Panov, el burócrata Richard Noonan, y el stalker Redrick Schuhart como protagonistas de la novela. El profesor, el científico y el Stalker, los personajes de la película. Sidorovich, *Barman* y el jugador *Marked One* en S.T.A.L.K.E.R Shadow of Chernobyl (SoC). El jugador *Scar*, Lebedev y las facciones políticas de la zona en la segunda entrega, Clear Sky (CS). Y el Mayor Degtyarev y el centro de la zona en Call of Pripjat (CoP). Como apartado representativo de la comunidad de la saga, se identificarán al jugador y la Zona en su totalidad para sí en la producción por seguidores: es el caso de uno de los mods más descargados, Call of Chernobyl. Para determinar las unidades temáticas que se mantienen o se ausentan en el proceso de asimilación enmarcado (la cadena de la novela a la industria cinematográfica a la videojugabilística), se optará por conceptos y jergas atinentes a las tramas en sus versiones originales y traducciones inglesas (e.g. *stalkers*, *The Golden Sphere*, *The Room*, *The Wish Granter*, *Marked One*...) para no entorpecer la lectura al acabar pluralizándolos entre menciones y citas directas.



Estado de la cuestión / Discusión Bibliográfica

Un aspecto inicial para internarse al estudio de estos artefactos culturales denotativos de los géneros que se aluden es advertir su raíz novelística, y el consiguiente potencial de este medio con el cual debería estar familiarizado el historiador. Esto al ser el que acerca a todos los lectores a hombres y mujeres del pasado; permita “multiplicar” las vidas experimentadas, u otorgue -a sugerencia del escritor Mario Vargas Llosa- un reflejo de la subjetividad de la época¹¹. Con esto se cumple un doble propósito. Por un lado, si bien el enfoque se irá centrando en el medio de los videojuegos, informar de lo crucial de la novela *Roadside Picnic* para configurar las circunstancias en que fue brotando la producción sobre Stalker y su distintiva “Zona”, tratada en el ámbito de la estética a través de Antonio Mengs y Geoff Dyer. Por el otro, dar respaldo al merecimiento histórico de referirse a las novelas; en esta instancia prestando atención a una de ciencia ficción en lugar de carácter histórico. Las deliberaciones sobre ese componente de “historicidad” en las obras prestan la continuación del siguiente punto.

Sin embargo, discutiendo ahora acerca de su género, fue uno que en su momento conformaba un vacío de interés para occidente, a pesar de lo llamativo y distinto que resultaba la producción literaria soviética ante la ausencia de industria publicadora privada. Simonetta Salvestroni et al. se han referido a la relación de la humanidad con “lo otro” en la obra de Arkady y Boris Strugatsky. Una de sus anotaciones más destacadas en la actual circunstancia a efectos de describir el contexto histórico de trasfondo, es cómo para las masas la URSS de la década de los 60, la fe en la ciencia y en su esfera literaria toman el lugar de culto que solía pertenecer a la religión y lo maravilloso¹². Al menos bajo las directrices oficiales del aparato ideológico soviético, con la respectiva representación que ésta supone. Es decir, que los escritores entre otros creadores tienen una noción de qué parámetros se esperan para el mercado literario masivo en el aspecto político y temático. Los autores tratan dentro de esos contenidos del fenómeno de lo milagroso y la divinidad, aquí ese contexto será pertinente para relatar la propia experiencia de la publicación del libro, que haría al imaginario tener

¹¹ Jordi Canal. *El historiador y las novelas*. Ayer, Historia y Literatura. N.º 97. Pp. 14-15. 2015.

¹² Simonetta Salvestroni, Raphael Aceto, y R. M. P. *The Ambiguous Miracle in Three Novels by the Strugatsky Brothers (Le Miracle Ambigu Dans Trois Romans Des Frères Strugatsky)*. Science Fiction Studies 11, n.º 3. P. 293. 1984.



sus bases históricas en lo poético-artístico. Cerrando sobre el género literario, cabe la alusión honorífica a *The second Marxian invasion: the fiction of the Strugatsky brothers* de Stephen W. Potts en su respectivo campo crítico.

Reiterando que la trilogía de videojuegos tiene cierta base cinematográfica en *Stalker* de Andrei Tarkovsky, se puede acotar brevemente el elemento de cine que en las últimas décadas ha cobrado el género del videojuego además de sus inherentes mecánicas. En esta línea, es de esperar que la bibliografía sobre el séptimo arte en la historia encuentre más trabajo en español y traducciones disponibles que los videojuegos. Hacerlo presente es necesario para un estado del arte por la siempre presente narración a través de lo visible, pues “atañe a lo que la gente percibe o ignora, a lo que acepta o no acepta ver, a lo que sabe interpretar. El cine es un productor y, a la vez, un borrador de hechos visibles”¹³. Por tanto, junto a Marc Ferro, se contará del reconocimiento de la utilidad en el anacronismo que autores como Robert A. Rosentone hace para la historiografía, pero también este estudio da apertura desde una alternativa al género del cine histórico, ya que estará tratando de ciencia ficción en todo el conjunto. Así, la mención de lo que se puede ver tampoco es arbitraria: se hace tanto más protagónica debido a las animaciones que contienen las producciones suscitadas desde la trilogía así como las que ha generado fuera de sus plataformas videojugabilísticas¹⁴. Junto a ilustraciones, música, filmes, *cosplays*, permiten la configuración de una perspectiva totalizadora. Pues “un cuadro, un poema, una novela, son la mejor demostración de lo imaginario que, sin embargo, conserva todavía mucho de su carácter ficticio”¹⁵.

El estudio académico de los videojuegos es uno con buen desarrollo en la angloesfera, del cual esta investigación toma soporte de *Routledge Advances in Game Studies*. De sus diferentes aristas, al concepto de la inmersión se la ofrece definida como la intersección entre

¹³ Pierre Sorlin. *Cine e Historia, una relación que hace falta repensar*. P. 23. En *Una ventana indiscreta. La historia desde el cine*. Edit. Gloria Camarero, Beatriz de las Heras y Vanessa de Cruz. Universidad de Carlos III de Madrid: Ediciones JC. 2008.

¹⁴ Martin Picard en *Machinima: Video Game As An Art Form?* da una de las aproximaciones dentro de los estudios de habla inglesa al fenómeno relativamente reciente. El más grande exponente de este medio de animación es la serie *Red vs Blue* de Rooster Teeth, con más de 300 episodios grabados en su mayor parte con el motor de juego de entregas de la saga *Halo*.

¹⁵ Juan Camilo Escobar Villegas. *Lo imaginario. Entre las ciencias sociales y la historia*. P. 50. 2000.



inmediatez, interactividad y narratividad en los juegos¹⁶. Andrei Nae se vale de esa desarticulación que respectivamente es la experiencia de realismo; de que haya repercusiones de los actos en el mundo del videojuego presentado mediante sus interacciones, y de que se pueda tanto vivenciar como generar historias, para su examinación de los géneros de acción y de acción de aventura con respecto al género de horror. Cuando reconoce, por ejemplo, en Resident Evil un precedente para el género de supervivencia, nótese que no se incluye por lo tanto el cruce de uno de estos géneros con elementos de horror. A partir de ello la trilogía de S.T.A.L.K.E.R., especialmente en sus modificaciones, dispone una nueva aproximación al categorizarse en una saga de acción y de horror de supervivencia o “*survival horror*”, con lo que es posible complementar estas investigaciones al no tener registro de mecánicas de mundo abierto (contrario a misiones y escenarios lineales) a pesar de compartir características — la administración de recursos, el enfrentamiento armado con enemigos, o la vulnerabilidad del jugador.

Hay un inciso permitido por la labor hispanohablante sobre la organización e interacción propia del videojuego, punto que es transversal a sus géneros. Se trata de la autopercepción del jugador en esa realidad lúdica que José Miguel Garrido estudia en videojuegos de estrategia para sus aplicaciones en la enseñanza. A esta inserción, convergían “[...] la propia evaluación y valoración que se hace al contenido temático ofrecido y la posibilidad de seleccionar y dar atributos a dicho escenario. Esto redundaba en poder tomar decisiones en situaciones diseñadas que mezclan lo real con la ficción en un contexto de competencia.”¹⁷ Tal base de lo que significa jugar, que compone una de varias metáforas en las que se proponen porque son divertidos los juegos de estrategia en su texto, son útiles a considerar todavía en los FPS porque de esa competencia y serie de decisiones a menudo dependerá la “vida” del jugador (como una partida de RTS). La jerga popular a menudo ha llamado a S.T.A.L.K.E.R. y su necesidad de guardar la partida a menudo “el *Dark Souls* de los FPS”, en referencia a la saga de fantasía del ilustre Hidetaka Miyazaki caracterizada por una alta

¹⁶ Andrei Nae. Immersion, Narrative, and Gender Crisis in Survival Horror Games. Routledge Advances in Game Studies. Nueva York: Routledge. Pp. 11-13. 2021.

¹⁷ José Miguel Garrido Miranda. *Videojuegos de estrategia: algunos principios para la enseñanza*. REDIE. Revista Electrónica de Investigación Educativa 15, no. 1. P. 68. 2013.



dificultad. Notablemente, las situaciones diseñadas de la trilogía tienden a ser tales que siempre son variadas por el comportamiento de su inteligencia artificial.

La dinámica que conforma lo anterior sobre el horror y la supervivencia deja acercarse al *dark play* o ‘juego oscuro’ en las investigaciones de videojuegos, vale decir, tratar temas que serían controversiales en otros contextos por problemáticos, subversivos, o inmorales, al incluir comportamientos engañosos, los temas de la guerra, el abuso sexual, el asesinato entre otros. Es tomando esta perspectiva que juegos más conocidos son identificados dentro del “melodrama de la acción-aventura” por René Glas en el caso de *Uncharted*, donde se han observado los constantes sentidos de urgencia y tensión en los objetivos, se encuentran absolutismos morales en cuanto al bien y el mal, o estructuras narrativas recurrentes (repetidas coincidencias, tramas complejizadas, el recurso del *deus ex machina*) esperables del cine de Hollywood¹⁸. Lo útil de circunscribir el estudio de esas tendencias en los videojuegos es mejorar la comprensión de cómo la saga y sus modificaciones constituyen una divergencia, tanto más por sus orígenes contrapuestos a occidente y Estados Unidos. Sea por editoriales o productoras cinematográficas de Moscú, o grupos informáticos en Kiev.

Con ello, además de las animaciones, una de las producciones más enfocadas serán las modificaciones de las entregas o *mods*. En el mundo académico, sus efectos ya han sido abordados en el plano legal, entendiéndose a los jugadores de videojuegos más que consumidores pasivos — asimismo los presenta Michela F. dentro de un área de estudio mayormente anglosajona: *many actually contribute significantly to their own gaming experience as well as to the gaming community's enjoyment through the use of modifications, or "mods". These players generate new levels, challenges, characters, weapons, vehicles, skins, storylines, and even entire games "by modifying, or 'modding' game code"*¹⁹. Es más, la autora extiende los intereses a los casos de objetificación y sexualización de los contenidos de juegos Triple A (sea, de empresas importantes), empero los aspectos de género se ven acotados en el mundo de S.T.A.L.K.E.R. dada la población mayormente masculina, militar

¹⁸ Torill Elvira Mortensen, Jonas Linderöth, y Ashley ML Brown. *The Dark Side of Game Play. Controversial Issues in Playful Environments*. Routledge Advances in Game Studies 4. Nueva York: Routledge. P. 58. 2015.

¹⁹ Michela Florido. *Moral rights and mods: Protecting integrity rights in video games*. P. 745. 2013.



y criminal de la Zona de GSC Gameworld -lo cual no quiere decir que deba subestimarse el trasfondo eslavo de su cultura-. Todas estas generaciones son congruentes con los resultados de estudios cuantitativos²⁰: Tapajit Dey, Jacob Logan M. y Audris Mockus dan nubes de palabras contundentes sobre los tags o categorías más buscadas en las estadísticas de sus juegos (occidentales) seleccionados.

No obstante, al mod también ya se le pueden encontrar aproximaciones pedagógicas desde el habla hispana, en particular por el aprendizaje autodidacta que requiere su programación. La socialización de ese esfuerzo que implica actividades de participación individual y grupal en proyectos, colaboración, y abordar desafíos de gestión²¹ cuando no de dicha programación (con lo difícil que puede ser codificar), forman parte de los esfuerzos investigativos sobre las aplicaciones didácticas de los formatos de evasión que representan, o de las tareas de diseño que requieren. El enfoque aquí corresponde a la reinterpretación de las obras de los hermanos Strugatsky o de Tarkovsky, encontrando las multifacéticas producciones que se inspiraron en Stalker desde la desarrolladora de GSC o la consiguiente comunidad virtual, ecléctica y anónima. Se hará compendio de esas producciones culturales para dar prueba del esfuerzo comunitario del imaginario desde el ámbito histórico. En este sentido se diverge de la opción de grupos focales en que se han prospectado maneras de comprender lo que los jugadores entienden de sus propias experiencias. Aquel es el caso de *Researching player experiences through the use of different qualitative methods*, artículo que evalúa las percepciones de jugadores casuales y experimentados, casualmente uno que incluyó entre su “ludografía” a S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky. Aunque no considere los mods y sus consiguientes apreciaciones, advierte, para las tentativas de un estudio de los propios jugadores, lo comprometido que se vería la experiencia de un jugador para evaluarla en el espacio ajeno y controlado de un laboratorio, en vez de la familiaridad de su hogar (con la conveniencia de un diario donde anotar impresiones)²².

²⁰ Tapajit Dey, Jacob Massengill y Audris Mockus. *Analysis of Popularity of Game Mods: A Case Study*. 2016. P. 5.

²¹ Ruth Contreras & Juan Gomez. *Aprendizaje informal con mods para videojuegos*. P. 317. 2019.

²² Wannes Ribbens y Yorick Poels. *Researching player experiences through the use of different qualitative methods*. Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory - Proceedings of DiGRA 2009.



Por último, hablando de la variedad de actos emanados de la comunidad de jugadores a nivel macro, Melanie Swalwell et al. se refiere al trabajo de James Newman o John Banks en la primera década del 2000 centrados en algunas de las manifestaciones preludiadas en la “game culture”. Arte fanático, *wakthroughs*, speed-running, transmisiones, cosplays. Esta última práctica se la encuentra con productos de la industria del entretenimiento en general, no solo videojuegos. Empero, bien se señala: con un enfoque en el jugador antes que en el fanático del juego. Es hasta que se va examinando el valor de las contribuciones del colectivo del segundo a la historia del videojuego, que se abre más espacio para su investigación y su material disponible, dado el carácter coleccionista o hasta archivístico que van acumulando²³. Esta preservación es de especial importancia al involucrar los códigos de las entregas S.T.A.L.K.E.R. que son intervenidos para sus modificaciones. O inclusive, el interés que los contenidos de la saga acaban desencadenando en la exploración de los espacios físicos en que se ubica el juego – Chernóbil. Así como se verá que la película suscitó lo mismo durante su tiempo de recepción del público de occidente, en Estonia.

²³ Melanie Swalwell, Helen Stuckey, y Angela Ndalians. *Fans and Videogames. Histories, Fandom, Archives*. Routledge Advances in Game Studies 9. Nueva York: Routledge. Pp. 5-8. 2017.



Hipótesis

Considerando que se observa la culminación de la reinterpretación de un universo narrativo cuyos valores artísticos con ejes temáticos perseveraron en los videojuegos durante la última década y superan los diseños originales de sus desarrolladores, la trilogía S.T.A.L.K.E.R. Dichas reinterpretaciones en diferentes plataformas mediáticas del imaginario “Stalker” consolidarían un culto que mantiene producciones y actividades comunitarias. Esto reafirmaría que **su comunidad no solamente es partícipe del juego en un espacio de ocio, sino en el proceso de creación que lo sustenta**. Lo anterior se busca comprobar al configurarse en la modificación de una plataforma que, inspirada en orígenes “solemnes” como las obras causantes de recepción académica y literaria del cine y la literatura, las compatibiliza con lo lúdico en un interés por la **inmersión** a partir de un imaginario que se mantiene con vida gracias a la democratización de sus contenidos en la ciudad global — junto al capitalismo informático debido al vasto espacio digital en el que se darían las interacciones y creaciones en mira, por medio de redes sociales y videojugabilísticas.

Objetivos de Investigación

- Analizar y organizar los componentes temáticos que causan interés en el conjunto Stalker (la novela, la película y la trilogía de videojuegos) y su manifestación en la comunidad virtual del *modding* que se advierte.
- Identificar qué elementos se mantienen de la novela y la película respecto a lo sobrenatural y el concepto de la Zona, e ilustrar las correspondientes conexiones, referencias o continuaciones y su importancia para los jugadores.
- Determinar el interés y utilidad que pueden suscitar las producciones mediáticas informales (verbigracia reseñas de películas, de videojuegos, o animaciones en la web) para el estudio de los videojuegos en la historia.
- Valorar la relevancia de la formación de la comunidad en internet sobre Stalker como espacio lúdico y expresión cultural en la historia, catalizado por la globalización.



Los artefactos culturales en conjunto y sus impulsores

Roadside Picnic, 1972

Tras la concepción de *Roadside Picnic* en 1970 y su escritura en 1971, el lanzamiento pasó por una relativamente rápida aprobación de la revista literaria Leningrad *Avrora* en 1972 y un largo, tedioso combate epistolar con la editora de Young Guard, *Molodaya Gvardiya* – casa hoy activa, desde 1922. El epílogo del libro da un recuento más detallado y personal que este trabajo sintetiza, incluyendo el origen del anglicismo “stalker”. En primer lugar, dichas complicaciones se debieron a que los editores encargados (Osipov el director principal y Avramenko su asistente) contemplaban de público objetivo a jóvenes y adolescentes: Miembros de la Liga Juvenil Comunista, para quienes un texto debía servir de guía moral. Por ello fue solicitado una multitud de correcciones sobre el comportamiento inmoral de los héroes, sobre la violencia física y sobre vulgarismos y expresiones de jergas²⁴. El proceso tardó ocho años para al fin lograr lanzamiento en la antología de ciencia ficción *Unintended Meetings*, habiendo pasado por ediciones que hicieron perder todo interés en los autores. En cuanto al sustantivo que adquiriría ese significado particular trascendiendo géneros, proviene de una de las novelas de Rudyard Kipling recordada por Boris S. como *The Reckless Bunch*. Un personaje rufián, Stullky, sirvió de reemplazo más melodioso para el naciente oficio que los bosquejados “prospectors” o “trappers”²⁵ de los borradores.

El financiamiento tras tal espera encuentra a los hermanos Strugatsky llevando cerca de diez años de escritura desde 1964. Arkady trabajaba de maestro de inglés y japonés e intérprete militar desde 1955, mientras Boris como astrónomo se dedicó a la computación matemática hasta 1966²⁶. A pesar de la previsible dificultad que supondría la existencia del aparato ideológico soviético para la publicación de obras artísticas, años después Boris contaría lo inopinado que fue el problema en un epílogo escrito por él. Esto luego de señalar que la cantidad de tiempo acontecida desde las batallas epistolares y la finalización del

²⁴ Arkady & Boris Strugatsky. *Roadside Picnic*. P. 204. 2012.

²⁵ Íbidem. Pp. 196-197.

²⁶ Ezra Gliner. *(Give Me That) Old-Time Socialist Utopia*. The Paris Review. 11 de mayo de 2015. <https://www.theparisreview.org/blog/2015/05/11/give-me-that-old-time-socialist-utopia/>



lanzamiento, hicieron al autor abstenerse del mecánico y estéril ejercicio que habría sido describir esos intercambios con la editorial *Molodaya Gyardiya*, y con su hermano. Naturalmente, esta decisión reduce cuanta información disponible pueda haber del proceso de escritura de la novela, aún si resulta comprensible el desinterés del hermano menor, su desencanto con la burocracia que implicó, y la función casi anticuaria que pudiera restar de esos registros llenos de fechas, recibos, recordatorios, rechazos, apelaciones e instrucciones. Pero al menos un ejemplo de ellos, de su memoria disponible en ediciones recientes de la novela, muestra su tono casi telegráfico. El asunto fue:

It didn't cross our minds that the issue had nothing to do with ideology. They, those “bloody fools”, *actually did think this way*: that language must be a colorless, smooth, and glossy as possible and certainly shouldn't be at all coarse; that science fiction necessarily has to be fantastic and on no account should have anything to do with crude, observable, and brutal reality; that the reader must in general be protected from reality—let him live by daydreams, reveries, and beautiful incorporeal ideas. The heroes of a novel shouldn't “walk”, they “advance”; not talk but “utter”; on no account “yell” but only “exclaim”²⁷.

Es notable la sorpresa del escritor sobre el absurdo interés en proteger al lector de una realidad recrudescida en el género de ciencia ficción, cuando resulta que esas condiciones de privación serán uno de los grandes motivos de atracción en estos artefactos culturales y las prácticas que suscitarán a través del turismo. Los fenómenos inexplicables, sobrenaturales y responsables de crear objetos o “artefactos” de iguales propiedades se dan tras una visita alienígena en el lugar de habla inglesa de Harmont, donde transcurre la narración. Curiosamente, a pesar de lo ficticio de la localidad, en ocasiones los interesados en el libro la han referido siendo parte de Canadá²⁸, posiblemente debido a la mención de un Cuerpo de Blindados Reales (Royal Armoured Corps) en una preliminar entrevista al Dr. Pillman²⁹.

²⁷ Arkady & Boris Strugatsky. *Roadside Picnic*. P. 207. 2012

²⁸ Véase: Cotter, Padraig. «*Get in the Zone: The Many Adaptations of Roadside Picnic*». Den of Geek (blog), 17 de octubre de 2017. <https://www.denofgeek.com/culture/get-in-the-zone-the-many-adaptations-of-roadside-picnic/>.

²⁹ *Ibidem*. P. 3.



Ahondando sobre la dinámica entablada por los personajes, el stalker Redrick Schuhart ofrece la descripción más directa y sencilla de su función, patrocinado en una primera sección por el “Instituto Internacional de Culturas Extraterrestres” o IIEC. Esta parte corresponde a la breve incursión a la Zona de él con Kirill Panov y otro científico, exhibiendo sus acechantes peligros. La segunda parte, a las vicisitudes de Redrick y un posterior arresto suyo como gajes del oficio, y la tercera a la observación de Richard Noonan (conocido del stalker por cierto) de la humanidad en el sistema del que acaba formando parte como burócrata. En particular, un proveedor de equipo electrónico a la rama del IIEC en Harmont.

La candidez de espíritu del protagonista se toma por público conocimiento debido al final del libro, donde debe enfrentar que se le concedan sus deseos al llegar al tesoro capaz de hacerlo y el más avaluado de todos los artefactos, *The Golden Sphere*. Pues admite que nunca ha pensado en palabras – “I’m an animal, you can see that I’m an animal. I have no words, those bastards haven’t taught me the words; I don’t know how to think. But if you really are—all powerful, all knowing, all understanding—figure it out!”³⁰. Es esta cuarta y última parte de la novela la que sirve de introducción y pilar para la sucesión al momento de observar la película y la trilogía de videojuegos, a partir del artefacto o entidad que concede deseos como concepto. Ya que son el fenómeno de este oficio de arriesgar la vida para explorar o guiar a otros en la Zona junto a la imposibilidad de seguir una ruta recta a un destino los que se van replicando en filmes y videojuegos. Los que, con el estado de alerta invocado y los conocimientos requeridos, logran absorber al jugador en palabras de Huizinga. Con sus espacios seguros en medio de una realidad dolorosa: un hombre atendiendo en un bar, la fogata junto a un compañero³¹. Incluyendo técnicas: el lanzamiento de tornillos, tuercas, o casquillos de balas en algunos mods de los videojuegos; para la detección de anomalías y aseguramiento de un buen pasaje, son prácticas por antonomasia de la(s) entrega(s). O contenidos del carácter general de este sistema: está el fervor religioso de otro personaje ante la Zona, Gutalin, que aunque de su fanatismo Redrick hace descripción

³⁰ Íbidem. P. 193.

³¹ La animación online “S.T.A.L.K.E.R. - Campfire song pixel animation” ejemplifica esta imagen icónica de similar manera que las hogueras en la saga Dark Souls, cuyo descanso sirven de puntos de guardado o checkpoints, le son también paradigmáticas.



sucinta, esa religiosidad resuena con la poderosa facción de *Monolith* en SoC en adelante. A los tonos de realismo, crudeza y brutalidad del texto; el investigador Kirill Panov, tan efímero en su participación al comienzo de la novela pero tan significativo para Schuhart, brinda algo del idealismo -debido a su fascinación científica- que haría pensar en los motivos artísticos de los que Tarkovsky buscara distanciarse en su interpretación.

Fortuitamente, la mayor brevedad de este apartado se comprende, si bien por la todavía menor escala de problemas de la escritura a la de una empresa colectiva de mayor inversión; también por palabras de Andrei ante entrevistas sobre los matices de su arte. Es una de sus varias citables máximas, sobre cómo se requiere de tantos recursos para filmar una película, mientras que para escribir un poema (esto, como un producto dentro de los géneros de literatura) solo se necesite de papel y un lápiz.

Cabe destacar que más información sobre cómo el género de la ciencia ficción se encontraba en decaída en la Unión Soviética hasta el lanzamiento de la novela corta y otras entregas de los hermanos Strugatsky, las peripecias de la transformación del objeto de inspiración al filme, y de las memorias que los involucrados escribieron; se encuentran en el artículo *From Roadside Picnic (The Strugatsky Brothers) to Stalker (Tarkovsky): A work of adaptation* de Z. Milenic y E. G. Lapina-Kratasyuk. Subrayándola como un caso que haya comparado a las dos obras con anterioridad, se le referirá a efectos de una concisa puesta en contexto de su adaptación y la apertura de unos apuntes adicionales sobre la obra del cineasta. Es útil detenerse en tal, si bien para evitar redundar sobre lo que ya se haya escrito, en particular por el acceso directo que el trabajo dispuso a fuentes cronísticas de los autores.

Stalker, 1979

La génesis del filme todavía hace una continuación de la carrera de los escritores de *Roadside Picnic* con el alternativo título de trabajo *The Wish Machine*. Rodada en febrero a septiembre de 1977, y de junio a noviembre de 1978³², es una obra que a menudo destaca como el punto más álgido del responsable de su dirección Andrei Tarkovsky. La mantención

³² Sean Martin. *Andrei Tarkovsky*. The Pocket Essential. P. 146. 2005.



de la voz “stalker” la explica a través del verbo de acercarse furtivamente³³, igual que la profesión del hombre que contrabandea en la Zona. Esta vez, para llegar a la representación de un lugar donde los deseos pueden ser concedidos — y reemplazando al objeto con una habitación. Pero hasta ahí llegarían las semejanzas según sus entrevistas. En este guion, estructurado a su vez de 1975 a 1976, la prohibición al acceso se deja a una mayor libertad de interpretación que la intervención estatal inespecífica de la novela, en la cual solo el IIEC tenía la oficialidad para entrar.

Hablando más del responsable de la película, se trata del hombre que tras perder interés en el estudio de árabe en el Instituto Oriental de Moscú, postuló a la Universidad Panrusa Guerásimov de Cinematografía en 1954, llamada aquel tiempo el Instituto Pansoviético de Cinematografía (*State Institute of Cinematography*, VGIK)³⁴. Formaba parte de una nueva generación de cineastas en un contexto histórico donde la URSS abrió en cierto grado la recepción de obras occidentales. Comenzaría su carrera con *La Infancia de Iván* en 1962, y lucharía por la recepción de sus películas con el financiamiento de Mosfilm. El estudio cinematográfico se supeditaba a Goskino, el Comité Estatal de Cinematografía de la Unión, no obstante con alguna autonomía al operar mediante “unidades creativas” que sopesaban sus diversos guiones recibidos según calidad y rentabilidad³⁵. Con ello grabaría *Stalker*, ayudándose en el guion de los hermanos Strugatsky en Estonia: el centro de Tallin y la planta hidroeléctrica del río Jägala³⁶ en Harju. Los complejos industriales abandonados cerca, las duras condiciones de las grabaciones y las reacciones alérgicas de la mezcla de partículas con el maquillaje de las mujeres cultivaron los rumores de la contaminación afectando las tempranas muertes de integrantes del reparto. Incluyendo al director, a su amigo, Alexander Kaidanovsky; al actor del stalker que acompañaría al Escritor, Anatoli Solonitsyn, y al Científico, Nikolái Grinkó.

³³ Tonino Guerra, Interview with Andrei Tarkovsky (on *Stalker*). John Gianvito, *Andrei Tarkovsky Interviews*. University Press of Mississippi / Jackson. Pp. 50-51. 2006.

³⁴ Andrei Tarkovsky [Página web]. 2011. <https://andrei-tarkovsky.com/bio.html>

³⁵ Ian Christie, *Against Interpretation: An Interview with Andrei Tarkovsky*. John Gianvito, *Andrei Tarkovsky Interviews*. University Press of Mississippi / Jackson. Pp. 64-65. 2006.

³⁶ Koraljka Suton. ‘*Stalker*’: *Andrei Tarkovsky’s Merger of Contemplative Style and Transcendental Substance Designed to Put Us in the Zone*. Cinephilia & Beyond, s. f., <https://cinephiliabeyond.org/stalker/>.



Lo indudable fuera de aquella razonada teoría (dada una esperable presencia de agentes carcinógenos en los desechos industriales) es que hasta haber terminado la película, el equipo antecedió con una fatigosa deliberación sobre cómo debía ser ese guion, a los verdaderos percances de carácter logístico o incluso personal que les sucedieron. Resulta interesante prever un grado de esfuerzo requerido para trabajar con el director años antes del inicio planificado para la puesta en marcha, con la entrevista de Maria Ghugunova en 1966. A visión de él, a los actores no se les debía decir todo acerca de sus funciones o metafunciones en una escena. En su lugar buscaba transmitir el estado emocional y mental en el que debieran encontrarse³⁷. Pues esta disposición personal, si acaso ese cuidado con el que precaverse lo máximo posible para no inducir ni sugestionar al otro, también se replicó discutiendo las no menos de diez versiones del texto que le presentaron Arkady y Boris³⁸. Así fuera inconscientemente por la disparidad del modo de pensar entre los escritores y el cineasta.

Mientras Boris y Arkady debieron pasar por tediosas esperas en sus intercambios epistolares sobre la novela, el trabajo con Andrei era muy cercano. También considerado un privilegio. El relato del asistente mecánico Sergei Bessmertniy para el equipo filmográfico en mayo de 1977 señala la sencillez del director, la habilidad de Georgi Rerberg siendo el encargado de fotografía e iluminación, y de los aspectos técnicos de los lentes, las cámaras o los efectos especiales utilizados. El equipo había ideado usar trajes de buzo por dentro de la ropa para mantener el calor trabajando en el paisaje. Su mismo recuerdo de peces cerca de las aguas sucias se topa un poco con el rumor del envenenamiento o hasta la irradiación del lugar, de todas maneras, indudablemente contaminado. Algo de la brillantez tras Tarkovsky y Rerberg, reconocía, afectaba su juicio sobre ellos - ante la necesidad de grabar de nuevo

³⁷ 'The Exile and Death of Andrei Tarkovsky': *A Priceless Contribution to the Body of Work on One of Cinema's Greatest Poets*, Cinophilia & Beyond. 2015. <https://cinephiliabeyond.org/the-exile-and-death-of-andrei-tarkovsky/>.

³⁸ Z. Milenic y E. G. Lapina-Kratasyuk. *From Roadside Picnic (The Strugatsky Brothers) to Stalker (Tarkovsky): A work of adaptation*. Communications. Media. Design. Scientific Articles Vol. 5, n.º 4. P. 143. 2020.



algunas escenas "si hubiera sido alguien menos conocido, les habría sospechado de incompetencia"³⁹.

En sus orígenes el rodaje iba a tener lugar en el paisaje desértico de Tayikistán - el terremoto de 1977 cancelaría esos planes. Una vez se consiguieron las ubicaciones en el país báltico, conflictos entre la esposa de Andrei, Larisa Pavlovna, y el camarógrafo Georgy Rerberg entorpecerían y ralentizarían la operación con el posterior despido de este. Por si fuera poco, toda la cinta grabada se dañó, teniendo que empezar de nuevo con un presupuesto reducido por decisión del director ante la opción de cancelar el proyecto⁴⁰. Nunca hubo un responsable claro a pesar de las rotaciones y despidos en el proyecto. Solo la conclusión acordada de un lote de película defectuoso, una experimental Kodak 5247. Esta crisis constante dejaría ordenar una odisea del rodaje de lo más encarnizada si se suman la seriedad y la exigencia de Andrei en sus películas. Su camarógrafo en 1979 Alexander Knyazhinsky ejemplificaba desde su memoria el meticuloso posicionamiento de cada actor, hacia donde miraran, cómo se movieran. O la incomodidad del director, aun dentro de una general ecuanimidad, ante las pausas para la comida por el consiguiente detenimiento del rodaje. Su hábito de prácticamente no comer y solo beber agua⁴¹ le bridan un talante casi monástico. Pero este estilo de trabajo suyo formaba parte de una dedicación que no se dejaba zozobrar ni descuidaba aspecto alguno (piénsese cómo se había puesto a arrancar personalmente las flores de un panorama que no le había convencido). Un caso siendo el sonoro.

La música en una película es para mí siempre un elemento natural del mundo sonoro, una parte de la vida del hombre, aunque siempre es posible que en una película sonora, trabajada con toda consecuencia, no quede sitio para la música, y sea suplantada por ruidos, más interesantes desde el punto de vista del arte cinematográfico, cosa que yo he procurado en mis dos últimas películas: *Stalker* y *Nostalghia*⁴².

³⁹ Sven Mikulec. *A Unique Perspective on the Making of 'Stalker': The Testimony of a Mechanic Toiling Away under Tarkovsky's Guidance*, Cinephilia & Beyond. 2016, <https://cinephiliabeyond.org/unique-perspective-making-stalker-testimony-mechanic-toiling-away-tarkovskys-guidance/>.

⁴⁰ Denis Trofimov. *Sacrifices of Andrei Tarkovsky*. Documental. 2012.

⁴¹ Frankensplean [Usuario]. Tarkovsky Stalker Alexander Knyazhinsky final interview. 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=CTbcXPPOd9c>.

⁴² Andrei Tarkovsky. *Esculpir en el tiempo*. P. 176. 1982.



Sobre la música y los ruidos, es un punto que puede servir de paréntesis para tratar de soslayo a La Zona de la trilogía de GSC Gameworld. Sus reproducciones ambientales cuentan con ello; aullidos, gritos lejanos de algún stalker cayendo en una mortal anomalía. Estos son un detalle más complejo al corresponder tanto a sonidos pregrabados del *soundtrack* como a la reacción en caso de que un NPC efectivamente atravesase y muera en una anomalía en SoC. De todas maneras, de esto se desprende que *Andréi Rubliov* podrá ser la película más importante del cineasta para sus críticos⁴³, pero *Stalker* mínimamente ha marcado una inflexión para el género del videojuego. Hasta la expresión física -más bien virtual- de ello es el uso de la banda sonora de Eduard Artémiev en los menús de sus modificaciones, por ejemplo, S.T.AL.K.E.R. OGSR. Fuera de la industria del videojuego y retomando la del séptimo arte, a posteridad tampoco es difícil ver que los esfuerzos fueron recompensados.

En 1980 la película dotada de rica ambigüedad entre citas taoístas y el cristianismo ortodoxo de su director le ganó el premio FIPRESCI en el festival de cine de Cannes. Y como la novela, tiene sus éxitos y traducciones en diversos idiomas. Merece un detenimiento la atención que ha generado por sí.

¿Hasta qué punto la producción de ocio y entretenimiento puede ofrecer un referente aceptable en la academia? ¿Sus lecciones han de ser pasadas por alto debido a carecer de un formato metodológico... formal? Lejos de sugerirlas como bibliografía, una respuesta puede ser el reconocimiento de que se trate de formatos o géneros distintos de producción analítica. Y para efectos de este trabajo, dan cuenta de la reiterada reflexión que reciben sus fuentes, como hicieran las numerosas *reviews* cinematográficas. Parecieran dar razón a Julio Montero Díaz cuando, escribiendo sobre la poca experiencia audiovisual que encontrasen los historiadores salvo ejemplos como Rosenstone, anotaba que “esa historia en las pantallas se realizará, se está realizando, con o sin historiadores.”⁴⁴. Son análisis multimedia del mismo carácter los que se encontrarán con los videojuegos. Sin desmerecer los esfuerzos de aquellos

⁴³ Denis Trofimov. *Sacrifices of Andrei Tarkovsky*. Documental. 2012.

⁴⁴ Mónica Bolufer, Juan Gomis, y Telesforo M. Hernández, eds., *Historia y Cine. La construcción del pasado a través de la ficción*. P. 52. 2015.



que más dilucidan y compilan sobre sus “objetos de estudio”, y a pesar de quedarse mayormente en el consumo de los interesados en éstos, de estas iniciativas se van encontrando las tendencias a identificar los mismos ejes temáticos, por cómo la cinta consigue inducir un estado, una “zona” de meditación. Se reconoce transversalmente ese miedo insuperable que impide a los personajes entrar a esa habitación que cumpliría los deseos, o el descubrimiento de la dificultad en definirlos. Esa atmósfera espiritual admirada en videos-ensayos⁴⁵ o el mismo interés, en la práctica histórico, de indagar sobre las desventuras del rodaje de *The Wish Machine*, a través del rótulo “*The Sci-Fi Masterpiece That Killed Its Director*”⁴⁶. Al final de cuentas, para convocar atractivo y éxito las películas deben satisfacer los deseos y las necesidad psicológicas de la audiencia - Que esto sea asumido en los estudios de los géneros o históricos o de propaganda⁴⁷ no quiere decir que sean los únicos de interés para describir una expresión de cultura. Menos cuando las razones por las que pueda acabar cautivando la Zona son múltiples dependiendo de la interpretación.

What then is the Zone – a place of terror, or the repository of dreams; a lost domain, another place or time for which one feels nostalgia; uninhabitable earth, or ideal realm; a memory of childhood, or death? In the complexity of his vision Tarkovsky allows us all these meanings. In one of his contradictory statements he insisted that the Zone is simple a zone, nothing more; that it does not symbolise anything – only to describe it in his very next words as an image of life itself, through which man has to pass.⁴⁸

O terminando de reafirmar con el tipo de recordatorios que estas diversas producciones mediáticas hacen, mírese a cinephiliabeyond.org. Fuera de decir lo mismo de la metáfora de la vida, contribuye igualmente a la aclaración acerca de qué no es la Zona al referirse a teorías no especificadas pero de un carácter político por el hecho de que el filme se grabara en plena Guerra Fría, las cuales fueron descartadas por el mismo director. La

⁴⁵ thefilmformer [Usuario]. What Tarkovsky's 'STALKER' Taught Me About Movies. 2019.

⁴⁶ CinemaTyler [Usuario]. Stalker (1979): The Sci-Fi Masterpiece That Killed Its Director. 22 de Julio de 2019.

⁴⁷ G. Fantoni. *Film and History: A Very Long Engagement. A Survey of the Literature Concerning the Use of Cinematic Texts in Historical Research*. en Film, history and memory. Nottingham Trent University. Basingstoke: Palgrave Macmillan. P. 6. 2015.

⁴⁸ Peter Green. *Andrei Tarkovsky. The Winding Quest*. The Macmillan Press. P. 94. 1993.



representación cultural de lo soviético derivada de la época se ha prestado a la propensión de “sobreinterpretar” una obra porque venga de origen del ex bloque oriental, pues la producción documental de los videojuegos -del siguiente apartado- ha advertido de una similar impresión por la severidad y dificultad de sus estéticas y mecánicas. Por otro lado, que el medio tomase la obra *Time Within Time. The Diaries 1970-1986*⁴⁹ para referirse a la misma línea de explicación del simbolismo o la metáfora de La Zona en *Stalker*, una facilitada por la traducción de la académica de Cambridge Kitty Hunter-Blair, permite dar con las personas que siguieron de cerca al director. Ello teniendo en cuenta que es la misma compiladora detrás de la obra poética de padre e hijo, *Poetry and Film: Artistic Kinship between Arsenii and Andrei Tarkovsky*.

La trilogía S.T.A.L.K.E.R., 2007, 2008, 2009.

Scavengers. Trespassers. Adventurers. Loners. Killers. Explorers. Robbers. El acrónimo en inglés de la carrera intrínseca a la Zona conforma la marca comercial más conocida de la desarrolladora ucraniana de GSC GameWorld. Cada tanto al revisar su bibliografía mediática se halla cierta reticencia a confirmar la explicación del acrónimo de S.T.A.L.K.E.R. más allá de prevenir conflictos de derechos de autor, algo que bien puede ser explicarse por ser una revelación de importancia en la trama de SoC para el protagonista.

Al respecto, el documental *The Rise and Fall of S.T.A.L.K.E.R.* ofrece una gran retrospectiva histórica a propósito de las producciones de los fanáticos de videojuegos. SoC, CS y CoP tuvieron las respectivas distribuidoras de THQ (estadounidense), Deep Silver & Plaion (alemanas) y las recién nombradas con Viva Media (estadounidense). El financiamiento del pequeño equipo de desarrolladores fundado en 1995 se apoyaba en seis años de experiencia, habiendo empezado en 2001 con juegos como *Cossacks: European Wars*, el cual constituiría una saga con seguidores leales continuada por *Cossacks: The Art of War*⁵⁰, y por otro lado *Codename: Outbreak*, un FPS que sentó precedente para el

⁴⁹ Koraljka Suton. ‘*Stalker*’: *Andrei Tarkovsky’s Merger of Contemplative Style and Transcendental Substance Designed to Put Us in the Zone*. Cinephilia & Beyond, s. f.

⁵⁰ Dan Pearson. *It’s a hard time for Ukraine, but a good time to be a proud Ukrainian*. gamesindustry.biz. 22 de diciembre de 2014. <https://www.gamesindustry.biz/articles/2014-12-10-its-a-hard-time-for-ukraine-but-a-good-time-to-be-a-proud-ukrainian>



desarrollo de S.T.A.L.K.E.R. La productora del documental, GVMERS, también suma a esa experiencia el juego basado en la entrega de Blizzard, *Warcraft 2000 Nuclear Epidemic*, que se cuenta casi a un nivel anecdótico reducido al mundo rusófono⁵¹. En la presente sección, el origen de la Zona pasa de ser alienígena a desconocido y -siendo una develación importante al final de la trama en el juego- artificial, dada por el interés de un grupo de científicos en controlar las emociones más dañinas y negativas del hombre mediante la manipulación de la ficticia *noosphere* o noosfera. El intento de alterar este medio en laboratorios secretos de la región de Chernóbil a través de experimentos parapsicológicos; con sujetos de prueba humanos incluidos, tiene efectos devastadores sobre la realidad. De lo que nace la Zona, sus anomalías físicas y psíquicas, y su fauna mutante de las mismas propiedades. Los responsables concentrarían sus esfuerzos en contenerla llamándose la “Consciencia C”, si el jugador pudo navegar por los interiores laberínticos de la central para descubrir el final canónico. En aquel desenlace, tras hallar dicha explicación y la que hay detrás del tatuaje homónimo al título de la saga en el brazo de *Marked One*, éste la destruye. Lo que lleva a hacer las respectivas síntesis.

1. *Shadow of Chernobyl* [2007] pone a los jugadores en el lugar de *Marked One* en 2012, un stalker amnésico después de sobrevivir el volcamiento de un camión golpeado por un rayo que lo transportaba inconsciente entre cadáveres, y llamado así por el tatuaje en el brazo de su introducción cinemática. En adelante se constituye una experiencia narrativa en la que el mundo va construyéndose, revelándose, a medida que se avanza. La condición del protagonista espeja la perspectiva del jugador, que ha de adentrarse en una región desconocida, hostil y anómala. La única dirección que conserva, la tarea de “matar a Strelok” grabada en su dispositivo portátil o PDA. Para ir recuperando sus recuerdos, cumple diversas tareas del mercader y contrabandista que lo atendió, Sidorovich.

El producto final de esta entrega amerita su propio énfasis además de entrar más en detalle de su turbulento desarrollo. A propósito de la idea en el apartado anterior de que la historia sobre las producciones del cine ya se está haciendo desde planos no académicos,

⁵¹ GVMERS [Usuario]. *The Rise and Fall of S.T.A.L.K.E.R. / Documentary*. 2017.



surgen al menos tres reflexiones. Primero, la posibilidad de que exista igual utilidad para organizar el desarrollo de la trilogía de Metro como se hiciera con los rodajes de las películas, considerando que de ese tipo de interés autohistórico se toman los objetos de estudio y referencias en el presente texto⁵². Segundo, el hecho de que la Zona sirviera de pretexto para descubrir las personalidades de sus visitantes según intencionaba Tarkovsky, tome más profundización en las entregas de GSC y los consiguientes mods de la comunidad. Pues son juegos que vuelven a raíces literarias, hasta exacerbándolas. Véase, además de la amnesia de *Marked One* -quien en realidad es Strelak-, la interpretación del concepto de noosfera desde la filosofía de Vladímir Vernadski a partir de la ciencia ficción en el canon. O el mod de CoC *Anomaly* habiendo añadido artefactos solo presentes en la novela de *Roadside Picnic* con valores monetarios comparables a los de gemas preciosas. Un homenaje continuador de la tendencia que llevase a la reimplementación de la facción que se verá más adelante, el International Scientific Group (ISG) y cuanto sucesor espiritual fuera de la IIEC. Tercero, que de los mismos seguidores de S.T.A.L.K.E.R. sorprenda la sugerencia de que el avanzado nivel de autonomía de la inteligencia artificial en su época, fuera solo una mitificación de ésta a efectos de lograr un consiguiente mayor interés hacia lo que hiciera especial el videojuego. Una conclusión generada de situar *How Shadow of Chernobyl changed during development* contrapuesto a *The Rise and Fall of S.T.A.L.K.E.R.*, y comprobar que el estado de SoC en su formación era más incompleto de lo que los jugadores y los propios desarrolladores sabían. Lo cual permite cuestionar la idea de qué tan verdaderamente la inteligencia artificial del juego era autónoma en su totalidad, la cual se retomará en breve.

2. Clear Sky [2008] es precuela de SoC que tiene de protagonista a *Scar*, un mercenario que escoltaba a un grupo de científicos o “ecologistas” en el pantano al sur de la región en 2011, y fue el único que sobrevivió a una “emisión”, fenómeno de una devastadora oleada de energía que es esporádicamente desatada desde la central nuclear. Recibe primeros auxilios de un colectivo implementado

⁵² Ver, además de *The Rise and Fall of S.T.A.L.K.E.R.*, el video documental de PC Gaming Inquisition [PCGI] [Usuario]. *How Shadow of Chernobyl changed during development*, en el que se probaron más de cien alpha y beta builds / versiones de prueba del videojuego. Se observa el reciclaje de algunos *assets* cuando *Oblivion Lost* no se situaba en Chernóbil, incluyendo bromas internas de los desarrolladores en sus modelos.



en la entrega, Clear Sky (Chistoye nebo), donde su líder Lebedev le describe su carácter neutral e investigador. Al mismo tiempo, le da más información acerca del funcionamiento de la Zona, y ve al jugador implicado en la nueva dinámica de las guerras de facciones. Debiendo perseguir a Strelok, futuro *Marked One*, con tal de detenerle en su incursión a la CNPP.

3. Call of Pripjat [2009], última secuela oficial lanzada, en lugar de ubicarse en las mismas localidades de las dos juegos anteriores, se abre viaje en tres grandes regiones centrales de la Zona, incluyendo la mitad de la ciudad de Pripjat a la que no se accedió en Shadow of Chernobyl. Quien las explora es el Mayor Degtyarev, agente especial y encubierto de las Fuerzas Armadas Ucranianas, con la misión de encontrar cinco helicópteros militares estrellados por razones desconocidas. Acabaría encontrándose con la misión falible de escoltar a los militares supervivientes y a Strelok por su valioso conocimiento, fuera del centro. Su última versión es de 2010, parámetro visible en el menú de toda entrega instalada.

Cabe destacar las reiteradas ocasiones en que los lanzamientos se vieron pospuestos. La inteligencia artificial por la que X-Ray Engine sobresalía en el primer S.T.A.L.K.E.R., cuando SoC tenía el título *Oblivion Lost* y debía estar listo para principios de 2005, en principio hizo inviable el juego porque los NPC's lo completaban en su autonomía antes de que el jugador pudiera hacerlo⁵³. Peor aún, los desarrolladores habían sufrido filtraciones de sus archivos de juego en el testeo del multijugador, conllevando la supervisión más directa de Dean Sharpe desde la distribuidora THQ -y de donde se obtendrían muchos *assets* para el nacimiento del *modding*-⁵⁴. Caer en cuenta que *los juegos son sobre la experiencia de los jugadores* significó años de reprogramación desde 2005, que no lograron eliminar del todo ciertos errores u *bugs*⁵⁵. Finalmente se entró en el mercado tras solucionar la necesidad de un espacio físico para desarrollar el juego, donde la elección del territorio que protagonizó el

⁵³ Justamente lo que la revisión de las diferentes builds de SoC y Oblivion Lost permiten poner duda.

⁵⁴ [PCGI] [Usuario]. *How Shadow of Chernobyl changed during development (Oblivion Lost prototypes and beta versions)*. 28 de diciembre de 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=w0ImdCEZZTk>

⁵⁵ GVMERS [Usuario]. *The Rise and Fall of S.T.A.L.K.E.R. | Documentary*. 2017.



desastre de Chernóbil fue hecha por el director Sergiy Grygorovych⁵⁶ y su asistente Zakhar Borachov⁵⁷ luego de prospecciones sobre una central nuclear incompleta en Crimea cerca de sus cadenas montañosas. El producto resultante distaba de la sinopsis que diera el gerente de relaciones públicas de GSC, Oleg Yavorsky, esa experiencia no-lineal con parte de sus misiones generadas aleatoriamente⁵⁸ acabó siendo una serie de misiones que completar, complementada con misiones secundarias opcionales.

El artista musical MoozE se mantuvo a cargo de la ambientación sonora predominantemente de 2007 a 2008, Alexey Omelchuk encargándose de ese aspecto en CoP. De las diversas versiones o “builds” del juego cuyo motor gráfico se seguiría utilizando en esas siguientes entregas, la recepción en Europa oriental le había seguido de cerca en la

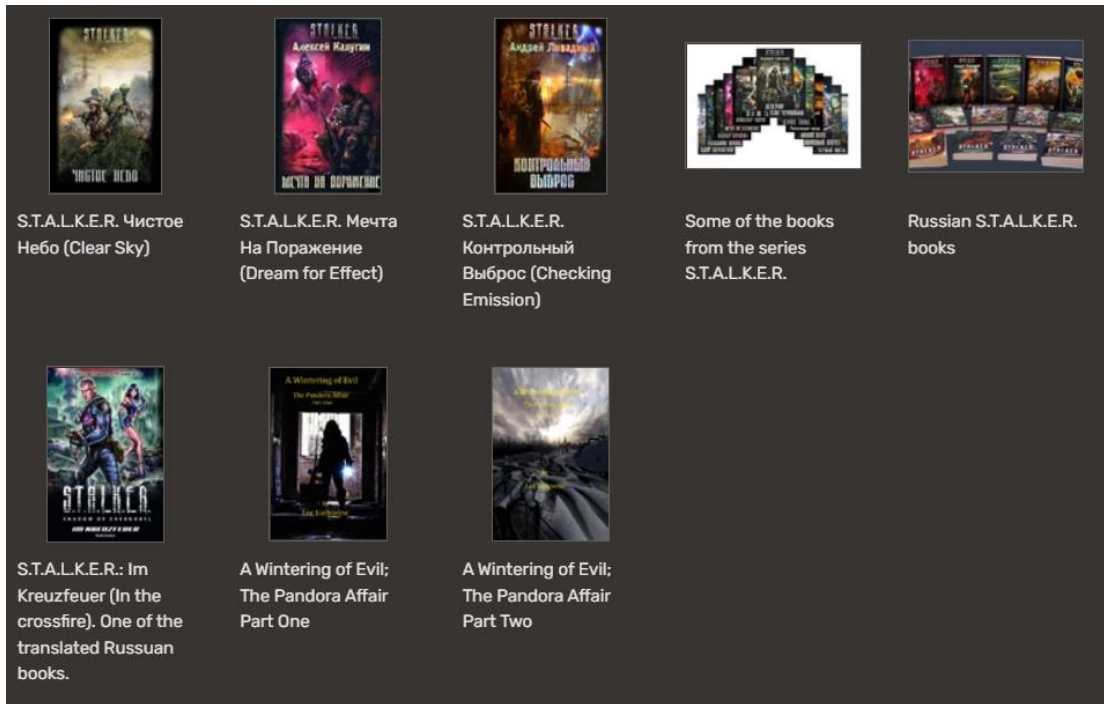
⁵⁶ Ídem.

⁵⁷ Darmon Richter. *How the Video Game S.T.A.L.K.E.R. inspired a wave of real-world Chernobyl tourists*. The Verge. 29 de abril de 2021. <https://www.theverge.com/2021/4/29/22403796/stalker-chernobyl-exclusion-zone-tourists>

⁵⁸ Gamespot Staff. *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl Designer Diary #1*. Gamespot. 5 de febrero de 2004. <https://www.gamespot.com/articles/stalker-shadow-of-chernobyl-designer-diary-1/1100-6084601/>



revista Igromania (<https://www.igromania.ru>) en septiembre de 2004.



59

A modo de seguimiento cronológico de la operación del equipo responsable, sirve referirse al inesperado hiato del director el 9 de diciembre de 2011, igual por ser relevante - en el marco de los flujos de información- el desenvolvimiento de los derechos de autor que asienta la compañía. Justamente por el trabajo invertido en los proyectos del *modding* más grandes, es que también surgen otros equipos de desarrolladores de videojuegos: Misery⁶⁰ Development Ltd. Company, West Games, y dos compartiendo base en Kiev: Vostok junto con 4A. Donde las empresas anteriores corresponden a esfuerzos independientes en la industria, son estos dos últimos nombres los que recibieron la veteranía de buena parte de los

⁵⁹ Carátulas de las series de libros derivadas de la saga y *Roadside Picnic*. Véase <https://stalker.fandom.com/wiki/Category:Novels>

⁶⁰ Misery Development Team (MDT) toma su nombre a partir del mod de CoP por el que sus autores se hicieron conocidos en la comunidad. Si S.T.A.L.K.E.R. componía parte de su encanto estético como describía *The Rise and Fall...* por medio de la constante exposición a concreto en degradación, destrozos, óxido, y abandono, Misery Mod lo exacerba. Su énfasis en incremento de dificultad y realismo le valió diferentes reacciones en cuanto a las maneras de expresar un realismo -y desesperación- en el videojuego con posibles discrepancias, pero sus mecánicas (consumo de calorías alimenticias, uso de medicinas y efectos secundarios de sus drogas, necesidad de sueño e hidratación) y mejoras gráficas serían completamente adoptadas en sucesivos mods y addons. Con una trayectoria de trabajo desde 2012, han llegado a incorporar mercancías en su soporte financiero de donaciones. Ver <https://www.moddb.com/mods/stalker-misery> ; <http://themiserymod.com/index.php/shop/>



desarrolladores de GSC⁶¹. 4A emprendería el proyecto de Metro 2033 y sus secuelas. Vostok, viéndose limitada de financiamientos en prospecciones de los mercados rusos y ucranianos, optaría por publicar el juego gratuito o *free-to-play* Survarium. En general, se tratan de continuaciones del material y séquito de jugadores que pudieron hacerse ante la cancelación del trabajo que se alcanzó a reunir de una secuela, S.T.A.L.K.E.R. 2. El fallecimiento en noviembre del escritor que acompañó a la trilogía en la adaptación literaria, Sergei Ivanov⁶², acaba siendo con su pérdida una consideración más para las tentativas de llevarla a cabo, tomando en cuenta que se hizo un corto anuncio en 2018.

En cuanto a Misery Ltd. con West Games quedan patentes las diferentes aproximaciones que toman los actores sucediendo el trabajo de S.T.A.L.K.E.R., el primero utilizando el financiamiento de la plataforma Kickstarter para un proyecto de similar carácter post-apocalíptico (The Seed)⁶³, y siendo el crítico de los obvios usos de los assets de la obra base por West Games, AREAL. Proyecto del que resulta difícil encontrar enlaces en funcionamiento y que a su cancelación insistiría con nuevas infracciones a derechos de autor con el rótulo de *Stalker Apocalypse*⁶⁴.

Sin embargo, no toda controversia con los derechos de autor ha de esperarse solo entre agencias externas a los productos involucrados. La que llegó a ocurrir a fines de 2011 da cuenta de la última actividad en que GSC Gameworld fue partícipe antes de anunciar la retoma del proyecto de S.T.A.L.K.E.R. 2, para 2021, pues es la que significó un fallo de la defensa de la propiedad intelectual contra STALKER Online, un videojuego multijugador masivo o MMO de Mobile Technologies LLC⁶⁵. A lo último, y contando la anterior auto proclamación de West Games como sucesora espiritual de la obra de GSC, esta serie de

⁶¹ Ben Seeder. STALKER: Who's the rightful heir?. *gamesindustry.biz*. 30 de junio de 2014. <https://www.gamesindustry.biz/articles/2014-06-30-stalker-whos-the-rightful-heir>

⁶² Imogen Donovan, Writer Of "S.T.A.L.K.E.R.", Sergei Ivanov, Sadly Passes Away Aged 66, *gamingbible*, 7 de diciembre de 2020, <https://www.gamingbible.co.uk/news/games-writer-of-stalker-sergei-ivanov-has-died-aged-66-from-covid-20201207>.

⁶³ Ver Misery Dev. Ltd. Project The Seed. 3 de marzo de 2018. <https://www.kickstarter.com/projects/989416433/the-seed-0>

⁶⁴ Dan Pearson. *It's a hard time for Ukraine, but a good time to be a proud Ukrainian*. *gamesindustry.biz*. 22 de diciembre de 2014. <https://www.gamesindustry.biz/articles/2014-12-10-its-a-hard-time-for-ukraine-but-a-good-time-to-be-a-proud-ukrainian>

⁶⁵ Ben Seeder. *STALKER: Who's the rightful heir?*. *gamesindustry.biz*. 30 de junio de 2014.



reclamaciones de derechos de autor, sumándose a una incertidumbre sobre financiamiento para una secuela de la trilogía que cumpliera sus estándares de calidad, contextualizarían la pausa de casi diez años con STALKER. La actividad de West Games, cuenta Valentine Yeltyshev (miembro del equipo original) en una entrevista en diciembre de 2014, acabaría en silencio⁶⁶. Puede pensarse que el estallido de la Guerra del Donbás el 6 de abril del mismo año significó mayores dificultades para la operación de las industrias en muchos sectores, pero esto sería especulación. Lo cierto es que hasta en el marco occidental con Alemania los derechos han recibido atención por medio de BitComposer Games, la plataforma de publicación de CoP en Europa y Estados Unidos. Para el cierre de 2011, un miembro de la dirección ejecutiva, Wolfgang Duhr, pondría en evidencia que la propiedad intelectual de la empresa ucraniana se focaliza en producciones inspiradas en la novela *Roadside Picnic* en vez de la esencia de la marca comercial “Stalker” de los hermanos Strugatsky⁶⁷ -que claro, no aplica para los videojuegos. Esto, debido a la confusión que ha prestado la expansión en el mercado internacional a través de las distribuidoras de quién tiene el registro legal.

En la recepción de los seguidores de videojuegos que han reconocido la influencia de la novela así también la inspiración que han admitido los desarrolladores de distintos videojuegos (incluyendo *Death Stranding*, del diseñador Hideo Kojima), *How Roadside Picnic inspired a generation of game developers*⁶⁸ se presta a la tendencia de video-ensayos sobre esos productos que ha venido para quedarse. Tal como resultaban numerosos los estudios no académicos que se refirieron en el apartado de *Stalker* (1979). Propóngase la

⁶⁶ Dan Pearson. *It's a hard time for Ukraine, but a good time to be a proud Ukrainian*. gamesindustry.biz. 22 de diciembre de 2014.

⁶⁷ Simon Carless. *Dispute ensues over rights to S.T.A.L.K.E.R. franchise*. Game Developer. 12 de diciembre de 2012. <https://www.gamedeveloper.com/business/dispute-ensues-over-rights-to-s-t-a-l-k-e-r-i-franchise>. Destáquese de nuevo el carácter informal de los blogs prestando utilidad para la puesta en contexto de la recepción de los videojuegos en, además de sus consumidores-jugadores, sus inversionistas. El detenimiento no es alguna calificación de “novedad” como fuente de este tipo de sitio web que en ocasiones advierte en sí mismo su índole de opinión en lugar de declaración oficial. Sino, en otro ejemplo de seguimiento comunitario acerca de un producto de entretenimiento y al fin y al cabo un artefacto cultural. Con toda una serie de interconexiones, de referencias entre sus propios análisis o blogs. Ver la publicación original de esta -prácticamente- crónica legal: Jas Purewal, «The latest games trademark controversy: S.T.A.L.K.E.R. vs STALKER», Games and technology law explained, GAMER/LAW (blog). 12 de diciembre de 2014. <https://www.gamerlaw.co.uk/2014/the-latest-games-trademark-controversy-s-t-a-l-k-e-r-and-stalker/>.

⁶⁸ Ver Photography Gamer [Usuario]. *How Roadside Picnic inspired a generation of game developers*. 25 de Agosto de 2021. <https://www.youtube.com/watch?v=c7GfiWI4vMM>



esperable sucesión de *Roadside Picnic* inspirando a la literatura en la que se basó Metro. Mejor aún, la interrogante de qué tanto el concepto de guerra no-lineal soviética-rusa (por no mencionar la maskirovka) contribuye al imaginario de origen para la formación de lo anómalo, lo desconocido y lo invisible. Estas expresiones que adquieren forma con lo sobrenatural en la saga, se prestan para sugerir aperturas a miradas psichistóricas de sus sociedades productoras, no dejando tan agotado el tópicico con el usual énfasis en el realismo que llevase al juego a ser graficado tan fielmente al área de exclusión a partir de dos excursiones de exploración y fotografía de sus desarrolladores⁶⁹.

S.T.A.L.K.E.R.: Call of Chernobyl, 2015

Fuera de GSC, se presencia el anonimato al que ha de acostumbrarse al referirse a los equipos de desarrolladores y sus seudónimos en caso de buscar los créditos de sus trabajos de programación y publicaciones. Las modificaciones de estos *modders* no se toman el control del recurso base. No lucran. Se traerían repercusiones legales si lo hiciesen. En este caso, también se esfuerzan en mantener las voces rusas o los acentos ucranianos de los personajes o stalkers en pos de la inmersión. Todo esto acaba configurando el trabajo de consumidores mayormente adultos de 25-40 años según describía en su entrevista Valentine Yeltyshév a Dan Pearson. Ofrecen verdaderas simulaciones⁷⁰ que contando las expresiones del interés virtual en una saga de videojuegos, han sido objeto de elogios⁷¹. La que más ha destacado ha sido Call of Chernobyl, una versión stand-alone desarrollada por TeamEPIC que combina todos los mapas de la trilogía en un mundo abierto. Para ello utilizó el motor gráfico más reciente, el de S.T.A.L.K.E.R. CoP, y las subsiguientes modificaciones que varían en temática (atmósfera, dificultad, contenido, mecánicas de combate, de sigilo o infiltración, supervivencia, curación...) dejan entrever una democratización la creación artística, o cuanto menos del ejercicio creativo. Se tenga o no la postura de que los

⁶⁹ Gamespot Staff. *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl Designer Diary #1*. Gamespot. 5 de febrero de 2004.

⁷⁰ Simulaciones que, por cierto, han sido objeto de estudio en distintas plataformas para proponer el pensamiento crítico que promueven. Ver Gonzalo Frasca; *Videogames of the Oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*. 2001.

⁷¹ Sírvase de ejemplo: Raycevic [Usuario]. *Modding the Post-Apocalypse / S.T.A.L.K.E.R. Call of Chernobyl*. 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=LzB1MY8tpHw>



videojuegos puedan ser arte, se espera haber ido probando el punto que diese Johan Huizinga sobre las características del juego, a pesar de que tenga su propia esfera de tiempo:

El juego, decíamos, propende, en cierta medida, a ser bello. El factor estético es, acaso, idéntico al impulso de crear una forma ordenada que anima al juego en todas sus figuras. Las palabras con que solemos designar los elementos del juego corresponden, en su mayor parte, al dominio estético. Son palabras con las que también tratamos de designar los efectos de la belleza: tensión, equilibrio, oscilación, contraste, variación, traba y liberación, desenlace. El juego oprime y libera, el juego arrebató, electriza, hechiza. Está lleno de las dos cualidades más nobles que el hombre puede encontrar en las cosas y expresarlas: ritmo y armonía⁷².

Problemas con la editorial. Problemas con la producción. Problemas con el desarrollo. Como señala el documental de GVMERS al principio, tal parece que el éxito logrado tras bordear el desastre aplica para la trilogía, pero además para la película, y si bien en menor medida, a la novela. No sería hasta que los jugadores por cuenta propia buscan mejorar y perseverar el mundo configurado por los juegos de la desarrolladora ucraniana, que ya acabó consolidada sin manutención “oficial”, por el contrario, con los desarrolladores apoyando la iniciativa de los *modders* siempre y cuando no se incurriera en el plagio de lucrar con sus motores originales.

El esquema a continuación da cuenta de ese proceso de creación colectiva, por y para la comunidad, en sucesivas modificaciones desde el 2016. Call of Chernobyl ganó la denominación “Mod del año” en el sitio web de Mod DB. Su incorporación de distintos mapas benefició su combinación por jugadores rusos con *Misery*, mod que altera considerablemente la entrega de CoP con miras al realismo y la dificultad incrementadas junto a una estética más oxidada. Hoy buena parte de los sitios de acceso del resultado de esta mezcla, Call of Misery, se encuentran caídos, y debido a lo mismo las fechas en que comenzaron los diversos proyectos bien pueden darse por perdidas más allá del rango de 2015. Sin embargo la dinámica resultante reafirmó el carácter de RPG o de juego de rol de

⁷² Johan Huizinga. *Homo Ludens*. Pp. 18-19. 1954.



S.T.A.L.K.E.R. Donde esta vez son los jugadores los que crean un personaje, eligen una facción y entran en La Zona. Cuando se hacía mención del rol del intelecto en los juegos, en algo tan momentáneo e "intranscendente" como en encarnar a un miembro de las facciones de S.T.A.L.K.E.R., se involucra ese conocimiento de su lore. Se explota el mismo interés que acabó suscitando *Roadside Picnic* en una Unión Soviética que repudiaba categóricamente la literatura escapista; “al ofrecer la posibilidad de inmergirse en el mundo perdido de lo supernatural y de la aventura, un mundo donde cualquier cosa puede ocurrir [...]”⁷³. Y se observa cómo esa inserción procura su propia verosimilitud, por ejemplo en las mecánicas armamentísticas: de las varias iteraciones y *addons* de CoC, están los *assets* añadidos a partir de *Escape from Tarkov*. Éste juego de la empresa de Battlestate recibe directos beneficios de la asociación de los desarrolladores con la Corporación Kalashnikov⁷⁴, pudiendo modelar fielmente los productos de la diseñadora de armamentos que posteriormente acaban siendo implementados por la comunidad de S.T.A.L.K.E.R. Esa fijación con los detalles se verá tratada más a fondo con los artefactos culturales coadyuvando a los productos finales en la siguiente sección.

Mod DB sirvió de portal angloparlante, Stalker-worlds y AP-PRO hicieron lo mismo en los espacios digitales de habla rusa. Y no solo para ejercer ese paso relativamente rápido de pensar un nombre, retrato y facción para entrar a la Zona. También catalizan un interés prácticamente histórico-nostálgico. Es el caso de la versión *Lost Alpha* de SoC, que buscó recrear la experiencia más cercana a las primeras versiones del videojuego, con mapas y un sistema de manejo eliminados para las largas distancias⁷⁵. “*Darkscape*” es uno de ellos, no

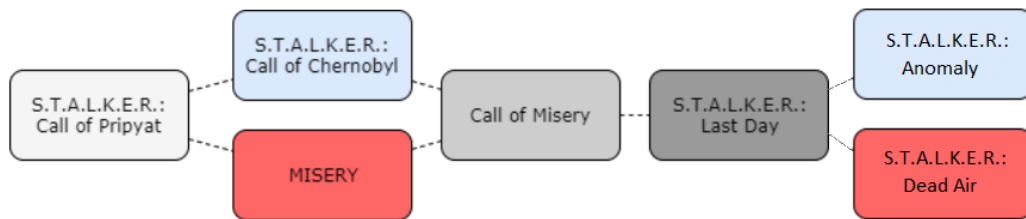
⁷³ Simonetta Salvestroni, Raphael Aceto, y R. M. P. *The Ambiguous Miracle in Three Novels by the Strugatsky Brothers (Le Miracle Ambigu Dans Trois Romans Des Frères Strugatsky)*. *Science Fiction Studies* 11, n. ° 3. P. 298. 1984.

⁷⁴ Battlestate. *ARMY 2016: BATTLESTATE GAMES LIMITED Testing Newest Weapons at the Range*, *Escape from Tarkov* (blog), 19 de septiembre de 2016. <https://www.escapefromtarkov.com/news/id/37>. También: Kalashnikov Group [Usuario]. *Escape from Tarkov developers testing Kalashnikov weapons*. 15 de octubre de 2020. https://www.youtube.com/watch?v=u_yHkCJUpoQ

⁷⁵ Los relatos del “Local Folklore” todavía hacen alusiones al movimiento con vehículos en la enciclopedia de SoC en los textos de exposición si se navega en los relatos que se van desbloqueando, en la medida que hay avance en las misiones y exploración del mundo, saqueando diversos cadáveres de stalkers. Es así también como se van registrando más en profundidad los detalles de los peligros psíquicos de La Zona dentro del marco de ciencia ficción. Pesadillas recurrentes, infartos, enloquecimientos. El origen artificial de las máquinas responsables de estas anomalías, etc.



disponible en el juego final pero sí en CoC y *Lost Alpha*, con originalmente el único propósito de ser una sección vehicular de la “campana” desde la perspectiva diseñadora. Aunque haya significado un menor alcance, denota la interconexión debido a que, a pesar de no formar parte del trabajo continuado sobre la base de CoP y CoC, se vale necesariamente del palimpsesto de tales “mapas” o archivos digitales. Con sus respectivos modelos, *assets*, texturas, sistema de aparición o *spawn* de los NPC y del personaje jugador, etc.



76

⁷⁶ Esquema de la serie de mods que han ido utilizando trabajos previos para su desarrollo con distintos equipos. Fuente: Elaboración propia con base en el original de S.T.A.L.K.E.R.: Last Day, en MoD DB. 2017. <https://www.moddb.com/mods/stalker-last-day>



La Zona, espacio de culto en el videojuego

*It turned out that the sore wasn't such a sore; maybe it wasn't a sore at all but, instead, a treasure trove... And now no one has a clue what it is - a sore, a treasure trove, an evil temptation, Pandora's box, a monster, a demon... We're using it bit by bit.*⁷⁷

Estas distintas formas de entender el espacio transversal a las obras son una constante. La sintética apreciación de Richard Noonan en *Roadside Picnic*, un representante de los suministradores de equipo electrónico a la rama en Harmont del IIEC - *International Institute of Extraterrestrial Cultures*, da cuenta al mismo tiempo de las múltiples percepciones que genera la Zona y de los órganos institucionales que se establecen en un intento por contenerla en toda adaptación, y por estudiarla en casi todas (siendo la película la excepción). Sean sus guardianes respectivamente las autoridades de Harmont en la novela, la policía militar en el filme con personajes solo conocidos por sus títulos, o las Fuerzas Armadas de Ucrania⁷⁸ en la trilogía; esa región desconectada del resto del mundo proporciona un espacio de reflexión adentrado por el conflicto humano. Originalmente es así en la novela, para luego extremarse en la trilogía de videojuegos entendiéndola dentro del género FPS. Solo en el filme las manifestaciones más bélicas de ese conflicto no formaron parte central de la dirección salvo por el personal armado que impedía la entrada y trató de abatir los intrusos a disparos. Pues, dentro de las repercusiones en la población del surgimiento de una región con fenómenos que no obedecen las leyes de la física, también se incluye la justificación para la creación de un instituto internacional al respecto en los videojuegos. La razón por la que implique particular relevancia para referirse a la Zona se debe al modo en que se manifiesta y el escrutinio que requiere. El equivalente al IIEC, fuera de los investigadores ucranianos o *ecologists* existentes dentro de los juegos originales de GSC, es reactivado por el *modding* con la forma del *International Scientific Group* (ISG), posteriormente el Grupo Internacional Científico de las Naciones Unidas (UNISG). En otras palabras, *la comunidad virtual rescató contenido cortado de las obras originales*, gracias a que los registros de una entidad así se mantuvieran en el código de sus archivos de programación. El registro de este tipo de

⁷⁷ Arkady & Boris Strugatsky. *Roadside Picnic*, p. 110. 2012.

⁷⁸ Cobran la forma de la respectiva unidad *State Security Service*, comúnmente referidos como Militares. Alexander Degtyarev es miembro de este Servicio de Seguridad o SBU (*Sluzhba Bezpeky Ukrayiny*).



fenómenos lleva a considerar un recurso adicional al *modding* para el estudio de los videojuegos, las *wikis* – verdaderos esfuerzos enciclopédicos hallables en casi todo tópico de entretenimiento. Así tanto el mod *Anomaly*⁷⁹ como los sitios actualizados por la dedicación de fanáticos de la saga son las plataformas desde las que se puede identificar este tipo de creación y mantenimiento comunitarios. En el segundo caso, al dar información sobre versiones o *builds* anteriores de los videojuegos – tal observación se debe a la información técnica de la versión 3120 de *Shadow of Chernobyl*, involucrando contenido de la siguiente entrega, S.T.A.L.K.E.R.: *Clear Sky* y a su protagonista (personaje jugador) *Scar*⁸⁰.

Es oportuno recordar la recurrencia de que se atribuya a ciencia ficción lo que concierne viajes interplanetarios, ya que el conjunto responde tanto al funcionamiento de los juegos como al “viaje” sin necesidad de salir de la misma Tierra. En su lugar, se aborda una región de esta como anómala por diversas razones y a ello responde reconocer el trasfondo de la ciencia ficción a pesar del alejamiento de la película. La misión *interpretativa* de las cámaras descrita por Antonio Mengs invita a explicarlo – en S.T.A.L.K.E.R. los fenómenos y “anomalías” responden a los motivos ocultos de una trama principal.

Todo este juego visual nos induce a reflexionar acerca del modo que tiene Tarkovski de concebir la representación del movimiento como fundamento del arte cinematográfico; pues de hecho en *Stalker* asistimos a una *ritualización* del movimiento, que deja en suspenso la temporalidad en favor de la nostalgia y por completo diluida la supuesta ciencia-ficción del film⁸¹.

Pero a pesar de todo, esa impronta contemplativa permanece inscrita en los videojuegos. Queda a disposición del jugador cómo alcanzar sus objetivos, no hay la urgencia de la salvación del mundo, ni la inmediatez de, piénsese, antagonismos maniqueístas con villanos evidentes. En *SoC*, los mercaderes principales, Sidorovich y *Barman*, guían a *Marked One* con misiones que pueden hacerles favores al mismo tiempo que lo ayudan a recuperarse de la amnesia que padeció por el accidente con que empieza el juego. Hay

⁷⁹ Equipo de desarrolladores de *Anomaly*. S.T.A.L.K.E.R. *Anomaly*. 2021. <https://www.moddb.com/mods/stalker-anomaly>

⁸⁰ S.T.A.L.K.E.R. Wiki. *International Scientific Group*. 2010. https://stalker.fandom.com/wiki/International_Scientific_Group

⁸¹ Antonio Mengs. *Stalker de Andrei Tarkovski. La metáfora del camino*. P. 52. 2016.



stalkers de distintas convicciones fuera de los militares que hacen guardia e impiden el paso. *Loners* o no alineados que se dedican a distintas tareas lucrativas (como cazas de animales o artefactos valiosos), y bandidos robándolos. Mercenarios que sirven intereses privados locales u occidentales, facciones de anarquistas (*Freedom / Svoboda*) que luchan por un libre acceso a la Zona como paramilitares que desean su destrucción junto a su peligrosa fauna (*Duty / Dolg*). El mayor obstáculo a esa empresa lo representa *Monolith*, fanáticos religiosos indoctrinados y sujetos a particular interés por la comunidad, lo suficiente como para incluirlos en muchas de sus cinemáticas aficionadas⁸². Qué tanto atravesar las políticas antes de estos últimos enemigos depende de las acciones del jugador⁸³, así como el enterarse de las vidas y los secretos del origen artificial de La Zona. Solo en un par de ocasiones especiales junto a CS “hay cronómetro”, con condiciones críticas en que se busca refugio de un cataclismo o se persigue a otro personaje no-jugador o NPC (*Non-player character*). El resto del tiempo, cuando el jugador tiene toda la planificación para sí de su manutención y recorrido de largas distancias, deja de haber tanta diferencia con los análisis de novela y filme. Más sustancial aún, no se observa con tanta fuerza las típicas sensaciones incoadas de tensión y urgencia que estudió René Glas.

As one of the characters in *Roadside Picnic* says, ‘There really is no time in the Zone.’

Stalker and his clients seem to be there for just a day, but once they start taking naps and their dreams merge into the depiction of the actual journey—which is, in any case, all but indistinguishable from a less literal, spiritual journey—time dissolves⁸⁴.

Los sitios web generalmente se centran en si merece la pena probar un juego – aquí se ha pretendido describir en qué consiste e ir narrando qué ha motivado a mantenerle con vida (y cómo). Cuando se cuenta con creaciones artísticas relacionadas y que han sido objeto de estudio, sus bibliografías facilitan la identificación del imaginario, y sirven de hilo para el conteo de sus expresiones. “*En "Stalker" el espacio es convencionalmente asimilado como laberíntico y minado. La transfiguración poética de esta dimensión la identifica con un*

⁸² Véase, en la net rusófona: BartGameTV [usuario], «S.T.A.L.K.E.R.» — ТРЕЙЛЕР «МОНОЛИТ» [Trailer *Monolith*], 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=QCfMMhYs6X4>

⁸³ Hasta las situaciones de rehenes que se pueden encontrar son parte de ese funcionamiento en toda entrega. Si se las fracasa con la muerte de ellos, no se vuelve a cargar la partida (a menos que el jugador lo decida). El mundo continúa.

⁸⁴ Geoff Dyer. *Zona. A Book About A Film About A Journey to a Room*. P. 57. 2012.



ámbito de juego, con un escenario teatral”⁸⁵. La trilogía de GSC Game World no es la única que se ha enriquecido enormemente con el *modding*, pero es ciertamente de las que destaca a propósito del primer punto⁸⁶. El enfoque en la unión a facciones de los mods evoca un ejercicio teatral. Se verá a continuación a través de qué herramientas se ejerce, y en qué dinámica comenzando desde SoC en la construcción de mundo que ya hacía en 2006.

*Year 2010 — First expeditions can enter the Zone several kilometers deep without mortal danger. Amateur researchers, marauders and poachers, called stalkers, show up. They move around the Zone searching for various anomalous formations, i.e. artifacts, they would sell to various organizations.*⁸⁷

Al respecto, el fenómeno de la integración de la digitalización es uno que corresponde tanto a las producciones culturales que componen el *modding* u obras aficionadas como a la línea de tiempo desde ese 2010. Una con inicio después de la aparición de La Zona con una devastadora explosión en 2006. Que los elementos competitivos típicos del arcade (piénsese en sistemas de puntos y logros) no sean tan explícitos bien conforman el funcionamiento general de la trilogía por el cual entrever un enfoque inmersivo a través de las mecánicas lúdicas. S.T.A.L.K.E.R.: SoC presenta un ranking desde el dispositivo electrónico del personaje jugador, su PDA (Personal Digital Assistant). Como se haría con un celular o una Tablet, la herramienta es utilizada para comunicarse entre contactos, guardar información y acceder a mapas de la Zona. Por lo que acaba sirviendo una función social además de pragmática dentro de su mundo, disimulando la característica competitiva en cuestión: el rango del jugador determinado según las misiones que él; *Marked One*, complete o fracase, la cantidad de criaturas y otros stalkers abatidos, más los rangos de estos últimos. La entrega de *Clear Sky* añade el sistema de guerra de facciones que le caracterizó, dependiendo de las lealtades del jugador. *Call of Pripjat* es el único que implementa logros, pero los cuales se mantienen ocultos hasta que se pueden revisar en la PDA como conciliación de la herramienta del stalker y la interfaz del jugador, sin embargo, para rendir cuenta de las consecuencias de sus acciones en la zona. Ya que el Mayor Degtyarev, el militar encubierto

⁸⁵ Pablo Corro Pemjean. "Stalker" y la búsqueda de la felicidad. 2006.

⁸⁶ Véase Jester. Essential Mods for the S.T.A.L.K.E.R. Series. 2019. <https://gnd-tech.com/2019/07/essential-mods-for-the-s-t-a-l-k-e-r-series/>

⁸⁷ GSC Game World. *Zone World*. Stalker Game, 2006. https://soc.stalker-game.com/?page=zone_world



que se encarna, tiene a su elección ayudar o exhortar a los stalkers que va encontrando mientras completa su misión de localizar los helicópteros derribados de los militares ucranianos y sus tripulantes. Cuando no quedan tesoros por encontrar en exploraciones y aventuras, son ingeniados con las respectivas repercusiones morales que conlleva completarlas.

Ahora, con que efectivamente consolidar un punto probatorio acerca de qué puede importar esto para componentes temáticos o de continuidad en el videojuego, es cómo esa interfaz es reintegrada con mayor esfuerzo para mantener un realismo. Esta PDA - lo que es una cuestión tan omitida y obvia en el juego, el esfuerzo modder de *Gunslinger* se dio el trabajo de modelarla para su implementación en el mundo con tal de contribuir a la noción de *estar* en la Zona. Explicar su función, en particular cuando casi todo stalker lleva una con información de variable valor dentro del imaginario. Este tipo de técnicas no es particularmente reciente. El juego de disparos de tercera persona que también entabla de lleno el *dark play* con sus contenidos grotescos (y otro más en el género de horror), *Dead Space*, tiene explicación dentro de su universo para las “barras de vida” en la columna vertebral de sus integrantes – es parte del uniforme ingenieril de su protagonista. O para mantenerse dentro de la misma perspectiva FPS, la saga *Halo* (si bien centrada en acción), tiene sus parámetros como indicadores de salud, munición, etc. formando parte de un visor de alta tecnología del protagonista jugador. Lo llamativo sería, que se diseñe algo así desde cero en el *modding*.

El interés en la inmersión y los detalles continúan manifestándose en proyectos stand-alone⁸⁸. *Anomaly* como continuación de “un legado” de *Call of Chernobyl* es uno, es también el caso de *Ray of Hope*, iniciativa que busca integrar la modalidad multijugador y cooperativa para el juego en principio de un solo jugador, asegurándose en su desarrollo de simular vegetación basada en proporciones reales y tipos de árboles coníferas, caducas o mixtas apropiadas a la región⁸⁹. Y es que el realismo procurado por el equipo de GSC Gameworld

⁸⁸ Software que no requiere conexión online ni otras aplicaciones para funcionar una vez instalado.

⁸⁹ Ray of Hope. *Дневник разработки* [Diario de Desarrollo] *Ray of Hope #1 (ENG SUBS) 4K*. 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=Mm0Smkm6-8w>



cuando optó por el área de exclusión de Chernóbil para el proyecto con SoC⁹⁰, desde que el desarrollo fuera *Oblivion Lost*, ha conllevado una serie o “trilogía” de alteraciones para cada entrega. S.T.A.L.K.E.R. *Complete* son esos trabajos hechos con los objetivos de alterar lo menos posible las cualidades de la Zona. La prioridad, asegurarse de que el motor del juego no quede tan atrás en el tiempo. Renovación de texturas, renombramiento de las armas (que por llevar derechos de autor, GSC eludió sus modelos utilizando nombres ficticios de armas reales salvo una de ciencia ficción), arreglos de *bugs*; por medio de todas estas acciones.

Continuando con los aspectos que presentan este culto de La Zona. Uno de ellos es el propio interés en la exploración, aventura y supervivencia, puntos que ofrecen sus propias perspectivas para el estudio de la socialización inherente a la comunidad. Los dos primeros encuentran su expresión con las incursiones en la real zona de exclusión después del desastre de la planta nuclear en 1986⁹¹ e impulsados por los lanzamientos⁹², aunque cuentan motivos variados, por lo que hay de prevenirse de siempre incluir ese turismo en relación con la comunidad. Sin embargo, los juegos no fueron los primeros en instar ese interés en una zona geográfica determinada. El asistente director estonio de la producción de *Stalker*, Arvo Iho, cuenta cómo él mismo acabó guiando interesados en la película en el lugar donde fue grabada. Finlandeses, noruegos, ingleses, franceses — los recuerda, añadiendo un componente de oralidad. “Uno todavía puede sentir la atmósfera”⁹³.

Ahondando de la segunda perspectiva pues, sobre la aventura, están las provisiones y su comercio en el juego junto a sus ocultamientos como tesoros perdidos o *stashes*. Se da aquí una diferencia con *Stalker*, debido a que el interés en La Zona en ese contexto se debe a la habitación que cumple los deseos más profundos de quienes entren en ella, mientras que

⁹⁰ Véase Robert CBRN [Usuario]. S.T.A.L.K.E.R. Universe Ep. 1 : Travelling Between Fiction and Reality (Real Life Locations). 2019 <https://www.youtube.com/watch?v=SzPZkW9pycM>

El video distingue los lugares ficticios de los reales y según entrega de S.T.A.L.K.E.R. donde aparezca. Nótese que las comparaciones entre los mapas y las ubicaciones reales, además de registradas en el documental de GVMERS: *The Rise and Fall of S.T.A.L.K.E.R.*, se pueden observar en los juegos con registros fotográficos respectivos. El artículo de Lynn Hilton en *The Guardian* ofrece un buen compendio: <https://www.theguardian.com/cities/gallery/2016/apr/05/inside-abandoned-city-pripyat-30-years-chernobyl-in-pictures>

⁹¹ GVMERS [Usuario]. *The Rise and Fall of S.T.A.L.K.E.R. | Documentary*. 2017.

⁹² Damon Richter. How the Video Game S.T.A.L.K.E.R. inspired a wave of real-world Chernobyl tourists. The Verge. 29 de abril de 2021. <https://www.theverge.com/2021/4/29/22403796/stalker-chernobyl-exclusion-zone-tourists>

⁹³ Denis Trofimov. *Sacrifices of Andrei Tarkovsky*. Documental. 2012.



en la novela y la trilogía yace en los artefactos de increíbles cualidades. No obstante, se trataría de una expresión secundaria a la mantención de una temática constante y central; los rumores e ideas de un objeto que da esos deseos como bien harían pensar las promesas grandiosas de El Dorado, Ávalon o el valle de Shangri-La: *The Golden Sphere* en la novela, *The Room* en el filme, el monolito de *The Wish Granter* en SoC (y sus posteriores adaptaciones del *modding*) o un oasis con propiedades curativas y otro artefacto legendario en *Call of Pripjat*.

Con lo dicho, dentro de la búsqueda implicada en estos artefactos salvo la película, igual que el stalker Redrick Schuhart después de escapar de la policía demuestra la práctica con su paquete con bienes valiosos (sus artefactos) bajo una cabina telefónica⁹⁴, el interés manifiesto de los desarrolladores de GSC en *Roadside Picnic* estableció esa *costumbre* para una mecánica de botines plenamente asimilada por *modders*, jugadores, y casualmente los turistas del área de exclusión de Chernóbil cuando crean escondites con agua. Esto último se verá en el siguiente apartado.

Retomando, las entidades de las anteriores promesas grandiosas se hallan remontadas en cierto grado a la influencia poética del padre de Andrei en su persona y películas. Hunter Blair permite describir de forma sucinta tal propuesta al indicar cómo el hermano poeta de *Porcupine*⁹⁵ (el mentor del stalker) encarna a Arsenii Tarkovsky, siendo su poema el memorizado y recitado por el personaje, asimismo describe: “In the published screenplay, the poem recite is ‘Still from above on to time and space’, where the relevance to *Stalker* is clear enough: *need, want* and *futility* are precious elements in the search for self...⁹⁶”. He ahí otra parte de lo contemplativo referido antes. Necesidad, querer y futilidad, elementos presentes en novela y videojuegos, incluso en un sentido “meta” si se piensa como futilidad lo “improductivo” o la naturaleza del ocio de este género. Dicho de otra manera, a raíz de

⁹⁴ Arkady & Boris Strugatsky. *Roadside Picnic*. P. 102. 2012.

⁹⁵ El destino de *Porcupine* de hacerse rico cuando lo que creía o estaba convencido de desear era la resurrección de su hermano, conforma una misma lógica que para los varios finales (endings) de S.T.A.L.K.E.R. SoC. Dependiendo de qué haya hecho el jugador, *Marked One* desea que La Zona desaparezca: se vuelve ciego. Desea volverse rico, y es aplastado por un derrumbe del sarcófago de la CNPP que para él son monedas de oro. Desea inmortalidad, y es convertido en metal...

⁹⁶ Hunter Blair. *Poetry and Film: Artistic Kinship between Arsenii and Andrei Tarkovsky*. Pp. 57-58. 2014.



esto surge también la pertinencia de narrar sobre las otras obras de arte, a pesar de que esta investigación esté centrada en la trilogía de S.T.A.L.K.E.R. y sus resonancias.

A principios del presente texto se habló de formas simbólicas en la cultura. El rigor histórico plantea la cautela de mencionar la estética en éstas, antes que aventurarse a debatirla. Pero hay algunas que se pueden enunciar y mantener porque, a pesar de ser suficientemente obvias, registran las temáticas que han podido generar interés en el mundo de la trilogía, cuales sean sus manifestaciones. Las FFAA ucranianas corruptas como representaciones paradigmáticas de autoridades oxidadas por sus burocracias y motivos ulteriores, discutiblemente una manifestación del propio legado del funcionamiento militar soviético. Los Mercenarios como grupos “sindicales” que responden a distintas injerencias, sobre todo occidentales (aunque los haya rusos) como se desprende tanto por lore del juego como su armamento mayormente de la OTAN, y reafirmando en un talante oblicuo la trascendencia actual de las empresas militares privadas o PMC. El militarismo fanático de *Duty/Dolg* que quiere contener los horrores de la Zona y su oposición anarquista de *Freedom/Svoboda* buscando el libre acceso a sus maravillas, autoexplicativas. La posibilidad del financiamiento internacional de esta última con fines disruptivos para el gobierno ucraniano, de nuevo una inferencia admisible por su tipo de armamento occidental – y sus municiones estandarizadas de calibre 5,56 × 45 mm. En fin, estos fuertes bloques políticos y los conflictos entre sí comprenden la dinámica de juego.

Dentro de tal, el rol del stalker evoca el señalamiento que hace Antonio Mengs de su equivalente en la película, “lo único que posee el Stalker es la felicidad de ayudar a otros”⁹⁷. En un tono irónico, alguien que constantemente recibe tareas por otros — tampoco muy distinto a lo que hacía Redrick Schuhart trabajando para el científico Kirill Panov antes de haber empezado a trabajar con otros, o de las constantes misiones recibidas por los jugadores en los videojuegos. A la postre todos estos son decoros de la comunidad probando una influencia de la simbología de Tarkovsky. O en la intención que él siempre prefirió para dirigir: su lenguaje metafórico.

Considérese para un cierre la ambigüedad interpretativa de la Zona y su habitación dadora de deseos, reaplicada hasta en otra trilogía en la que participaron los desarrolladores

⁹⁷ Antonio Mengs. *Stalker de Andrei Tarkovski. La metáfora del camino*. Pp. 75-76. 2016.



veteranos de S.T.A.L.K.E.R.: en *Metro: Last Light*, el nivel del “Río del destino” en los subterráneos del metro de Moscú. Un espacio fundamental para el avance de su trama y habitado por las icónicas anomalías, permitiéndole al protagonista encontrar a otro personaje que llevaba días buscando. El punto siendo, la determinación de Tarkosvky de hacer al espectador parte del escenario marcó un estilo para la “dirección” o desarrollo artístico de los videojuegos. Hasta el carácter parabólico (en el sentido bíblico) de Khan, un personaje espiritual que acompaña al jugador en *Metro*, haría pensar en un posible efecto reverberante del pensamiento cristiano de Tarkovsky en los miembros desarrolladores de 4A Games que solían pertenecer a GSC Gameworld⁹⁸, Dean Sharpe entre ellos. Pero esto ya es preparar el terreno para otra investigación u otro campo en el ámbito plenamente estético. Lo último, entendiendo la inspección de los contenidos de indudable carácter artístico en el videojuego (la base narratológica de una trama, posibles motivos artísticos, la música utilizada) antes que sugerir a los videojuegos o algunos de estos como arte. Mas, sería ideal que la puesta en escena de estas obras y la información de sus producciones a lo largo del tiempo den un soporte catalogador y sobre todo el contexto histórico para las revisiones del género. Sobre todo cuando elementos de esa otra trilogía, como la indumentaria y armadura del personal armado, o de los adversarios, las bestias mutantes, son implementadas dentro de algunos mods de S.T.A.L.K.E.R. enriqueciendo -denotativamente- la fauna que enfrenta el jugador. Por lo menos, en la gran recepción y accesibilidad gratuita de *CoC Anomaly*.

⁹⁸ Ver la mención *Metro* en Anexos.



La Zona en la realidad y su mimesis: Chernóbil

Se entenderá porqué merece la pena detenerse a considerar el área de exclusión de la catástrofe nuclear en la CNPP del 26 de abril de 1986, con las resignificaciones a lo que es el patrimonio natural facilitadas por estas obras. Pues como se señaló tratando el interés en las audiencias al mencionar la obra de Tarkovsky, catalizan curiosidades y deseos primigenios del ser humano. La aventura, la conexión con el ambiente, el reencarnar la susceptibilidad a las condiciones físicas que de otra manera son atenuadas viviendo en las comodidades de la civilización. Retornando al sentido de patrimonio, está el tener contacto corporal con la historia, sitios de memoria, un patrimonio urbano... de abandono.

La afectación en este sentido por las industrias del entretenimiento y su consiguiente impacto turístico se prestan para argüir que sus consecuencias no se reducen solo al juego en sí mismo, ni a la web, o a las producciones documentales sobre las causas del accidente y sus efectos físicos, sanitarios y sociales en el continente⁹⁹. A través de este, y/o del imaginario de sus obras “antecesoras” y de inspiración, se arma el interés en principio alimentado por el género narrativo, aunque no eminentemente histórico. Ya que “Sus órdenes artificiales [los de la ficción] proporcionan refugio, seguridad, y en ellos se despliegan, libremente, aquellos apetitos y temores que la vida real incita y no alcanza a saciar o conjurar.”¹⁰⁰ La fascinación que se satisface se presta de motivo por el que se observa la inclusión de Pripyat en *Call Of Duty 4: Modern Warfare* por Infinity Ward (2007) o *Chernobylite* por The Farm 51 (2019) entre las producciones que son lúdicas. Esta segunda, también de una sincera temática de ciencia ficción. Eso sin tratar los casos que occidente ha creado, representando la sucesión histórica de la crisis del accidente en el ámbito televisivo¹⁰¹ con *Chernobyl* de HBO en 2019.

⁹⁹ Dentro de la productividad audiovisual reciente sobre un tema que seguirá siendo de relevancia medioambiental durante décadas cuando no siglos debido a la mantención que requiere el sarcófago de la central nuclear, sugiérase la de la distribuidora Janson Media. El documental deja constancia de la renovación sobre la intriga sobre la zona, bajo matices de memoria histórica sobre lo que debía ser su ciudad y el respaldo fotográfico-televisivo de la reacción soviética. Janson Media [Usuario]. *Full Movie: Azure Dust: Inside Chernobyl's Exclusion Zone (Feature Documentary)*. 28 de Agosto de 2021. <https://www.youtube.com/watch?v=6Rmu2ed8qrs>

¹⁰⁰ Mario Vargas Llosa. *La verdad de las mentiras*. 2007. P. 23.

¹⁰¹ Queda en un plano secundario la serie estadounidense de *Roadside Picnic* al ser cancelada por WGN America.



O una producción desde el cine más desapercibida y fantasiosa, *Chernobyl Diaries* de Bradley Parker en 2012. Pareciera que la producción sobre el área de exclusión de la CNPP se disparó en las primeras décadas del siglo XXI, sobre este espacio en el imaginario cultural consolidado en el accidente nuclear después que Tarkovsky hubiera grabado. Lo positivo es el papel del desastre dentro de los componentes temáticos de interés de los artefactos culturales revisados, gracias a una proximidad geográfica y personal de los desarrolladores. Ubicada a unos 100 kilómetros de la oficina con miembros del equipo teniendo liquidadores entre sus padres, están las intenciones de exhortar los resultados calamitosos de la negligencia¹⁰² soviética con lo que pudieron formarse las impresiones de que el videojuego significara una representación local para los occidentales, a pesar de que no fuera la primera opción que se haya propuesto.

Si bien la exploración del área de exclusión se ve estimulada con los videojuegos, de la misma forma que Arvo Iho contaba acerca de los interesados en *Stalker* de Estonia, recuérdese que estas incursiones también se dan por fuera del interés de la trilogía. Un ejemplo es la experiencia del stalker que va a esa cápsula del tiempo soviética porque tiene la libertad para hacerlo, a diferencia del abuelo que fue contra su voluntad - piénsese en los militares que colaboraron con los liquidadores en 1986. El círculo de diez kilómetros alrededor de la fatídica planta nuclear sigue conservando puntos de radiación letales, el de treinta que le siguen -datos recitados por guías turísticos- más “relativamente” limpios.

As the first generation of Ukrainians born after the Chernobyl tragedy comes of age, a small subculture of them is now doing the unthinkable: defying government prohibitions and illegally entering the highly radioactive Chernobyl Exclusion Zone, or “Dead Zone”—for fun. This group is monitored and pursued by the police and not fond of journalists: They curry in the forbidden, recover meaning from Soviet detritus, and take digital appropriation to new extremes. “It’s a post-apocalyptic romance,” as one young man put it.¹⁰³

¹⁰² Gamespot Staff. *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl Designer Diary #1*. Gamespot. 5 de febrero de 2004.

¹⁰³ Holly Morris. *The Stalkers. Inside the bizarre subculture that lives to explore Chernobyl’s Dead Zone*. Slate, 26 de septiembre de 2014, <https://slate.com/news-and-politics/2014/09/the-stalkers-inside-the-youth-subculture-that-explores-chernobyls-dead-zone.html>



El epílogo de la obra cronística de Svetlana Alexiévich aborda el plano más dentro de la ley mientras otros medios -y las autoridades locales- ponen al tanto de las incursiones informales o privadas. “Desde la ciudad de Prípiat, la excursión prosigue por las aldeas muertas por donde corren entre las casas y a la luz del día los lobos y los jabalíes, que se han reproducido a miles” — Misma fauna con exageraciones mutadas fungiendo de amenazas en la trilogía de S.T.A.L.K.E.R. o en su cercano espiritual, *Metro 2033*. O faltando señalar el gran tamaño que alcanzan los peces en las aguas de la región ante la falta de pesca dentro del recrecimiento general de la naturaleza. De hecho, la nueva realidad ecológica es objeto de observación al integrar una manada de caballos Przewalski¹⁰⁴, especie amenazada por la caza. El experimento se detuvo, no obstante los animales aún presentes suponen una preservación natural sumándose a la histórica-patrimonial.

No por nada “[...] el turismo nuclear goza de una gran demanda, sobre todo entre los turistas occidentales. La gente viaja al lugar en busca de nuevas y poderosas impresiones. Sensaciones que es difícil encontrar en el resto del mundo, ya tan excesivamente acondicionado y accesible al hombre. La vida se vuelve aburrida. Y la gente quiere algo eterno.”¹⁰⁵ Aun si ese turismo en ocasiones es considerado por sus organizadores más bien una serie de viajes de carácter educacional, efectivamente, guías locales que trabajan durante años en el territorio comentan que esas visitas han ido reemplazando a las oriundas de Rusia y Bielorrusia.

Un accesible registro de ese interés desde los extranjeros se cuenta desde el paradójico anonimato y calidad pública del concepto de “Illegal Freedom”: *Journey Across Chernobyl Exclusion Zone* y *Winter Journey Across Chernobyl Exclusion Zone* muestran los hábitos y gajes del oficio de ese turismo constituido. Desde el uso de linternas rojas dado que su espectro lumínico no es tan detectado por el ojo humano a la distancia. Hasta nuevas precauciones del conocimiento local, donde estudiantes universitarios que arriendan contadores Geiger son precavidos de los interesados en caso de que los requieran en su inserción a la zona. Pudiendo hallar de vuelta a los *stashes* de provisiones y agua, rutas menos

¹⁰⁴ Ania Tsoukanova. *Wild horses flourish in Chernobyl 35 years after explosion*, phys.org. 23 de abril de 2021. <https://phys.org/news/2021-04-wild-horses-flourish-chernobyl-years.html>.

¹⁰⁵ Svetlana Alexiévich. *Voces de Chernóbil*. P. 405-406. 2015.



conocidas a las autoridades, o el uso estratégico de las patrullas policiales para volver rápidamente a la ciudad. Tan solo al costo de una multa.

Algo curioso es que este sistema dentro del espectro más grande del capitalismo informático global, haga transcurso de sus actividades organizadas por el Ministerio de Turismo desde Kiev al mismo tiempo que la cotidianidad del asentamiento humano permanente en el área. El que no integra los negocios de esa industria al menos. Se trata de las cien mujeres que decidieron regresar a pesar de la evacuación y accidente de 1986¹⁰⁶, una continuación de sus vidas rurales en relativo aislamiento tratada por el periodismo y la crónica del sector, pero que es necesario reconocer para no integrar toda la actividad bajo una misma tónica.

De ahí una particularidad de esta investigación, a diferencia de otras inspiraciones sucesivas que tienen sus reflejos en actividades de encuentro personal como las convenciones, no así el turismo de la Zona de exclusión. Resulta novedoso pensar que la materia del turismo o atraktividad nuclear pudo haberse mantenido en caso de que el juego se quedase con la ubicación original de la estación de energía atómica abandonada en Crimea, al este de la península. Igualmente con la oportunidad de imaginar sobre la vida de la Unión, turisteando su arquitectura en abandono. Definitivamente, en palabras de un ensayo, “S.T.A.L.K.E.R. existe en la intersección de la modernidad tecnológica soviética y la intertextualidad folclórica”¹⁰⁷. Por lo mismo lo que más se ha ido encontrando ha sido bibliografía literaria y mediática.

De alguna manera, la infinidad de motivos que pudiera tener quien quiera visitar el área de exclusión es análoga a la que tendrían los jugadores en su espacio virtual, unidas por ese interés en ocasiones lúdico, otras de curiosidad. La propia visita por puro capricho al área llega a tener un carácter espiritual para quienes se la proponen. Puede asomarse la interrogante de que haya jugadores que quieran o acaben replicando esto en las plataformas de S.T.A.L.K.E.R., de similar modo que hay una aproximación lejanísima mas todavía

¹⁰⁶Adriana Aristizabal. The Babushkas of Chernobyl. The Huffington Post, 6 de diciembre de 2017. https://www.huffpost.com/entry/the-babushkas-of-chernoby_b_7566314.

¹⁰⁷ Daniel Fuller. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl and Memory of Utopia. East European Film Bulletin, Mayo de 2016. <https://eefb.org/retrospectives/how-a-ukrainian-computer-game-transfigured-folkloric-processes-of-remembering/>



evidente de quienes por ejemplo se ven atraídos a lo bélico, a través de los juegos donde la guerra es un eje central. Aquí aparece una apertura al estudio del tipo de interacciones solo posibles en un mundo interconectado, interacciones de autoría observadora y buena parte del tiempo ajena a este espacio: aun cuando en las sociedades del mercado internacional y su traspaso de información resalten las grandes entidades empresarias de informática y transnacionales por su magnitud económica, también se verá la formación de equipos de trabajo personales y anónimos como sus manifestaciones más sutiles o de nicho. Sean organizados para facilitar el trabajo sistemático de codificar el *modding*, o aventurarse en nuevos proyectos como hizo Misery Ltd. con su proyecto *The Seed*, componen lo omitido de la inspiración de esta faceta “real” del mundo. Al embarcarse en la búsqueda y recreación de estas experiencias¹⁰⁸, esta multimedia dispone al alcance una realidad y una cultura mucho más distante a través de una pantalla.

¹⁰⁸ En el período en que se estaba terminando este proyecto, variando del origen de atención, producción y consumo en la esfera eslava (ruso-ucraniana) de algunas animaciones de la trilogía de videojuegos o de las *reviews* occidentales más conocidas e.g. la denominación de “Soviet Survival Simulator”; un usuario de origen coreano lanzó un corto cinematográfico en YouTube. STALKER Fan film - Contract [스토커 팬영상] narró en esta perspectiva una misión o “contrato” de un mercenario en la Zona de ese “segundo desastre” de Chernóbil, ofreciendo una mirada con otra perspectiva a la de la primera persona que se acostumbraría en los juegos, y utilizando de recursos las voces de los operadores militares del FPS *Escape from Tarkov*. Inclusive adoptó los modelos de *Anomaly* para referirse a este reincidente Grupo Científico ISG / UNISG. Es un enfático producto mostrando el alcance o reinterpretación del Área de Exclusión con los géneros de acción, supervivencia y horror. No será una machinima por no utilizar directamente un motor de un videojuego, pero sirve para reforzar porqué se consideró pertinente mencionar a Red vs Blue al comienzo: la proliferación del fenómeno creativo más allá del género en que surgió un artefacto cultural. Véase al autor -que también tuvo ciertas complicaciones de derechos de autor haciendo animaciones de *Warhammer 40K* -: SODAZ [Usuario]. STALKER Fan film - Contract [스토커 팬영상]. 7 de diciembre de 2021. <https://youtu.be/GvJ91D-N29g>



109

Conclusiones

Desde el principio de la investigación se percibía la precaución de fusionar demasiado una propuesta de historiar sobre un imaginario concentrado en videojuegos, a la de describir de qué tratan. Estaba además la complejidad de la pluralidad de mods en todo videojuego, algunos con cambios de texturas, otros de la dificultad o la interfaz del jugador, etc. No obstante, si se entiende a los videojuegos como el gran medio cultural y artístico del siglo XXI, es posible reconocer una responsabilidad histórica en darles espacio en su estudio, con la metodología apropiada que dé resultados de ulterior nivel que buscar un sitio web y dar cuenta acerca de su mundo. Sea, identificar relaciones que no son tan aprehensibles como (por ejemplo) las huelgas de un sindicato en la historia social, porque mucho del transcurso aquí es inter-idiomático e intangible. Pero su existencia no se reduce al internet, ni sus raíces tienen que ser lejanas a las “mentiras de las novelas” descritas por Mario Vargas Llosa:

“lleen las insuficiencias de la vida. [...] La ficción es un arte de sociedades donde la fe experimenta alguna crisis, donde hace falta creer en algo, donde la visión unitaria, confiada y absoluta ha sido sustituida por una visión resquebrajada y una incertidumbre creciente sobre el mundo en que se vive y el transmundo. Además de amoralidad, en las entrañas de las novelas anida cierto escepticismo.”¹¹⁰

¹⁰⁹ Captura de la travesía de Shiey [Usuario]. *ILLEGAL FREEDOM: Winter Journey Across Chernobyl Exclusion Zone*. 26 de Marzo de 2020. https://www.youtube.com/watch?v=S_NsueHWrfw

¹¹⁰ Mario Vargas Llosa. *La verdad de las mentiras*. 2007. P. 23.



Con las películas puede ser más rápido elucubrar porque suponen interés, junto al análisis artístico por el que ya fueran sujetas. Presentan narrativas, sea con sus diálogos, con sus imágenes, con el movimiento que encarnan debido a tener su propio tiempo. El videojuego, que bien tiene todo lo anterior, tiene encima mecánicas. Elementos lúdicos que se pueden enumerar, mas bien (como se señaló en la introducción) pueden parecer una crítica que va a determinar un rating. La cuestión debiera estar en dirigir las bajo la interpretación formal correspondiente. Se puede concluir qué ha supuesto el interés de la saga: la inmersión de un *limbo* que significara cierta fascinación como la zona de exclusión de Chernóbil. Los puntos de interés hasta sociológicos de la exploración, la vulnerabilidad, la aventura. Puede señalarse que los videos a veces son más accesibles y expeditos para estudiar los juegos, que la instalación de estos. Con todo, es evidente que se trata del impacto cultural eslavo, pero - tal vez por lo mismo- se pasa por alto a pesar de la pluralización de géneros por la que ha pasado esta “exportación”. Se encuentra por tanto la atención que merecerían del mismo modo las industrias de animación y *manga* japonesas o la musical y coreográfica coreanas. A pesar de que el juego “agota su curso y su sentido dentro de sí mismo”, constituye un proceso que tiene la posibilidad de organización a partir de unidades temáticas como se ha buscado hacer en este texto. Como dijese Marc Ferro, porque el filme también es historia. Con ello, los videojuegos no quedan detrás, a espaldas de sus grandes industrias.

No hay que olvidar sí, que por mucho que los elementos estén ahí, tampoco hay mayores constantes de indicios de que los usuarios jueguen por la obra de Strugatsky y Tarkovsky. Juegan porque les resulta entretenido. Puede haber una fracción de individuos que estén al tanto de las relaciones entrañables, pero cuando se juega lo general no es tener a los artistas en mente. Queda observar, entonces, que si se ha descrito todo esto fue, además de informar en detalle de las obras, para presentar todo lo que se pasa por alto. Después de todo, “No es posible ignorar el juego. Casi todo lo abstracto se puede negar: derecho, belleza, verdad, bondad, espíritu, Dios. Lo serio se puede negar; el juego, no.”¹¹¹ Lo mismo ocurre con la comunidad.

¹¹¹ Johan Huizinga. *Homo Ludens*. P. 11. 1954.



El equipo de jugadores propende a perdurar aun después de terminado el juego. Claro que no todo juego de canicas o cualquier partida de bridge conducen a la formación de un club. Pero el sentimiento de hallarse juntos en una situación de excepción, de separarse de los demás y sustraerse a las normas generales, mantiene su encanto más allá de la duración de cada juego¹¹².

Qué mejor representación pues, de tanto la comunidad del *modding* como sus consumidores. O los stalkers que personifican, acompañando a los NPCs alrededor de las fogatas como el Profesor, el Escritor y el Stalker hicieran en la película. Este trabajo espera dar cuenta de cómo la historia puede abrirse paso para sus estudios, en similar espíritu al que resultase de los clubes de deportes “tradicionales”. Porque además ha de considerar en sus fuentes *gameplays*, *reviews*, *wikis*, y la recurrencia de las páginas web en un espacio virtual y globalizado donde está ese culto.

Ese séquito se mantiene vivo y con participación vigente, tiene repercusiones en los desarrolladores así como en el imaginario de sus consumidores – prueba de ello es la serie de elementos constantes característicos de su mundo que el espacio académico puede reconocerlos como expresión de comunión cultural a través de la web. Aunque parezca no serio, precisamente por tomarse en serio a sí mismo, como lo demuestran sus expresiones en las redes, es llamativo. Fuera de los memes — animaciones, *covers* de canciones icónicas de la saga. La continuación de una secuela, por la lógica consideración que el desarrollo de una tiene prevista en algún grado el éxito del producto original. Confirma el punto de partida con Castells ya que:

“las redes sociales, de diferentes clases, contribuyeron con fuerza a la consolidación del medio de innovación y a su dinamismo, asegurando la comunicación de ideas, la circulación del trabajo y la fertilización cruzada de la innovación tecnológica y el carácter emprendedor del empresariado.”¹¹³

Siguiendo la misma estructura de sus palabras para este análisis sobre una escala menor a la de las grandes corporaciones de desarrollo computacional de punta, en este caso se utilizaron:

¹¹² Íbidem. P. 21.

¹¹³ Manuel Castells, *Capítulo 6. El espacio de los flujos.*, en *El surgimiento de la sociedad de redes*. P. 17.



Las redes sociales occidentales de YouTube, Instagram, de sus plataformas artísticas (DeviantArt, Pinterest, etc.) entre las varias más que puedan compartir información, junto a las lúdicas o de videojuegos de ModDB.com, y las redes rusófonas de Stalker-worlds, APPRO o de *Call of Misery*. Comunican las ideas —desde el interés recurrente de la inmersión y la calidad gráfica, hasta las cómicas o satíricas de modificaciones de texturas por cualquier pretexto. Comparten sus innovaciones, al no ser menor la ingeniería inversa requerida para la programación de extensiones a juegos de la trilogía original, menos con entregas stand-alone del porte de *Call of Chernobyl*. Y exponen el carácter empresarial de desarrollo en equipos de trabajo (OGSR Team, Ray of Hope Team, Anomaly Team, Misery Ltd.), así como lo cultivan: GSC Gameworld está al tanto de una comunidad dispuesta a seguir comprando sus entregas.

Allá donde otros autores encuentran valor en los anacronismos o en las intenciones históricas¹¹⁴, se espera aquí haberlo encontrado a través de la ciencia ficción, o hasta la ucronía, si se piensa en esa línea de tiempo del segundo desastre de Chernóbil en 2006. La idea es permitir dar sustento a reflexiones más integradoras. En esta ocasión el estudio se valió del énfasis en el *modding* en la era de información como un principal argumento probatorio del principio de sinergia que beneficia al crecimiento y éxito de una empresa como medio de innovación, “el valor añadido que no resulta del efecto acumulativo de los elementos presentes en él, sino de su interacción”¹¹⁵. Vale decir, de la interacción entre una industria a su comunidad virtual. Pero también estará la prospección donde no haya una actividad de culto tan determinante. Si de “inspiraciones sucesivas” se tratase, está el caso de la influencia desde *El Corazón de las Tinieblas* de Joseph Conrad (1899), a la película *Apocalypse Now* de Francis Ford (1979), al FPS *Spec Ops: The Line* de Yager Development (2012). En cualquier caso, éste se propone como uno de los acercamientos a la democratización del ejercicio creativo, o para proyectos más ambiciosos, ponderar más del poder que pudieran tener corporaciones más grandes y sus usuarios y consumidores.

¹¹⁴ Ver Álvaro López Franco. *Alberto Venegas Ramos: «El mejor objetivo que puede tener un videojuego de historia es hacer reflexionar al jugador sobre una situación histórica»*. Descubrir la Historia, 28 de junio de 2020. <https://descubrirlahistoria.es/2020/06/alberto-venegas-ramos-el-mejor-objetivo-que-puede-tener-un-videojuego-de-historia-es-hacer-reflexionar-al-jugador-sobre-una-situacion-historica/>

¹¹⁵ Manuel Castells, *Capítulo 6. El espacio de los flujos.*, en *El surgimiento de la sociedad de redes*. P. 15.



Considérense las empresas cineastas de *Halo* además de sus novelas, éstas dentro de literatura abordada por *Starcraft*, *World of Warcraft*, el universo de *Battletech* y juegos de mesa, etc. Es decir, la ramificación de productos de entregas que son originalmente videojuegos. *Warhammer 40K* es de los conglomerados más inmensos que se pueden aludir.

He ahí las exteriorizaciones de la atracción y la legitimidad del estudio del ocio: la intervención comunitaria y sus subunidades. Arte, *cosplays*, wikis. Adquiere vida, se difunde. Dar registro histórico de ello bien puede dar más referentes a la deliberación filosófica de si los videojuegos pueden ser arte. Incluso ante lo materialmente improductivo o vano del arte o del juego, su manifestación en el mundo de la vida, en nuestro mundo, es palpable. Consume tiempo, genera transacciones¹¹⁶, canaliza lazos, produce música y reinterpretaciones. La historia del arte puede dar cuenta en qué consistieron determinados estilos, escuelas de pintura y cuáles les sucedieron; narrar sus circunstancias. Con los videojuegos debiera ser igual de legítimo si se les enmarca en un proceso con una elaboración apropiada, por tanto, hacer más que describir el videojuego. Relacionarlo, o como diría W. H. Walsh, coligarle con fenómenos que le atañen. La inspiración de *Stalker*, el homenaje, el culto, la fascinación. O el entretenimiento y la trascendencia que este permitiera. Habría mucho de cuanto se puede apreciar de una cultura, a partir de los artefactos que genera y hacia los que se ve atraída.

¹¹⁶ Ver Nikhil Taneja. *S.T.A.L.K.E.R. sells 1.65 million copies*. First Post. 25 de febrero de 2008. <https://www.firstpost.com/tech/news-analysis/s-t-a-l-k-e-r-sells-1-65-million-copies-3559937.html#:~:text=S.T.A.L.K.E.R.,Million%20Copies-%20Technology%20News%2C%20Firstpost>



Anexos



El actor Alexander Kaidanovsky, el Stalker, descansando antes de iniciar su camino.



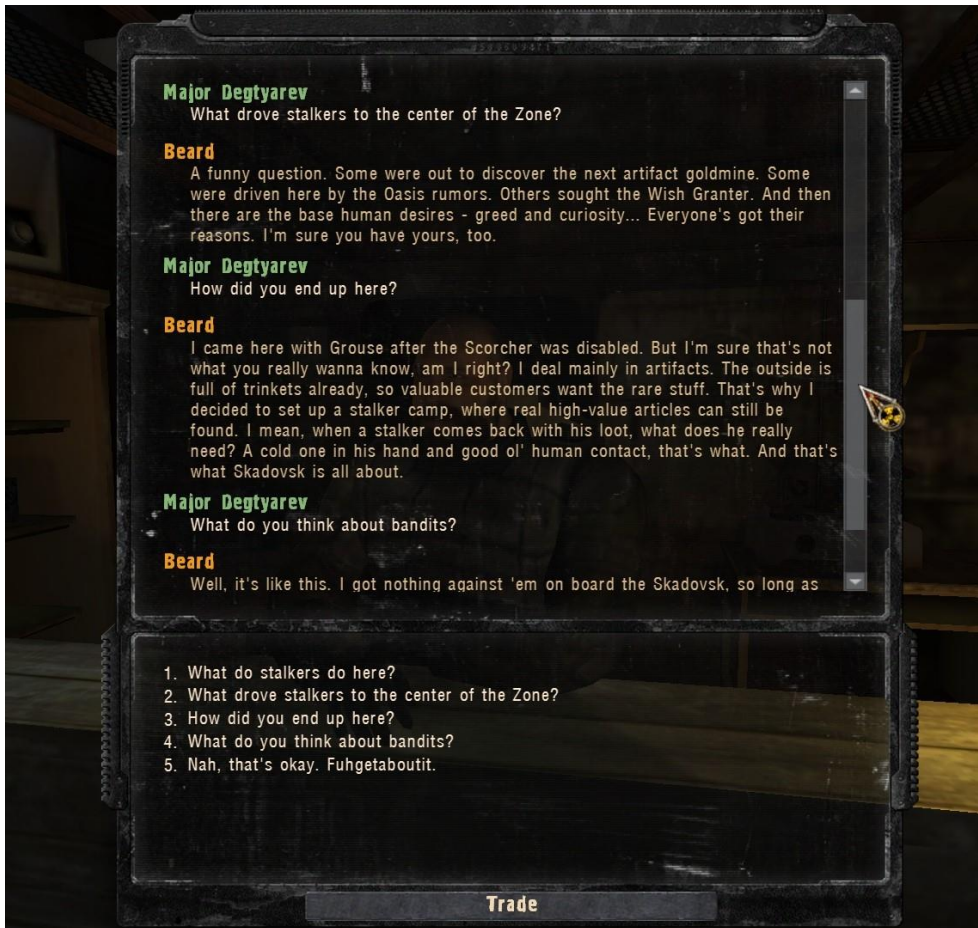
Marked One, en *Shadow of Chernobyl*, descansando al finalizar su travesía.



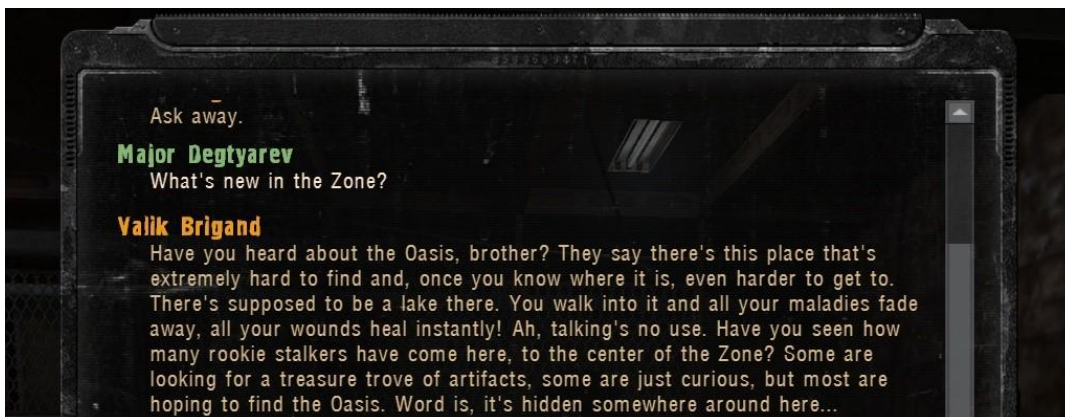
Las recreaciones, que bien pudieran asociarse a la industria de animación japonesa o sagas de grandes conglomerados como las de *Halo*, *Warhammer 40K* o *World of Warcraft*, tienen lugar con la trilogía también. Se ve en las convenciones grabadas por el documental de GVMERS, se ve en las imágenes resultantes de una rápida búsqueda de los cosplays. Imágenes: “S.T.A.L.K.E.R.” Cosplayer es el usuario *hardcore_jager* en Instagram. https://www.instagram.com/p/CHh8eOgHM_W/ ; <https://www.instagram.com/p/CDyCRNEILtu/>



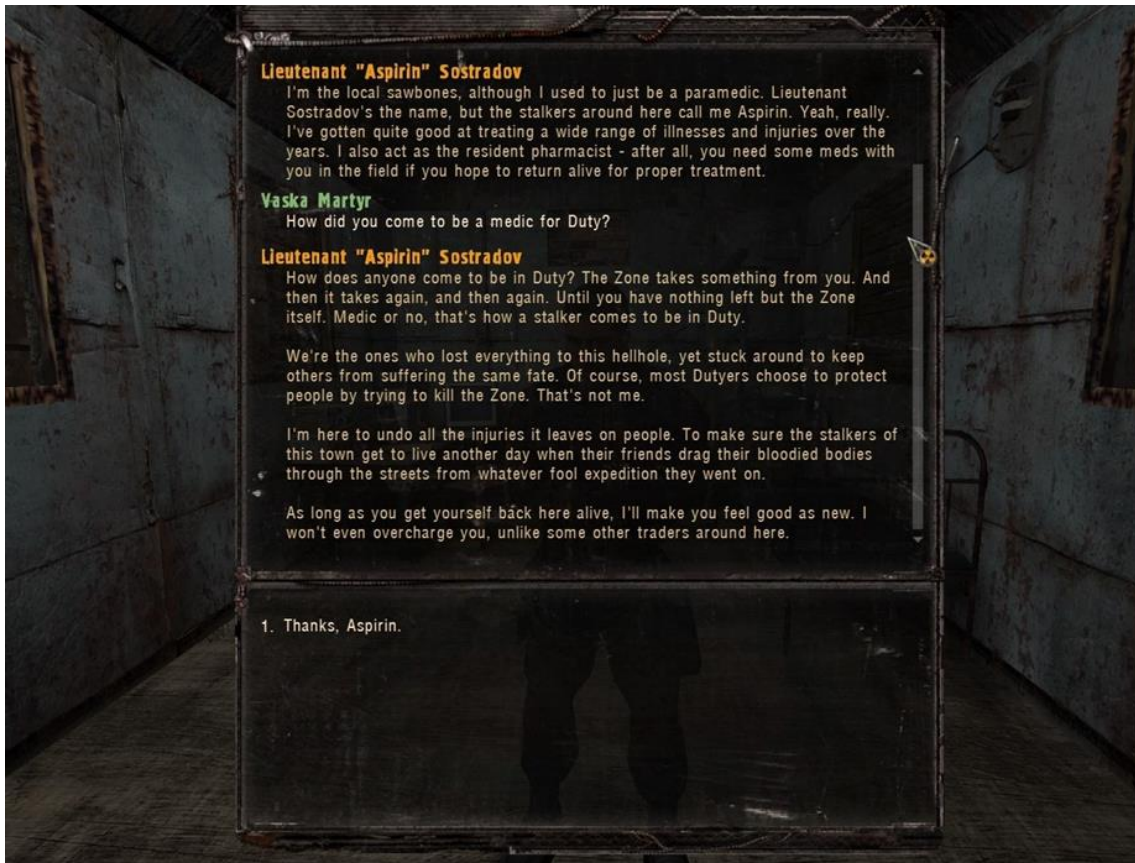
Cosplayers en la Comic Con de Ucrania. Post del 11 de Agosto 2021. <https://www.instagram.com/p/CSboHU6NEzm/>



Diálogo en CoP de Beard, comerciante y bartender en el navío abandonado Skadovsk en el pantano de Zaton, informando a Degtyarev sobre su refugio en el centro de la Zona. “The [Brain] Scorcher” era una peligrosa e inmensa máquina que bloqueaba el acceso a Pripjat y la central nuclear, desactivada por Marked One / el jugador en SoC.



Una de las conversaciones generadas aleatoriamente al interactuar con un NPC en CoP.

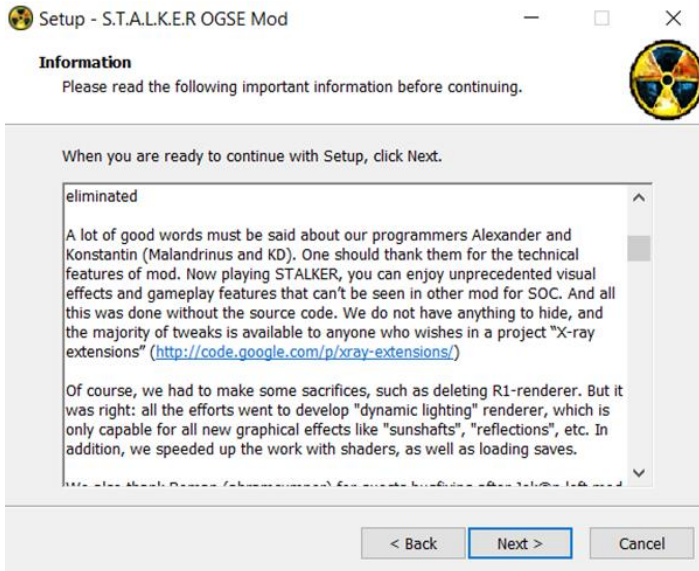


Un NPC insertado en Call of Chernobyl dando cuenta de sus antecedentes acorde a la naturaleza de los miembros de la facción *Duty* (*Dolg*) en la Zona. Un exponente del cuidado por una narratividad congruente para la comunidad del *modding*.



Un miembro de *Monolith* rezando en Pripyat. Aunque pasa completamente por la estética de los juegos, es la captura de una animación. 2018.

Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=QCfMMhYs6X4> ; «S.T.A.L.K.E.R.» — ТРЕЙЛЕР «МОНОЛИТ».



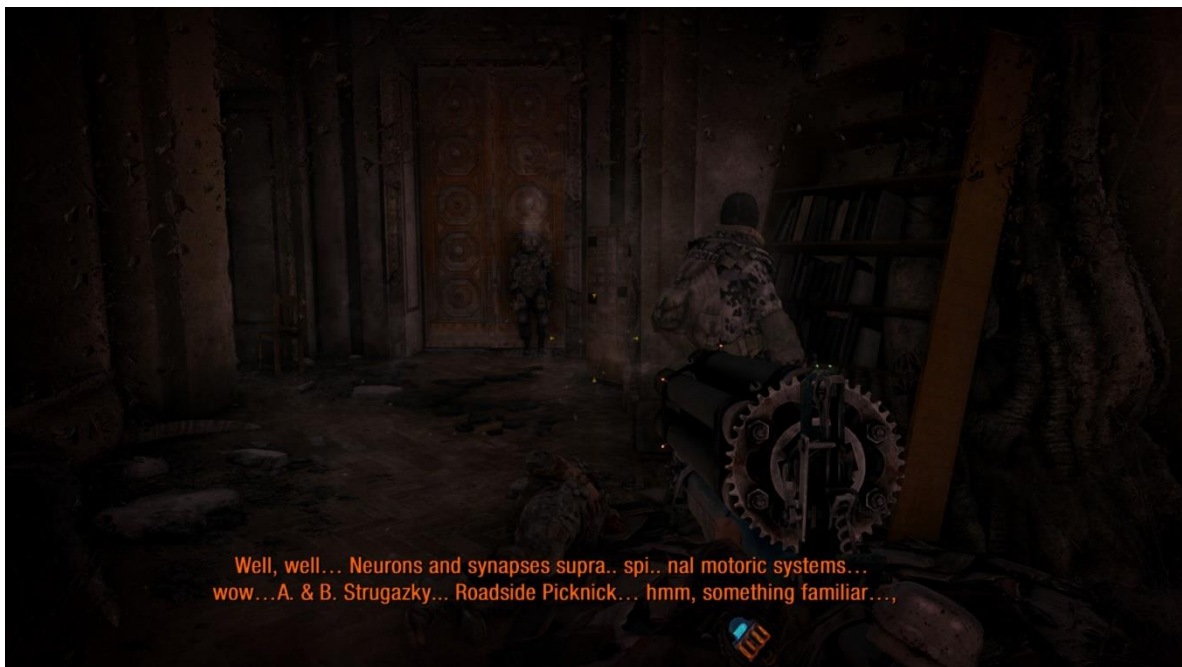
Una muestra del esfuerzo comunitario en la instalación de uno de los muchos mods de considerable contenido de S.T.A.L.K.E.R.



Cuadro estadístico de los visitantes y las descargas al portal de CoC en ModDB. La cuantificación de estas ha de contemplar que un mismo usuario puede hacer varias veces una descarga. Recuperado de <https://www.moddb.com/mods/call-of-chernobyl/stats>



Cruces dentro de la Zona de Exclusión, y una de las varias cruces que se pueden encontrar en los videojuegos. En su caso, SoC.



Mención de la novela de los Strugatsky en *Metro 2033*, a la entrada de Artyom (protagonista/jugador) en “la Librería” de un Moscú postapocalíptico por la guerra nuclear.



Como última apreciación secundaria al conjunto, una comparación visual entre la escena de la antesala a *The Room* en *Stalker* (1972) y al *River of Fate* en *Metro: Last Light* (2013). El personaje antes de la cascada, un guía espiritual cuyo parecido psicológico al stalker de Andrei Tarkovsky podría pasar desapercibido, es Khan. Personaje también en la novela.



Fuentes

Fuentes Audiovisuales y Linkografía:

4A Games. *Metro: Last Light*. Kiev. 2013.

Anomaly Team [Equipo de desarrolladores]. *S.T.A.L.K.E.R. Anomaly*. 2021. <https://www.moddb.com/mods/stalker-anomaly>

Aristizabal, Adriana. «The Babushkas of Chernobyl». *The Huffington Post*, 6 de diciembre de 2017. https://www.huffpost.com/entry/the-babushkas-of-chernoby_b_7566314

BartGameTV. «S.T.A.L.K.E.R.» — ТРЕЙЛЕР «МОХОЛИТ». 2018. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=QCfMMhYs6X4>

Carless, Simon. «Dispute ensues over rights to S.T.A.L.K.E.R. franchise». *Game Developer*. 12 de diciembre de 2012. <https://www.gamedeveloper.com/business/dispute-ensues-over-rights-to-i-s-t-a-l-k-e-r-i-franchise>.

CinemaTyler [Usuario]. *Stalker (1979): The Sci-Fi Masterpiece That Killed Its Director*. 22 de Julio de 2019. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=lhK7hMBli4s>

Cinephilia & Beyond. «‘The Exile and Death of Andrei Tarkovsky’: A Priceless Contribution to the Body of Work on One of Cinema’s Greatest Poets», 2015. <https://cinephiliabeyond.org/the-exile-and-death-of-andrei-tarkovsky/>.

COM Team [Equipo de desarrollo]. *S.T.A.L.K.E.R.: Call of Misery*. 2017. <https://www.moddb.com/mods/stalker-com>

Cotter, Pdraig. «Get in the Zone: The Many Adaptations of Roadside Picnic». *Den of Geek* (blog), 17 de octubre de 2017. <https://www.denofgeek.com/culture/get-in-the-zone-the-many-adaptations-of-roadside-picnic/>.

Donovan, Imogen. «Writer Of “S.T.A.L.K.E.R.”, Sergei Ivanov, Sadly Passes Away Aged 66». *Gamingbible*, 7 de diciembre de 2020. <https://www.gamingbible.co.uk/news/games-writer-of-stalker-sergei-ivanov-has-died-aged-66-from-covid-20201207>.



- frankensplean [Usuario]. *Tarkovsky Stalker Alexander Knyazhinsky final interview*, 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=CTbcXPPOd9c>.
- Gamespot Staff. S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl Designer Diary #1. *Gamespot*, 5 de febrero de 2004. <https://www.gamespot.com/articles/stalker-shadow-of-chernobyl-designer-diary-1/1100-6084601/>.
- Gianvito, John. *Andrei Tarkovsky Interviews*. University Press of Mississippi: University Press of Mississippi / Jackson, 2006.
- Glinter, Ezra. (Give Me That) Old-Time Socialist Utopia. *The Paris Review*. 11 de mayo de 2015. <https://www.theparisreview.org/blog/2015/05/11/give-me-that-old-time-socialist-utopia/>
- GSC Game World. *Official S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl web-site*. 2006. En <https://soc.stalker-game.com>
- GSC Game World. *S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripjat*. Kiev. 2010.
- GSC Game World. *S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky*. Kiev. 2008.
- GSC Game World. *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*. Kiev. 2007.
- GVMERS. *The Rise and Fall of S.T.A.L.K.E.R. | Documentary*. 26 de noviembre de 2017. En <https://www.youtube.com/watch?v=rYNjcm7wCy8>
- Hilton, Lynn. *Inside the abandoned city of Pripjat, 30 years after Chernobyl – in pictures*. 2016. Recuperado de <https://www.theguardian.com/cities/gallery/2016/apr/05/inside-abandoned-city-pripjat-30-years-chernobyl-in-pictures>
- Jester. Essential Mods for the S.T.A.L.K.E.R. Series. *GND-Tech*. 17 de julio de 2019. Recuperado de <https://gnd-tech.com/2019/07/essential-mods-for-the-s-t-a-l-k-e-r-series/>
- Last Day Team [Equipo de desarrollo]. *S.T.A.L.K.E.R.: Last Day*. 2017. <https://www.moddb.com/mods/stalker-last-day>
- Martin, Sean. *Andrei Tarkovsky - The Pocket Essential*. Pocket Essentials, 2005.
- Milenic, Z., y E. G. Lapina-Kratasyuk. «From Roadside Picnic (The Strugatsky Brothers) to Stalker (Tarkovsky): A work of adaptation». *Communications. Media. Design. Scientific Articles* Vol. 5, n.º 4. 2020.
- Misery Development Team [Equipo de desarrollo]. *S.T.A.L.K.E.R.: Misery*. 2017. <https://www.moddb.com/mods/stalker-misery>



Morris, Holly. The Stalkers. Inside the bizarre subculture that lives to explore Chernobyl's Dead Zone. *Slate*, 26 de septiembre de 2014. <https://slate.com/news-and-politics/2014/09/the-stalkers-inside-the-youth-subculture-that-explores-chernobyls-dead-zone.html>.

OGSR Team [Equipo de desarrollo]. *S.T.A.L.K.E.R.: OGSR*. 2016 <https://www.moddb.com/mods/old-good-stalker-evolution>

Pearson, Dan. It's a hard time for Ukraine, but a good time to be a proud Ukrainian. *Gamesindustry.biz*, 22 de diciembre de 2014. <https://www.gamesindustry.biz/articles/2014-12-10-its-a-hard-time-for-ukraine-but-a-good-time-to-be-a-proud-ukrainian>

Photography Gamer [Usuario]. *How Roadside Picnic inspired a generation of game developers*. 25 de Agosto de 2021. <https://www.youtube.com/watch?v=c7GiiWl4vMM>

Ray of Hope. *Дневник разработки¹¹⁷ Ray of Hope #1 (ENG SUBS) 4K*. 16 de mayo de 2017. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Mm0Smkm6-8w>

Raycevic [Usuario]. *Modding the Post-Apocalypse / S.T.A.L.K.E.R. Call of Chernobyl*. 15 de Enero de 2017. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=LzB1MY8tpHw>

Richter, Darmon. How the Video Game S.T.A.L.K.E.R. inspired a wave of real-world Chernobyl tourists. *The Verge*. 29 de abril de 2021. Recuperado de <https://www.theverge.com/2021/4/29/22403796/stalker-chernobyl-exclusion-zone-tourists>

Robert CBRN. *S.T.A.L.K.E.R. Universe Ep. 1: Travelling Between Fiction and Reality (Real Life Locations)*. 2019. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=SzPZkW9pycM>

S.T.A.L.K.E.R. Book Series. *Stalker Fandom*. https://stalker.fandom.com/wiki/S.T.A.L.K.E.R._Book_Series

S.T.A.L.K.E.R. Complete Team [Equipo de Desarrollo]. *Call of Pripjat Complete*. 2011. <https://www.moddb.com/mods/call-of-pripyat-complete>

S.T.A.L.K.E.R. Complete Team [Equipo de Desarrollo]. *Clear Sky Complete*. 2010. <https://www.moddb.com/mods/clear-sky-complete>

S.T.A.L.K.E.R. Complete Team [Equipo de Desarrollo]. *S.T.A.L.K.E.R. Complete*. 2009. 2012. <https://www.moddb.com/mods/stalker-complete-2009>

¹¹⁷ [Diario de Desarrollo].



S.T.A.L.K.E.R. Wiki. *International Scientific Group*. 2010.
https://stalker.fandom.com/wiki/International_Scientific_Group

Seeder, Ben. «STALKER: Who's the rightful heir?» *gamesindustry.biz*, 30 de junio de 2014.
<https://www.gamesindustry.biz/articles/2014-06-30-stalker-whos-the-rightful-heir>

Shiey [Usuario]. *ILLEGAL FREEDOM: Journey Across Chernobyl Exclusion Zone*. 10 de
Noviembre de 2019. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=jGPjj4B_jEk

Shiey [Usuario]. *ILLEGAL FREEDOM: Winter Journey Across Chernobyl Exclusion Zone*.
26 de Marzo de 2020. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=S_NsueHWrfw

STRIFER [Usuario]. *S.T.A.L.K.E.R. Gunslinger*. 2020.
<https://www.moddb.com/mods/gunslinger-mod>

Suton, Koraljka. 'Stalker': Andrei Tarkovsky's Merger of Contemplative Style and
Transcendental Substance Designed to Put Us in the Zone. *Cinephilia & Beyond*, s. f.
<https://cinephiliabeyond.org/stalker/>.

Sven Mikulec. A Unique Perspective on the Making of 'Stalker': The Testimony of a
Mechanic Toiling Away under Tarkovsky's Guidance, *Cinephilia & Beyond*. 2016,
<https://cinephiliabeyond.org/unique-perspective-making-stalker-testimony-mechanic-toiling-away-tarkovskys-guidance/>

Taneja, Nikhil. S.T.A.L.K.E.R. sells 1.65 million copies. *First Post*. 25 de febrero de 2008.
<https://www.firstpost.com/tech/news-analysis/s-t-a-l-k-e-r-sells-1-65-million-copies-3559937.html#:~:text=S.T.A.L.K.E.R.,Million%20Copies-%20Technology%20News%2C%20Firstpost>

Tarkovski, Andrei. "*Stalker*". Rusia, Mosfilm, 1979, 163 min.

Tarkovsky, Andrei. [Página web]. 2011. <https://andrei-tarkovsky.com>

TeamEPIC Call of Chernobyl Team [Equipo de desarrolladores]. *S.T.A.L.K.E.R. Call of Chernobyl*. 2016. <https://www.moddb.com/mods/call-of-chernobyl>

thefilminformer [Usuario]. *What Tarkovsky's 'STALKER' Taught Me About Movies*. 1 de
Diciembre de 2019. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=f4hI3TtEZ78>

Trofimov, Denis. *Sacrifices of Andrei Tarkovsky*. Documentary. Rusia, 2012. Recuperado de
<https://www.youtube.com/watch?v=x4HgQ0zDP08>.

Tsoukanova, Ania. Wild horses flourish in Chernobyl 35 years after explosion. *phys.org*, 23
de abril de 2021. <https://phys.org/news/2021-04-wild-horses-flourish-chernobyl-years.html>.



Fuentes Impresas:

Alexiévich, Svetlana. *Voces de Chernóbil*. Segunda Edición. Santiago de Chile: Penguin Random House. 2015.

Blair, Hunter. *Poetry and Film: Artistic Kinship between Arsenii and Andrei Tarkovsky*. Londres. Tate Publishing. 2014

Green, Peter. *Andrei Tarkovsky. The Winding Quest*. Hong Kong: The Macmillan Press, 1993.

Strugatsky, Arkady & Boris. *Roadside Picnic*. Chicago Review Press. Chicago. 2012.



Bibliografía

Bolufer, Mónica, Juan Gomis, y Telesforo M. Hernández, eds. *Historia y Cine. La construcción del pasado a través de la ficción*. Zaragoza, España: Institución Fernando el Católico, 2015.

Carreras Planas, Carla. Del Homo Ludens a la gamificación. *Quaderns de Filosofia* 4. 2017. 107-18. <http://dx.doi.org/10.7203/qfia.4.1.9461>.

Castells, Manuel. El espacio de los flujos. En *La era de la información: economía, sociedad y cultura. La sociedad red*. 2da ed. Vol. 1. Madrid: Alianza Editorial, 2000.

Contreras Espinosa, Ruth & Gomez, Jose. *Aprendizaje informal con mods para videojuegos*. 2019. 10.14195/978-989-26-1772-5_14.

Corro Pemjean, Pablo. "Stalker" y la búsqueda de la felicidad. *Teología y vida* [online]. 2006, vol.47, n.2-3 [citado 2021-05-02], pp.145-152. Disponible en:

[http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0049-](http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0049-34492006000200002&lng=es&nrm=iso)

34492006000200002&lng=es&nrm=iso.

ISSN

0049-3449.

<http://dx.doi.org/10.4067/S0049-34492006000200002>.

Dabat, Alejandro. «Globalización: Capitalismo informático-global y nueva configuración espacial del mundo». En *Globalización y alternativas incluyentes para el siglo XXI*. México: UNAM, 2002.

Dey, Tapajit. Massengill, Jacob. Mockus, Audris. Analysis of Popularity of Game Mods: A Case Study. 133-139. 10.1145/2968120.2987724. 2016.

Dyer, Geoff. *Zona. A Book About A Film About A Journey to a Room*. Melbourne, Australia. The Text Publishing Company. 2012

Escobar Villegas, Juan Camilo. *Lo imaginario. Entre las ciencias sociales y la historia*. Medellín, EAFIT. 2000.

Fantoni, Gianluca, J. M. Carlsten, y F. McGarry. Film and History: A Very Long Engagement. A Survey of the Literature Concerning the Use of Cinematic Texts in Historical Research. En *Film, history and memory*, 18-31. Nottingham Trent University. Basingstoke: Palgrave Macmillan. 2015. <http://dx.doi.org/10.1057/9781137468956>.

Fiorido, Michela. Moral rights and mods: Protecting integrity rights in video games. *U.B.C. Law Review*, 46(3), 739-790. 2013.



- Frasca, Gonzalo. *Videogames of the Oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate*. Tesis de grado, Instituto de Tecnología de Georgia, 2001. Recuperado de <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>
- Fuller, Daniel. «S.T.A.L.K.E.R.: *Shadow of Chernobyl* and Memory of Utopia». East European Film Bulletin, mayo de 2016. <https://eefb.org/retrospectives/how-a-ukrainian-computer-game-transfigured-folkloric-processes-of-remembering/>.
- Garrido Miranda, José Miguel. "Videojuegos de estrategia: algunos principios para la enseñanza." *REDIE. Revista Electrónica de Investigación Educativa* 15, no. 1: 62-74. 2013. Redalyc, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15528262005>
- Giménez, Gilberto. *La cultura como identidad y la identidad como cultura*. Instituto de Investigaciones Sociales de la UNAM, s. f.
- Huizinga, Johan. *Acerca de los límites de lo lúdico y lo serio en la cultura*. Madrid. Casimiro Libros. 2014.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. España. Alianza Editorial. 1954.
- Jordi Canal. El historiador y las novelas. *Ayer, Historia y Literatura*, n.º 97. 2015. 13-23.
- López Franco, Álvaro. Alberto Venegas Ramos: «El mejor objetivo que puede tener un videojuego de historia es hacer reflexionar al jugador sobre una situación histórica». *Descubrir la Historia*, 28 de junio de 2020. <https://descubriralahistoria.es/2020/06/alberto-venegas-ramos-el-mejor-objetivo-que-puede-tener-un-videojuego-de-historia-es-hacer-reflexionar-al-jugador-sobre-una-situacion-historica/>
- Mengs, Antonio. *Stalker* de Andrei Tarkovski. La metáfora del camino. Ediciones RIALP. Madrid. 2016.
- Mortensen, Torill Elvira, Jonas Linderoth, y Ashley ML Brown. *The Dark Side of Game Play. Controversial Issues in Playful Environments*. Routledge Advances in Game Studies 4. Nueva York: Routledge, 2015.
- Nae, Andrei. *Immersion, Narrative, and Gender Crisis in Survival Horror Games*. Routledge Advances in Game Studies. Nueva York: Routledge, 2021.
- Picard, Martin. *Machinima: Video Game As An Art Form?*. Universidad de Montreal. 2007.



Ribbens, Wannes & Poels, Yorick. Researching player experiences through the use of different qualitative methods. *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory - Proceedings of DiGRA*. 2009.

Rodríguez, Juan Esteban. «Los videojuegos de estrategia como herramienta para el desarrollo de competencias en la toma de decisiones». *Universidad Santo Tomás*, 2018. <http://repository.usta.edu.co/handle/11634/12496>.

Romero, Brenda. «Are Games Art? | Brenda Romero | TEDxGalway». Presentado en *TEDx Talks*, 16 de febrero de 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=L5sBdR4-GGM>.

Salvestroni, Simonetta. Aceto, Raphael y R. M. P. “The Ambiguous Miracle in Three Novels by the Strugatsky Brothers (Le Miracle Ambigu Dans Trois Romans Des Frères Strugatsky).” *Science Fiction Studies* 11, no. 3 (1984): 291–303. <http://www.jstor.org/stable/4239641>.

Sorlin, Pierre. Cine e Historia, una relación que hace falta repensar. En *Una ventana indiscreta. La historia desde el cine*. Editado por Gloria Camarero, Beatriz de las Heras y Vanessa de Cruz. Universidad de Carlos III de Madrid: Ediciones JC. 2008.

Swalwell, Melanie, Helen Stuckey, y Angela Ndalianis. Fans and Videogames. *Histories, Fandom, Archives. Routledge Advances in Game Studies* 9. Nueva York: Routledge, 2017.

Tarkovsky, Andrei. *Esculpir en el tiempo*. Titivilus, ePub. 1982.

Vargas Llosa, Mario. *La verdad de las mentiras*. Punto de Lectura. Santillana. Madrid. 2007.



Glosario

Assets Recursos utilizados por un videojuego y en su creación. Texturas, modelos, paquetes de sonido, animaciones, varios.

CoP S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat

CS S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky

FPS First Person Shooter. Género, Videojuego de Disparos en Primera Persona

RTS Real Time Strategy (Game). Género, Videojuego de Estrategia en Tiempo Real.

IIEC International Institute of Extraterrestrial Cultures. Instituto Internacional de Culturas Extraterrestres. Roadside Picnic.

ISG / UNISG International Scientific Group & United Nations International Scientific Group. Facciones descartadas de los videojuegos que la comunidad modder reintegró.

SoC S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl.

CoC S.T.A.L.K.E.R.: Call of Chernobyl. Stand-alone que une los mapas y contenidos de todos los FPS de GSC referidos.

NPC Non-player character, Personaje No Jugador.

The Wish Machine Título de trabajo del guion del filme Stalker, de Andrei Tarkosvky.

The Wish Granter Monolito sobrenatural asentado en el corazón de la planta nuclear de Chernóbil (CNPP) en la trilogía.