



**Casa abierta al tiempo**  
**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA**  
**METROPOLITANA**

División de Ciencias Sociales y Humanidades

Departamento de Artes y Humanidades

Licenciatura en Arte y Comunicación Digitales

**MEXIMORFOS**

Karla Cecilia Ruiz Peñaloza

Proyecto de Investigación Terminal para obtener el título de Licenciada en Arte y Comunicación  
Digitales

Tutor del proyecto:

Dr. Hugo Solís García

Cotutor del proyecto:

Dr. Jesús Fernando Monreal Ramírez

Unidad Lerma

México, 2019

## Índice

<b>Introducción</b> .....	3
<b>Capítulo 1. Marco histórico</b> .....	6
1.1 Lo Mexicano y su representación en las manifestaciones artísticas.....	6
1.1.1 Pintura.....	7
1.1.2 Fotografía.....	13
1.1.3 Cine.....	19
1.2 El videojuego y arte: ArtGames.....	24
<b>Capítulo 2. Marco teórico</b> .....	30
2.1 Concepciones teóricas de lo mexicano.....	30
2.2 La heterogeneidad mexicana.....	35
<b>Capítulo 3. Meximorfos</b> .....	41
3.1 Descripción de la obra.....	41
3.2 Motivaciones.....	42
3.3 Descripción y realización del proyecto.....	44
3.3.1 El ArtGame y la materialización de la idea.....	44
3.3.2 Propuestas y versión final.....	45
3.3.3 Partes del juego.....	48
3.3.4 Habitantes de Lerma de Villada: México.....	49
3.3.4.1 Entrevistas y creación de personajes.....	51
3.3.5 Descripción tecnológica.....	55
3.3.6 Resultados.....	59
<b>Conclusiones</b> .....	61
<b>Anexos</b> .....	63
<b>Referencias</b> .....	88

## Introducción.

Al salir de México, hace poco más de un año, me encontré con distintas perspectivas estereotipadas de lo mexicano que evidenciaron una serie de representaciones distorsionadas que se tienen de los que nacimos y, sobre todo, habitamos México. Al regresar a mi país y guiada por este interés comencé a investigar del tema y las concepciones teóricas que se han hecho en torno a él, por lo que empecé entender que muchos de estos estereotipos que se tienen de lo mexicano pudieron ser influenciados por la representación y descripción que mismos habitantes de México han hecho sobre las características de los residentes del país.

A partir de esta experiencia, surgió la inquietud de realizar un Artgame como Trabajo de Investigación Terminal de la Licenciatura en Arte y Comunicación Digitales. El título de este proyecto es *Meximorfos*, que busca ser crítico a las posturas teóricas que afirman que existe un conjunto de características sustanciales o un concepto universal de lo mexicano, por lo que es un Artgame que explora la noción de lo mexicano a partir del diálogo y el encuentro directo que el jugador establece con la diversidad. El objetivo de esta pieza es explorar las heterogeneidades de lo mexicano a partir de un videojuego que destaque una aproximación del mexicano contemporáneo del siglo XXI. Por lo que, se trata de un Role Playing Game (RPG) realizado en Unity, el cual reconstruye el ambiente de Lerma de Villada, en el que el jugador puede recorrer calles y distintos espacios de la ciudad entablando una conversación con algunos de sus habitantes. En consecuencia, busca responder la pregunta: ¿Cómo la heterogeneidad del mexicano contemporáneo, habitante de Lerma de Villada, puede ser representada en un videojuego? Guiándose por los siguientes objetivos específicos: 1) Reflexionar sobre las posturas teóricas que han definido a lo mexicano; 2) Describir la heterogeneidad como base para el acercamiento al mexicano contemporáneo; 3) Hacer una muestra de habitantes mexicanos dentro

de Lerma de Villada; 4) Realizar un videojuego donde el jugador pueda relacionarse con las heterogeneidades de los mexicanos en la actualidad (2019).

Creo que *Meximorfos* es pertinente para el arte digital debido a la implementación del videojuego como intermediario para la relación entre realidades, en donde el trabajo de campo se ve mostrado en un espacio interactivo que a pesar de ser lúdico no está basado en la ficción. Además, al partir de la idea de lo heterogéneo se propone que lo mexicano se muestre desde la diversidad y no como una concepción única y delimitada, por lo que es posible abordar el tema desde otra perspectiva, en donde el uso del videojuego y la interacción del mismo permiten un acercamiento directo con él.

Por lo tanto, el escrito del presente Trabajo terminal estará dividido en tres capítulos. El primero es el Marco Histórico, que contará con dos secciones; la primera expone un corte histórico a partir de obras específicas de distintas manifestaciones artísticas dadas durante el siglo XX en México: cine, fotografía y pintura. Se busca mostrar cómo la figura de lo mexicano que representan pudo influir en ciertos estereotipos a través de la reafirmación de imágenes. La segunda parte, es una descripción de la unión del arte con los videojuegos y la creación de lo ya denominado ArtGame, aunado a ciertos ejemplos de esta rama del arte digital.

El segundo capítulo consta del Marco Teórico, cuya primera parte busca hacer una breve revisión histórica sobre distintas posturas teóricas que han abordado el tema de lo mexicano. Para de esta forma desembocar en el segundo apartado del capítulo, que es una reflexión sobre el análisis que Roger Bartra hace de las distintas concepciones que se han dado acerca de lo mexicano. Lo que dará paso a hablar de la heterogeneidad como una condición del desarrollo individual y cómo, por ende, no se puede hablar de un concepto universal.

Finalmente, el tercer capítulo consiste en una descripción del proceso de producción de la obra artística *Meximorfos*, cuyo objetivo es realizar un videojuego y que el jugador pueda relacionarse con las heterogeneidades del mexicano contemporáneo (2019). Por lo que se hace una descripción del videojuego, las partes que lo constituyen y el desarrollo técnico de su producción, así como la explicación de las motivaciones, el proceso creativo y la problematización de la misma.

Siendo así, *Meximorfos* no busca conceptualizar lo mexicano ni generaliza sus características, más bien busca que a partir de la experiencia y el diálogo se pueda conocer la heterogeneidad de los habitantes del país. No obstante, es importante mencionar que el proyecto ha sido elaborado de forma intuitiva por lo que se realizó trabajo de campo para recopilar la información a partir de entrevistas a distintos habitantes de Lerma de Villada. Sin embargo, a futuro se pretende hacer un muestreo con base metodológica donde se entrevisten a más personajes y los escenarios de *Meximorfos* puedan crecer; teniendo así, el proyecto mucho futuro.

## Capítulo 1

Este capítulo abordará temas importantes que engloban el proyecto de investigación terminal *Meximorfos: Lo mexicano y el ArtGame*, con el fin de contextualizar la producción de esta obra y así poder construir una propia representación de lo mexicano a través de un videojuego artístico. Este capítulo estará dividido en dos partes, la primera es un corte histórico a partir del análisis de un conjunto de manifestaciones artísticas dadas durante el siglo XX en México: pintura, fotografía y cine, acotando obras específicas de artistas de gran referencia. En donde se busca comprender cómo ha sido representada la figura de lo mexicano en estos medios, así como las implicaciones de estos para que ciertas figuras se vuelvan icónicas o estereotipadas aun en la actualidad.

Por otro lado, la segunda parte consiste en una descripción de la unión del Arte con los videojuegos y la creación de lo ya denominado *ArtGame*, usando el videojuego como herramienta artística. Realizando así un análisis del mismo y una ejemplificación con dos obras de esta rama del arte digital y, de esta forma, poder comprender sus alcances y capacidades que lo han vuelto una herramienta importante para el cambio, más allá de lo lúdico. Mostrando así las posibilidades de su uso para transformar la perspectiva de un tema, siendo en este caso, lo mexicano.

### 1.1 Lo Mexicano y su representación en las manifestaciones artísticas.

El arte nacional y sus distintas manifestaciones han representado a los mexicanos de formas variadas según su contexto, sin embargo, muchas de las imágenes que plasmaron han marcado y contribuido a un sinnúmero de estereotipos que sin querer se han preservado hasta nuestros días, siendo que, muchas veces son utilizados para identificar al pueblo mexicano en la actualidad. En este apartado se hará una revisión puntual a obras representativas pertenecientes a

manifestaciones artísticas como la pintura, la fotografía y la cinematografía realizadas durante siglo XX en México, aunado a sus diversas representaciones de lo mexicano; analizando su contexto, inquietudes e intenciones. Lo que permitirá mostrar su percepción y con ello su contribución a ciertas figuras que se volvieron icónicas a la hora de hablar de un mexicano, sin embargo no por eso reales o vigentes para nuestro contemporáneo, pues cada una de las obras presentadas son un registro histórico que responde a su momento, no a la actualidad.

Por esta razón, habrá tres apartados, el primero, la pintura, hablará sobre el movimiento muralista mexicano afianzado a sus tres máximos exponentes: Diego Rivera (1886-1957), David Alfaro Siqueiros (1896-1974) y José Clemente Orozco (1883-1949). Posteriormente y contemporánea a ellos se hablará de la artista Frida Kahlo (1907-1954). El segundo apartado se enfocará a la presentación de la fotografía y obras puntuales de tres artistas importantes: Tina Modotti (1896-1942), Manuel Álvarez Bravo (1902-2002) y Graciela Iturbide (1942- ). Y, por último, en el tercer apartado, se enunciará lo que se conoce como la Época de Oro del cine mexicano, comenzando con la *Trilogía Revolucionaria* (1933-1939) de Fernando Fuentes, para después pasar a las películas *La Perla* (1947) y *Los tres García* (1946).

### **1.1.1 Pintura**

Después de la Revolución Mexicana, con una sociedad dañada por sus estragos, desde el arte se buscó una unión identitaria que ahora conocemos como “nacionalismo”, como resultado de esta búsqueda surge el movimiento muralista. José Vasconcelos (1882-1959) como secretario de Educación Pública del gobierno de Álvaro Obregón (1920 a 1924), propuso una reforma cultural donde su “misión redentora incluía, como se sabe, campañas de alfabetización, creación de escuelas y bibliotecas, publicación de periódicos y revistas, y la construcción de edificios a los que agregó la decoración mural” (Collin, 2003, p.27). Debido a esto, se considera como aquel

que se encargó de brindarles el apoyo gubernamental a los muralistas de la época y por ende una parte fundamental del movimiento.

No obstante, este movimiento artístico tuvo fuertes implicaciones políticas y sociales, siendo una, lograr la representación de una identidad nacional, sin embargo al ser también utilizado como medio de protesta, como menciona Héctor Jaimes “el muralismo mexicano (...) está arraigado a la realidad mexicana e intenta representar la crudeza de su dinámica histórica, a través de individuos que tradicionalmente habían sido desplazados de las escenas artísticas: los indígenas y los obreros” (2012, p. 25) usando sus imágenes para intentar formar un movimiento de unión y amor patrio. A pesar de ello, esta realidad de la que habla Jaimes solo es un fragmento de todo lo que fue y es México, ya que al intentar mostrar una identidad nacional, representaban lo mexicano por medio de la exaltación de ciertas características que no todos compartían, siendo su enfoque principal las clases populares, contribuyendo en gran parte a un imaginario del mexicano: un indígena, un campesino, de piel morena, cabello negro, trenzas, sombrero o bigote, vestido de manta y huaraches. Pues, citando a Laura Collin, en el muralismo:

El mestizo aparece como el prototipo del mexicano, hijo de la revolución, heredero de las culturas prehispánicas y del proceso colonial, un pueblo que intenta emerger en la independencia pero es opacado por el criollo que se apropia de México, pero que finalmente obtiene el papel protagónico con la revolución. (2003, p.34)

Diego Rivera (1886-1957) fue un artista plástico mexicano considerado como uno de los mayores exponentes del muralismo, realizó su primer mural alrededor de 1922 y trabajó continuamente para el gobierno, invitado por José Vasconcelos (Museo Mural Diego Rivera, 2019). Al tener una visión comunista, los temas políticos plagaron sus obras, sin embargo, es interesante la contradicción que puede encontrarse en este sentido, pues



el haber aceptado las comisiones en el Palacio Nacional, por parte del gobierno, y las de Cuernavaca por parte del embajador estadounidense Morrow, también demostrarían que Rivera no buscaba transformar política o socialmente a la sociedad, sino adaptarse como artista (...) dentro de su entorno político.” (Jaimes, 2012, p. 100)

En murales como *Dotación de ejidos* (1923) **Imagen 1** o *La fiesta del maíz* (1924) **Imagen 2** se pueden encontrar representados los símbolos antes mencionados, enfocándose principalmente en la imagen campesina: pequeños y delgados personajes vestidos de manta blanca y sombreros de palma, a la vista indefensos, postrados de espalda por lo que rara vez muestran su rostro, velando así por la tierra que trabajan.

David Alfaro Siqueiros (1896-1974) fue otro gran representante de la época mural mexicana que fue parte del Ejército Constitucional de Carranza y Secretario General del Sindicato de Obreros, Técnicos, Pintores y Escultores, y codirector del periódico *El machete* (Rodríguez, 2018), por lo que estuvo fuertemente adentrado en la lucha de las clases populares. Lo que se ve reflejado en su obra y compromiso con el mural en el exterior, y que después sería la razón de su roce con Rivera, puesto que Siqueiros afirmaba que “el arte público es un intento por evitar que los artistas produzcan una publicidad comercial de la sociedad capitalista” (Rodríguez, 2018, p.27). Ya que después de realizar su primer mural en espacio público lo concibió como “un instrumento de agitación política para hacer una revolución” (Jaimes, 2012, p.127). En obras como *El petróleo, La tierra como el agua y la industria nos forja y nos pertenece* (1959) **Imagen 3** y *Lucha por la emancipación* (1961) **Imagen 4** se pueden observar una representación diferente de la que expresaba Rivera referente a los campesinos y obreros, sin embargo usando en su mayoría los mismos símbolos, escogiendo así ciertos rasgos representativos, piel morena, rostros sucios, cabello negro, descalzos, vestidos de manta, y

sombreros de paja. No obstante, Siqueiros tenía un enfoque engrandecedor, pues se pueden ver fornidos y listos para la lucha, violentos, para nada sumisos como se mostraba en el trabajo de otros muralistas. Además que su técnica contribuyó a esta imagen, porque como afirma María Rodríguez “la pintura de Siqueiros posee dos características muy importantes y notorias: la violencia de la forma, y el volumen y la expresividad de movimiento” (2018, p. 31). Aunque también es interesante resaltar que esta imagen pudo contribuir a la idea del macho, debido a que en sus murales solo hay hombres luchando, son los que lucen fuertes, los que están en primera fila de batalla.

José Clemente Orozco (1883-1949) fue el tercero de los mayores exponentes del muralismo. Su trabajo no estuvo tan enfocado al cambio político pero sí pudo contribuir a ciertos imaginarios, puesto que la mayoría de su obra, según la Exposición de Motivos realizada por la Secretaría del Congreso del Gobierno de Jalisco:

Es un resumen conceptual de la fisonomía histórica de México: el sanguinario mundo indígena, la inspiración heroica y religiosa de la conquista, sólo equivalente a su violencia; la visión de los agredidos, premonitoria del maquinismo; los signos tutelares de la ciudad y las fuerzas que la amenazan; los extremos del servicio social y de la demagogia; y los riesgos de la enajenación y la dictadura. (2002)

En los murales *La trinchera* (1926) **Imagen 5**, *Los revolucionarios sobre la marcha* (1924) **Imagen 6** y *Destrucción del viejo orden* (1926) **Imagen 7** se puede observar esta representación, pues su enfoque siempre ha sido estético, representando los hechos puramente en apariencia (Jaimes, 2012). De esta forma muestra a campesinos, revolucionarios, igualmente vestidos de manta, sin zapatos, sucios y podría decirse que hasta tristes, derrotados, agachados, mirando al suelo, vencidos. Contribuyendo al parecer, al mismo imaginario que proyectaba

Rivera, como si las clases populares estuvieran a la merced de los demás, desamparadas y débiles.

Y aunque cada uno de estos muralistas tuvo enfoques distintos, sus imágenes han perdurado y se han vuelto una figura icónica de cómo es el mexicano tanto física como mentalmente, debido a que

los muralistas (...) exaltan e idealizan al pueblo trabajador, que incluye a los campesinos, los obreros, los maestros, todos de rasgos indígenas y por tanto herederos del pasado prehispánico. A la vez satanizan a los herederos de los conquistadores, los criollos, los gringos y los curas. (Collin, 2003, p.33)

Lo que hizo que seleccionaran solo un fragmento de la población mexicana. Además, a partir de esto, se puede inferir una necesidad de afianzar una identidad nacional a través de la exaltación de las clases populares, respondiendo a su contexto justo posrevolucionario. Sin embargo, estas simbologías, debido a la importancia del movimiento, a su enfoque de arte público y la reproducción de sus imágenes, siguen presentes. A palabras de Roger Bartra la imagen del campesino ha sido “el punto de partida de la definición del mexicano del Siglo XX: definición que ha ido aprisionando al imaginario ser melancólico en una mitología alimentada permanentemente por un séquito de poetas, filósofos, psicólogos, novelista y sociólogos” (Bartra, 2014). No obstante, ya no corresponden con una descripción del campesino, obrero o indígena actual, así que mucho menos del mexicano promedio del siglo XXI.

Por otro lado y de la misma época podemos hablar de Frida Kahlo (1907-1954) artista plástica mexicana reconocida mundialmente no solo por sus pinturas sino por su rostro, ya que hasta la fecha casi cien años después, ella misma se volvió en un ícono de lo mexicano. Como artista terminó retratando su vida, sus sentimientos y a ella misma, el dolor y el sufrimiento fue

una característica clave de su trabajo después de que momentos dolorosos marcaran su vida y decidiera retratarlos. (García, 2017)

En su pintura *El Marco* (1938) **Imagen 8**, un autorretrato en el que su rostro se encuentra situado en el centro del lienzo, se alcanza a ver que viste un vestido verde con detalles amarillos, mismos colores que usa para el lazo que trenza su cabello negro, usando tres flores amarillas como tocado arriba de esa trenza. Alrededor de ella, un marco hecho con flores de distintos tamaños, formas y colores: rosa mexicano, azul rey, amarillo y rojo. Debajo de ella, en la parte central, dos aves amarillas que parece se ven de frente. Toda esta obra, uniendo formas y colores muestran una gran simbología de lo mexicano, o de lo que muchos suponen debe serlo. Ya que el uso de todas estas características la convirtió en una artista representativa de la época, además de que sus lazos con Diego Rivera, muralista que ya era reconocido para cuando ella comenzó dentro del mundo del arte, hicieron que sus pinturas recorrieran todo México y el mundo. Haciendo que, como se ha mencionado antes, el rostro de Frida también sea ahora un símbolo representativo, puesto que muchas de sus características: su cabello trenzado, oscuro y grueso, sus cejas pobladas, su vestimenta que intentaba parecerse a la vestimenta típica de comunidades indígenas, se relacionan con una imagen de cómo es una mujer mexicana, atribuyéndole estas particularidades. Además, el color y el uso de artesanías y símbolos de ellas es algo muy representativo de sus obras que se puede observar en esta pieza, porque como alude Gleiciene Mendonça:

Para Frida su leal amigo es el reflejo en el espejo, fue a través del accidente que ella encontró el renacimiento por la vida, por la naturaleza, por los animales, por las frutas y los colores, Frida había nacido nuevamente. Los autorretratos fueron (...) una manera de encontrar una nueva identidad. (2016, p.16)

Por lo que sus cuadros no solo están cargados de símbolos visuales que representan lo mexicano, también podemos encontrar a una mujer que reafirma su identidad a través de su indumentaria, del color y de símbolos que ve proyectados dentro de la cultura mexicana. En *El marco* podemos ver cómo, a pesar de ser un cuadro lleno de color y figuras naturales, ella solo se encuentra impávida en el centro, dando una mirada al espectador, mostrando a una mujer sufrida, inexpresiva, sola. Patrón que se repite en sus cuadros y que crearon un imaginario no solo de ella, sino de ella como representación de la mujer mexicana, en donde continuamente se representa como sufrida, dolida por un hombre, abandonada y engañada por él, pero, al mismo tiempo como una mujer independiente que a pesar del dolor no lo necesita, símbolo feminista, fuerte, “una cabrona”. Y así como Roger Bartra menciona

estas imágenes primigenias de la mujer que es capaz de penetrar en otro mundo o que es penetrada por otro mundo –dominante y dominada, virgen y ramera, reina y esclava – van a ser las materias primas que con el tiempo conformarán la imagen medular de la mujer mexicana moderna. (2014)

### **1.1.2 Fotografía**

Según la Real Academia Española la fotografía es un “procedimiento o técnica que permite obtener imágenes fijas de la realidad mediante la acción de la luz sobre una superficie sensible o sobre un sensor” (2018). Lo que le ha permitido ser usada no solo como una herramienta de registro y documentación, sino también de forma artística, ya que la percepción del fotógrafo puede transformar en gran medida lo que queda capturado en una imagen, haciendo la selección de solo un fragmento efímero de la realidad. Por lo que, como menciona Ana Paula Martínez, al seleccionar el momento que se desea capturar, se conserva como si fuera una memoria, algo que se puede recordar, siendo que lo que no queda retratado, se olvida (2003).

Gracias a estas características, la fotografía ha sido un recurso artístico que durante años ha representado y documentado la vida mexicana. Por lo que en este apartado se revisará algunas de las obras de tres fotógrafos inmensamente reconocidos por su trabajo artístico nacional e internacionalmente, recorriendo tres espacios temporales del siglo XX. Estos artistas son Tina Modotti (1896-1942), Manuel Álvarez Bravo (1902, 2002) y Graciela Iturbide (1942 - ), siendo importante mencionar, que lo que decidieron fotografiar solo es en esencia un pequeño fragmento de la realidad que perdurará hasta que se pierda registro de estas imágenes.

Tina Modotti (1896-1942) fue una fotógrafa italiana que vivió en México de 1923 a 1929, durante estos años se dedicó a documentar lo que tenía a su alrededor, acontecimientos diarios de un México posrevolucionario. Se caracteriza por realizar foto documental, que a sus palabras, buscaba hacer fotografías honradas más que artísticas y poder capturar el momento sin ninguna especie de truco o manipulación (Modotti, 1929). Siendo interesante la mirada extranjera en sus imágenes, pues al parecer se centró en lo que se le hacía diferente y por ende interesante a los ojos de una persona que no era de México. Además que, por vivir algunos años en el país “su contacto con el campesinado mexicano y el conocimiento orográfico de su medio natural permearon el inconsciente de la artista al crear una simbología subjetiva por medio de la memoria visual que desarrolló en su obra posterior” (de las Nieves, 2015, p.150) recopilando así una serie de imágenes en donde reafirmaba rasgos raciales típicos.

En la fotografía *Niño enfrente de un cactus* (1926) **Imagen 9** se puede observar a un pequeño niño de alrededor de unos 7 u 8 años de piel morena y cabello negro, se encuentra parado justo enfrente de un nopal en lo que parece la nada, solo tierra y cactus a su alrededor, tiene un sombrero de palma y está cubierto por un rebozo al parecer de manta, mira directamente

al espectador, su mirada solo proyecta un ser indefenso, quieto. Modotti decidió retratar justo ese momento y espacio “tal y como era” pues consideraba que:

La fotografía, por el hecho mismo de que sólo puede ser producida en el presente y basándose en lo que existe objetivamente frente a la cámara, se impone como el medio más satisfactorio de registrar la vida objetiva en todas sus manifestaciones; de allí su valor documental, y si a todo esto se añade sensibilidad y comprensión de asunto, y sobre todo, una clara orientación del lugar que debe tomar en el campo de desenvolvimiento histórico. (1929, p. 33)

Y su perspectiva es muy interesante, ella solo quería retratar lo que tenía enfrente. No obstante, la imagen antes descrita se puede asociar rápidamente con la famosa representación del mexicano vestido con sombrero y poncho, sentado al lado o recargado en un maguey o nopal, por lo que solo reafirmó estos símbolos “típicos” que adjudican al mexicano. Aunado a que, al ser una fotografía tan reconocida y claramente por ser extranjera estas imágenes no solo se quedaron en sus exposiciones dentro de México, sino que se llevaron fuera del país y un solo segundo enfrente de la cámara, se pudo convertir en la representación completa de un país.

Manuel Álvarez Bravo (1902-2002) considerado como el mayor representante de la fotografía latinoamericana del siglo XX, (Archivo Manuel Álvarez Bravo, 2011) quien fue distinguido por su continua e interesante manera de fotografiar, ya que más allá de un enfoque documental, su percepción artística se volvió inconfundible. Su aprendizaje en el medio fue autodidacta y al generar cada vez más relación con Tina Modotti, terminó tomando su lugar cuando ella fue deportada del país. “La historia de Manuel Álvarez Bravo y su arte está conectada invariablemente con la revolución de 1910 y los grandes temas mexicanos del siglo veinte: la tierra, los pueblos indios, la vida campesina, el movimiento muralista y la entrada en la

modernidad.” (Curley, 2006, p.145). Razón de que fotografiara su ciudad natal, La ciudad de México, así como varios espacios mexicanos que visitaría a lo largo de su vida. Sin embargo, muchas de sus fotografías, al estar cerca del contexto del México posrevolucionario han reafirmado, al igual que la obra de los artistas ya mencionados, imaginarios sobre lo mexicano.

En las fotografías: *Panteón, visitación* (1965) **Imagen 10**, *El perro veinte* (1958) **Imagen 11**, *Enterramiento en Metepec* (1932) **Imagen 12**, *Recuerdo de Azompan* (1943) **Imagen 13** y *La hija de los danzantes* (1933) **Imagen 14**<sup>1</sup>, muestra una serie de mujeres de distintas edades que comparten ciertas características: piel morena, cabello negro, rostros sucios, cubriendo su espalda con rebozos puestos desde su cabeza, llevan puestas faldas al parecer de manta con pequeños holanes que llegan un poco debajo de sus rodillas, están descalzas, pobres y asoleadas, solas, evitando ver directamente a la cámara. Estas imágenes pueden reflejar muchas cosas, en principio la constante captura de mujeres con rebozo ha reafirmado esta imagen como si pareciera que todas las mujeres mexicanas lo usaran aun en la actualidad. Asimismo, en ninguna de las fotografías se pueden observar hombres, están solas, tal vez una consecuencia de la revolución, tal vez razón de que se muestren desahuciadas, ¿el reflejo de la mujer dependiente a un hombre? Podría ser. Al igual, la muestra de mujeres descalzas caminando sobre tierra pueden remarcar dos estereotipos alrededor de lo mexicano, la pobreza al punto de no tener algo que usar en los pies y en segunda, un país sin calles pavimentadas, que aunque es verdad que hay muchas zonas marginadas que aún no cuentan con pavimento, esta no puede ser una representación de lo mexicano en el Siglo XXI.

Por lo que, es importante remarcar lo que Valeria Biffi menciona sobre el libro *Fotografía en América Latina: imágenes e identidades a través del tiempo y el espacio* (2016) se debe de entender “la agencia de la fotografía histórica hecha en Brasil, Colombia, México y

---

<sup>1</sup> Véanse en anexos del Capítulo 1.



Perú, desde 1880 a 1980, como generadora de memoria, identidad e imaginación geográfica, través de diferentes tipos de apropiaciones y tecnologías de representación” (2018, p.209). Y Álvarez Bravo, al ser un fotógrafo tan reconocido, estas imágenes han recorrido el mundo y de una u otra forma representan lo que sucede dentro del país. No obstante, aunque es verdad que tanto en esos años como en la época actual miles de mexicanos comparten algunas de estas características, no son todos por igual.

Graciela Iturbide (1942- ) es una fotógrafa mexicana que su trabajo retrata una constante representación de segmentos de la vida mexicana y pueblos indígenas, debido a que fue comisionada por el Archivo Etnográfico del Instituto Nacional Indigenista de México justo para documentar la población indígena del país (Iturbide, 2013). Por lo que muchas de sus fotografías están dedicadas a este tema, además de que sus continuos viajes por regiones de México, como pueblos de Sonora y Oaxaca, la han enfrentado a escenas de habitantes originarios dignas de fotografiar (Iturbide, 2013). Siendo así, en sus series fotográficas *Juchitán* (1974-1986), realizada en Juchitán, Oaxaca y *Los que viven en la arena* (1979), del desierto de Sonora, hace una serie de fotografías a la vida, las costumbres y tradiciones de habitantes de estos lugares, que en gran medida pueden ser sumamente interesantes hasta para los mexicanos, puesto que no es parte de la realidad inmediata de la mayoría de los habitantes. Ya que, como se muestra en el Panorama Educativo de México realizado por el INEE, tan solo el 10.45% de la población mexicana del 2000 eran considerados indígenas (2005). Por esta razón se podría decir que las imágenes de Graciela Iturbide han sido tan aclamadas, pues además de su gran manejo de la técnica y su visión para mostrar las cosas, su acercamiento a elementos poco comunes como lo es la vida indígena hacen de su obra algo impactante y por ende simbólico. Sin que el espectador

se dé cuenta que Graciela en estas imágenes solo está representando una mínima parte de la población, y por ende, las características que se logran observar solo corresponden a algunos.

Por otro lado no solo se ha representado al habitante mexicano sino mucho de lo que tiene relación con él, afianzando símbolos a la persona mexicana como si fueran parte de cada uno. Bravo en *Magüeyes acostados y montaña* (1970) **Imagen 15** y *Las lavanderas sobreentendidas* (1932) **Imagen 16** contribuye esta idea del mexicano y su unión con el cactus, con el nopal, con el magüey, utilizándolo y aportando a que el cactus pareciera perteneciente e indispensable de la cultura mexicana. Pero no es el único que recurrió a esta imagen, ha sido un constante símbolo de lo mexicano desde el inicio de la historia, porque “el nopal, percha sobre la que, según el mito fundacional de México, apareció un águila devorando a una serpiente, es junto con esta ave el elemento permanente en las sucesivas versiones del escudo nacional a lo largo de la historia” (Secretaría de Medio Ambiente y Recursos Naturales, 2017). Considerándose así como un elemento identitario, en donde además de Bravo, Tina Modotti en sus fotografías *Niño enfrente de un cactus* (1927) **Imagen 9** y *Nopales* (1925) **Imagen 17**<sup>2</sup> lo presenta, al igual que Graciela Iturbide en parte de su serie *Los que viven en la arena* (1979), ayudando a mantener parte del imaginario mexicano un símbolo como el nopal.

Siendo importante recalcar que como en el libro *Fotografía en América Latina: imágenes e identidades a través del tiempo y el espacio*. (2016) no se “ancla su análisis en la calificación de la autenticidad, originalidad o estética fotográfica, sino en la capacidad y agencia de la imagen para adaptarse a resignificaciones contemporáneas.” (Biffi, 2018, p. 210). Es verdad que todo lo que retrataron pertenece a la realidad, sin embargo las implicaciones estereotípicas que estas imágenes han tenido es indudable, las representaciones generadas siguen teniendo poder en la percepción de la vida mexicana, poder que no se les ha podido quitar a pesar del paso del

---

<sup>2</sup> Véanse en anexos del Capítulo 1

tiempo y que por ende, tiene la posibilidad de seguir marcando la imagen de lo mexicano. Ya que, a palabras de Robert Curley “el fotógrafo es un constructor de imágenes o símbolos icónicos” (2006, p.152).

### 1.1.3 Cine

El cine, logrado después de la invención del cinematógrafo de los hermanos Lumière a finales del siglo XIX, es un medio importante que a través de una secuencia de imágenes creadas por la refracción de luz, pudo comenzar a capturar momentos continuos de la realidad y no solo fragmentos como lo hace la fotografía. Además que “casi inmediatamente de haber nacido, el cinematógrafo se apartó de sus fines tecnológicos y científicos para volverse espectáculo, convertirse en cine y hacerse el reflejo del mundo moderno” (Silva, 2010). Por lo que, para el momento en que apareció en México pudo ser partícipe y capturar momentos de la Revolución Mexicana para después ser proyectados y compartidos no sólo como un instrumento histórico sino también de entretenimiento. Asimismo, como menciona María de las Nieves, no solo en México:

el cine poseía una cualidad pedagógica que podría alcanzar a la gran masa social con gran eficacia para formarla y el Estado, consciente de la revolución artística que se estaba originando, logró arrancar al cine del mercado y transformarlo en un bien de consumo comprometido con la sociedad.(2015, p. 154)

En este apartado se comenzará con representaciones que retrataron la vida revolucionaria en México, específicamente de *La trilogía revolucionaria* de Fernando Fuentes que está conformada por las películas *El prisionero 13* (1933), *El compadre Mendoza* (1936) y *Vámonos con Pancho Villa* (1936), tomando de referencia el documental *La revolución desde la butaca* (2011) de Héctor Ramírez Williams, donde se hace un análisis de estas tres producciones.

Posteriormente se hablará de la Época de Oro del Cine Mexicano, etapa que tendría su apogeo entre mediados de los años treinta y finales de los cincuenta (Silva, 2010) haciendo énfasis en personajes que aparecen en películas como *La Perla* (1947) y *Los tres García* (1946). Mostrando claramente sus implicaciones sociales a la hora de crear un imaginario colectivo de lo mexicano.

Héctor Ramírez, en su documental *La revolución desde la butaca* (2011), muestra cómo durante la Revolución se grabaron diversos acontecimientos significativos que posteriormente serían mostrados al público en salas de cine. Sin embargo, al ser un tema de interés y reciente a la época, aunado al surgimiento del cinematógrafo como medio para la creación de entretenimiento, se comenzaron a representar estas mismas escenas en películas ficticias. Por esta razón podría ser, en algún punto difícil, poder discernir la realidad de la ficción, aunque sin importar esto, se volvieron imágenes que forman parte de la memoria colectiva (Ramírez, 2011), y claramente no solo de la mexicana. Por lo que en la *Trilogía Revolucionaria* se pueden encontrar una serie de simbologías y formas que reafirman estas ideas estereotipadas de lo mexicano.

En *El prisionero 13* (1933) se puede observar ideas de un mexicano político y borracho, corrupto, cegado por el poder y sin nada de compasión. En *Compadre Mendoza* (1936), además de la típica representación del “héroe revolucionario puro e idealista” a palabras de Ramírez (2011), también se pueden ver personajes que mantienen ciertas características: machos misóginos que tratan como menos a la mujer y por ende, mujeres sumisas que no responden negativamente ante este trato. De la misma manera, el personaje de un mexicano avaro y que se puede convertir en un traidor si se le pone dinero enfrente y que al final ahogará sus penas en alcohol. Por último en *Vámonos con Pancho Villa* (1936) donde se representa completamente la idea del macho mexicano, pues “la hombría se demuestra no teniendo miedo nunca” (Ramírez,

2011), ya que los personajes que representan a los Leones de San Pablo parecen gustosos y listos para morir y demostrar su valor, buscando “no rajarse” y luchar, porque tan solo el hecho de participar en la Revolución ya los convertía, al parecer, en hombres. Por lo que se puede observar la imagen de un mexicano violento, revolucionario y nuevamente, borracho.

Estas tres películas aunque intentaron ser de alguna forma críticas a situaciones dadas en la revolución, reposicionaron y mantuvieron imaginarios sobre las características del mexicano, tanto en cómo se veían, hablaban y vestían, así como de sus acciones y actitudes, resaltando características de un México revolucionario más de diez años después. Siendo que “es a través de las películas como se va construyendo en gran medida, una visión popular de los acontecimientos” (Ramírez, 2011) que puede perdurar tiempo después.

Por otro lado, en esta época no sólo se representó la vida revolucionaria, sino que empezaron a surgir un sinnúmero de géneros cinematográficos que plagaron la producción mexicana, lo que instauró las bases para la creación del cine mexicano de alta calidad y reconocible por todo el mundo conocido como la Época de Oro que tuvo su auge de principios de los 30 hasta finales de los 50. Sin embargo, esta Época de Oro del cine mexicano “se cataloga de imperialista, burguesa, alienada y colonialista” (Silva, 2010) dado por el modo de representación de la vida mexicana y razón por la que pudo ser tan aclamado en otros países. Puesto que, al parecer en este cine se aprovecharon rasgos específicos de México, como justo la culminación de la Revolución Mexicana y todo lo que esto representaba, campesinos e indígenas peleando por sus tierras, sus características físicas y mentales así como el pasado prehispánico y la riqueza y variedad cultural del país que no se tienen en otros países y por ende podía ser explotada para el consumo.

En la película *La perla* (1947) de Emilio Fernández, retrata la vida de un pescador y su familia que viven en una zona marginada de México, y que tras haber encontrado una perla de

gran valor monetario su vida empieza a verse transformada. En esta película se puede observar la continua representación del “indio” ignorante al que pueden engañar fácilmente, que es desconocedor de todas las invenciones y descubrimientos tecnológicos y por ende, que gente extranjera puede venir a salvarlo. Además que, entre personajes principales y secundarios reafirma símbolos como el bigote, el sombrero, la ropa de manta, el uso de trenzas, la piel morena y el cabello negro que ya se ha visto una multiplicidad de veces representado en este y otro medios. Por otro lado también es importante mencionar que usa a actores que pertenecen a un diferente círculo social para representar a personas de las que no conocen sus hábitos y costumbres, algo que no solo sucede en esta producción ni solo en México. Sin embargo, para poder lograr que ricos representen a pobres y marginados, toman algunas de sus características más representativas, para exaltarlas y reproducirlas; no es que estén representando la realidad inmediata, solo se quedan con la pura apariencia que servirá para su muestra en escena.

De esta manera, la película *Los tres García* (1946) de Ismael Rodríguez, muestra un poblado donde tres primos, de apellido García, son continuos adversarios que solo buscan la manera de poder afectar al otro y demostrar quién es mejor. Cada uno de los García representa distintos estereotipos asignados a los mexicanos, por ejemplo Pedro Infante protagoniza a Luis Antonio, un borracho mujeriego sin respeto alguno por la mujer, siempre vestido de charro y montado a caballo, usando su emblemático bigote que caracterizaría a Infante y su continua representación de personajes con estas mismas características. Así, su primo José Luis caracterizado por Abel Salazar, personaje que muestra un macho, y que para demostrar que es hombre no acepta ayuda de nadie, ya que él puede lograr todo solo, que se ofende si alguien insinúa su poca hombría o necesidad, por lo que habla de su “dignidad de hombre” y aparece leyendo el libro titulado “orgullo masculino”. Por último, el personaje Luis Manuel, interpretado

por Víctor Manuel Mendoza, que tiene una actitud hipócrita y engreída, se muestra pretencioso al creerse con mayor clase, valores y dinero que sus dos primos. Sin embargo, es pertinente recalcar cómo los tres persiguen a su prima la “Güera”, Lupita Smith García, que en realidad es una mexicana, la actriz Marga López, representando a una estadounidense, siendo que lo único que la identificaba como tal era su cabello rubio.

Toda esta serie de representaciones marcó el cine de esa época, pues se puede notar una constancia de estas características en otras producciones, lo que provocó que se recalcará la misma idea de lo que es un mexicano por medio de la repetición. Y sin importar si era parodia, drama o crítica a estas simbologías, su representación en las pantallas grandes logró instaurar un imaginario mundial. Aunado a que, por ser un cine que marcó una época importante de la producción mexicana, y fue y sigue siendo reconocido internacionalmente, sus imágenes perduran en muchos como un anhelo de la historia pasada, donde es interesante mencionar la reflexión que hace Juan Pablo Silva respecto a lo que mostraba el cine mexicano de la Época de Oro:

Un mundo social y culturalmente heterogéneo como el mexicano se nos presenta a través de un conjunto limitado de personajes y estilos de vida que se convierten en el epítome de "lo mexicano". Así, las películas de la Época de Oro naturalizan en la pantalla aquello que debe ser entendido como la esencia de la "mexicanidad" y, con esa naturalización, instalan en el imaginario social la ideología del multiculturalismo restringido. (2010)

Y el cine por ser un medio masivo de comunicación, todas estas películas fueron realizadas para la venta y consumo y por ende reproducidas una y otra vez. Y, como se mencionó al principio de este apartado, a veces es difícil discernir la realidad de la ficción, por lo que “estas imágenes se han agregado al imaginario nacional” (Ramírez, 2011) y por desgracia también al

internacional. Ya que “el cine es un hecho de cultura que produce, y en abundancia, símbolos con los cuales identificarse construyendo un saber iconográfico” (Silva, 2010), además en conjunto con otros medios como la fotografía y la pintura solo generaban reafirmaciones de una misma imagen que era repetida en cada una de estas manifestaciones.

## **1.2 El videojuego y arte: ArtGames**

En este apartado se hablará del juego y sus características lúdicas como medio de entretenimiento, su evolución a videojuego a mediados del siglo XX y así, acotando sus elementos y características más importantes. Posteriormente se aborda la unión del Arte con los videojuegos y se define el concepto de ArtGame, indispensable para este proyecto. Y por último, se describirán dos ejemplos artísticos que tienen fuertes implicaciones sociales en su trabajo, *La realidad de Lavapiés* (2007) de Bordergames y *Escape from Woomera* (2004) de Katharine Neil.

Parar esto es importante definir qué es un juego, a palabras de Johan Huizinga:

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría, y de la conciencia de ‘ser de otro modo’ que en la vida corriente. (2007, p.45-46)

Donde su principal objetivo es el ocio y el entretenimiento. Por esta razón, se han tenido un sinnúmero de juegos a lo largo de la historia de la vida humana, pues es una constante en nuestro desarrollo social como personas porque, como asegura Huizinga, es parte de los fenómenos culturales (2007). Siendo así, la multiplicidad de sus formas se han adaptado a los tiempos que lo rodean, debido a que el juego es una respuesta a esto. No se podía jugar a la pelota antes de que esta se inventara, o “indios y vaqueros” después sería transformado a “policías y ladrones” justo



por lo que pasaba en sus respectivas épocas. Por lo tanto, el juego se ve transformado por factores de contexto, razón de la llegada de los videojuegos a mediados del siglo XX.

El primer videojuego data de 1958, llamado *Tennis for Two* de William Higginbotham que, gracias a un programa para el cálculo de trayectorias y un osciloscopio, pudo crear un simulador de tenis de mesa que por primera vez podía ser jugado por dos personas (Facultad de Informática de Barcelona, s/f). Dando paso a una nueva era de entretenimiento donde las más recientes tecnologías digitales abrieron sus medios no solo para la investigación sino también para el disfrute. Siendo que, para finales de los 80's, el videojuego ya no era un descubrimiento sino todo un campo de invención y consumo. De esta forma, José Escribano en su libro *El videojuego como herramienta artística* (2007) define al videojuego como:

Un producto multimedia que aúna la tecnología del vídeo bajo control del ordenador (...).

Es un sistema abierto en el que un conjunto de elementos organizados en forma de estructura jerarquizada interaccionados por procesos se configuran para alcanzar un objetivo o estadio final. (p.11)

Por lo que la unión de gráficos visuales y sonoros que responden a las acciones de un jugador, abrieron un mundo de posibilidades narrativas que a través de los años buscaron y lograron su mejora a la par de las tecnologías. Sin embargo, mientras esto sucedía, se comenzó a vislumbrar el nivel de interacción e inmersión que los videojuegos lograban, pues conseguían por completo meter una realidad dentro de la otra ya que, aunque observabas los eventos a través de un monitor, eran acciones a tus reflejos y estos, reacciones a los estímulos que se presentaban. Por primera vez, podías cambiar el rumbo de lo que sucedía frente a tus ojos y no solo recibías lo que te brindaban, como en el cine o la fotografía. El videojuego te presenta toda una escena en movimiento a la que debes de prestar atención y responder y que, según lo que hagas, perderás,

ganarás o cumplirás un objetivo. Pues, a pesar de que la definición de juego de Johan Huizinga, antes mencionada, se centra en un estado análogo, el espacio y tiempo que aborda se verá transformado con el videojuego en un espacio digital que puede tomar diferentes características y situarte en una espacio-temporalidad que antes pudo ser inimaginable. “La interacción del jugador con los elementos del entorno son una excusa para contar una historia que sucede como trasfondo que justifica en mayor o menor medida el universo que se le muestra al espectador. Son los videojuegos en donde se puede apartar el jugador de la partida para dejarse llevar por la simulación” (Corbal, 2018, p. 33). No obstante, no solo se necesitan una serie de elementos visuales y sonoros que siguen un conjunto de reglas para que el videojuego pueda funcionar, aunque depende claro del tipo de videojuego que se esté abordando. En la siguiente tabla se pueden resumir algunos de los elementos generales que lo pueden conformar.

---

<b>Gráficos</b>	Algunas imágenes que son visualizadas y algunos efectos realizados en torno a ellas. Esto incluye objetos 3D, imágenes 2D, Full Motion Videos, estadísticas, capas de información y cualquier cosa que el jugador verá durante la partida.
<b>Sonido</b>	Cualquier música o efecto sonoro que sea ejecutado durante el juego. Esto incluye melodías de inicio, música de CD, MIDI, pistas MOD, efectos Foley (FX), sonido ambiental.
<b>Interfaz</b>	La Interfaz es todo aquello que el usuario ha de usar o con lo que está en contacto directo para poder jugar al juego... esto va más allá que simplemente el uso de ratón/teclado/joystick e incluye aquellos gráficos sobre los que el usuario debe clicar, los menús de sistema que el usuario debe navegar y los sistemas de control de juego necesarios para dirigir o controlar las partes (piezas) del juego.
<b>Gameplay</b>	Gameplay es el término más difícil o confuso de explicar. Está relacionado con cuán divertido puede ser un juego, cuán inmersivo es y lo amplio de su “jugabilidad”.

**Story** La historia del juego (Story en inglés) incluye el trasfondo antes de que el juego comience, toda esa información que el jugador va obteniendo durante la historia o cuando dicho jugador gana (alguna fase o nivel) y se obtiene algún tipo de información sobre los personajes del juego.

---

Tabla presentada en el libro *El videojuego como herramienta artística* de José M. Escribano Serrano (2007).

Estos elementos varían según el juego, pues su jugabilidad influirá en las demás partes. Por esta razón, hay un sinnúmero de tipos de juego como: aventura, deportes, plataformas, shooters, carreras y juegos de rol. Siendo que el videojuego realizado para este proyecto artístico, *Meximorfos*, estará clasificado como un juego de rol.

Juego de rol, Role Playing Game o mayormente conocido como RPG, por sus iniciales en inglés, es donde, como su nombre lo dice, se toma un rol en el juego, es decir, ocupas el lugar de un personaje con ciertas características donde te representará a lo largo del juego y tus acciones se verán reflejadas en él. Según Escribano:

En dichos juegos el personaje disfruta de una libertad de movimiento casi absoluta por los distintos escenarios que conforman el mundo (o mundos) en el que se desarrolla la aventura. En estos juegos el jugador interpreta a un personaje generalmente tipificado por raza, profesión e ideales basados en el mundo del juego. (2007, p. 19)

Donde se podrían mencionar videojuegos de este tipo como Final Fantasy, Fire Emblem, Pokémon, Dark Souls, Fallout, League of Legends o World of Warcraft. Siendo a mí parecer, de los tipos de videojuego más inmersivos, ya que en muchas ocasiones para lograr el objetivo debes de ponerte completamente en los zapatos de tu personaje.

El principal objetivo de los juegos desde su invención ha sido la del ocio o entretenimiento, pero al pasar los años y con la constante actualización del artista respecto a los

medios tecnológicos, se ha creado una nueva rama del arte en donde convergen estos dos espacios, los ArtGames. Que se denominan como “manifestaciones con intención artística que proceden, comparten o utilizan recursos expresivos del mundo del videojuego” (Escribano, 2007, p. 67). Por lo que un Artgame puede ser desde la creación de un videojuego desde cero, el uso de la estética de alguno o la intervención de uno ya existente (Escribano, 2007).

Además que, por el auge que los videojuegos tienen desde los 90's, así como la capacidad de interacción e inmersividad que brindan al jugador, puede ser utilizado como una herramienta de cambio, aprendizaje y emisión de valores (Escribano, 2007), siendo razón de que también el artista al utilizarlo debe de ser muy consciente y responsable de este. Pues “la cultura, en sus fases primordiales, ‘se juega’. No surge del juego, como un fruto vivo se desprende del seno materno, sino que se desarrolla en el juego y como juego” (Huizinga, 2007, p.220). Por lo que el juego puede ser un constructo diferencial que puede transformar la cultura y lo que acontece dentro de ella. Lo que no implica que lo que aparece en los juegos automáticamente ya transformó la realidad, sino que son desarrollos en los que ciertos juegos y con ayuda de cada uno de sus elementos: gráficos, sonido, gameplay e interfaz pueden propiciar ideas en los jugadores que antes no había, siendo cierta la afirmación de Escribano al respecto “los ArtGames son también plataforma crítica de los problemas de nuestra sociedad actual” (2007, p. 75). Razón de que muchas veces sean utilizados como medios educativos.

*La realidad de Lavapiés* (2007) de Bordergames es un ArtGame donde como jugador tomas el papel de varios personajes inmigrantes que viven en Lavapiés, España y todo lo que esto implica. Sin embargo, para su realización se efectuó una toma de fotografías del sitio y de personas para realizar todo el mundo virtual, que termina siendo un recorrido en 3D de este barrio. Pero, lo más importante de este videojuego, es que los artistas no fueron la base creadora,

más bien les dieron talleres de programación de código abierto para la creación de videojuegos a jóvenes inmigrantes que viven ahí, por lo que se volvió una plataforma donde estos jóvenes pueden contar sus historias y vivencias, ya que el jugador toma su papel. De esta forma, los artistas buscan hacer una crítica a la presencia de fronteras no solo físicas, pues estos jóvenes son interceptados por una serie de infortunios por su calidad de inmigrantes.

*Escape from Woomera* (2004) de Katharine Neil, ArtGame de aventura, donde debes apuntar y hacer clic para ir avanzando por el escenario e interactuar con lo que hay en él. El jugador asume el papel de Mustafa, un solicitante de asilo iraní que está detenido en el Centro de Procesamiento y Recepción de Inmigración de Woomera. La solicitud de asilo de Mustafa es denegada y, temiendo que el gobierno iraní lo matará en su repatriación a Irán, decide intentar escapar de Woomera (Escapefromwoomera Organization, s/f). El jugador debe explorar Woomera y hablar con otros personajes del centro para diseñar y ejecutar un plan de escape. Siendo importante recalcar que para su realización se hicieron entrevistas a retenidos en el centro, y está basado en hechos reales. Poniéndote en una situación en la que nadie querría estar pero que miles de personas lo han sufrido y lo siguen haciendo por todo el mundo.

Estos dos juegos, te permiten ponerte en los pies del otro y vivir sus situaciones que, aunque difíciles, no por eso menos reales. Mostrando que el videojuego pudo ser la mejor herramienta para hacerlo. Terminando así con una afirmación de José M. Escribano:

El videojuego es actualmente la herramienta más rica y con más potencial de explotación tanto tecnológica, como estética, plástica y cultural. Si bien adolece de algunos problemas que impiden su explotación sin ataduras, también está demostrando ser el medio de comunicación más evolucionado y potente de cuantos conocemos en la actualidad, ello pese a su “reciente” nacimiento. (2007, p.6)

## Capítulo 2

El objetivo de este capítulo es realizar una revisión teórico-histórica alrededor la noción de lo mexicano, con la finalidad de mostrar la imposibilidad de afirmar un concepto universal que la determine. Frente a ello se propone que lo mexicano se muestra desde la diversidad, idea que será utilizada para la realización del Artgame *Meximorfos*. Por esta razón, el capítulo está conformado de dos secciones. La primera busca hacer una breve revisión histórica sobre distintas posturas teóricas que han abordado el tema de lo mexicano. La segunda busca reconfigurar el concepto de lo mexicano partiendo de lo que Roger Bartra afirma: la Identidad Nacional mexicana no es real. Por lo que se hablará de la heterogeneidad como un elemento que orienta la identidad de lo mexicano, con lo que se vuelve imposible hablar de un concepto general de este.

### 2.1 Concepciones teóricas de lo mexicano.

Definir la esencia de lo mexicano ha sido un tema que ha plagado las investigaciones sociológicas, filosóficas y antropológicas en nuestro país, aunado a las representaciones televisivas, comerciales y literarias. En este apartado veremos cómo ciertos teóricos se han referido al tema desde distintas posturas, siendo Ezequiel A. Chávez (1868-1946), Octavio Paz (1914-1998), Guillermo Bonfil (1935-1991) y Carlos Monsiváis (1938-2010) los que formarán parte de esta sección, mostrando así su percepción del tema.

Para empezar, uno de los primeros sociólogos interesados en el tema y que sus ensayos pueden ser considerados como punto de partida de los estudios sobre el carácter mexicano es Ezequiel A. Chávez (1868-1946) (Bartra, 2002). Abogado y educador mexicano que con su escrito *Ensayo sobre los rasgos distintivos de la sensibilidad como factor del carácter mexicano* (1901) plantea la necesidad de definir características del mexicano para así poder aplicar las políticas necesarias y correctas hechas según las particularidades del pueblo. Ya que, durante su

ensayo, comenta que antes de buscar esta alternativa parecía que solo se aplicaban legislaciones que funcionaban en otros países al nuestro y esperaban que funcionaran de la misma manera (Chávez, 1901). Lo que podría ejemplificarse con lo que sucedió durante el gobierno de Porfirio Díaz y su intento de traer el modo de vida francés a México y que aunque tuvo cosas positivas, no resultó como se deseaba. Siendo así, la intención de Chávez de definir a los mexicanos surge por la necesidad de conocer a los habitantes del país para así saber e implementar las políticas necesarias. Para esto, Chávez hace una división en tres tipos de habitantes de México: en primera, los indígenas, y después divide en dos partes a los mestizos, los que saben y los que no saben sobre sus raíces. A partir de esta división comienza a hacer generalidades de cómo es la sensibilidad en cada uno de estos grupos según sus raíces y contextos, volviéndolos una masa única en donde todos compartían las mismas emociones respecto a un tema. Entiende que sería imposible abarcar todas las características y complejidades de los individuos y por ende necesita recaer en generalidades para lograr su objetivo (Chávez, 1901). Y aunque es sumamente interesante su motivo, estas generalidades han perseverado cien años después, pues continúan haciéndose divisiones entre indígenas y mestizos que no podrían ser correctas debido a la diversidad del país y mucho menos apropiadas para el México contemporáneo.

Por otra parte, Octavio Paz (1914-1998), literato mexicano que realizó poesía, novelas y ensayos, reconocido por su indudable capacidad de escritura, puede considerarse un autor sumamente generalista que habló continuamente sobre la “Identidad Nacional”, siendo un ejemplo el libro *El Laberinto de la Soledad* (1950). Sin embargo, se debe valorar su contexto y las implicaciones que esto tiene alrededor de sus escritos, pues Paz creció en un México posrevolucionario y comenzó a escribir durante la llegada del México moderno. Donde él podía hablar de lo que vio y vivió durante estos años, además que ya se podían realizar estudios y

hablar sobre las huellas de la Revolución y todo lo que conllevó, por ejemplo, el muralismo, en la creación de la “Identidad Nacional” basada en las clases populares. No obstante, Paz en el capítulo Máscaras mexicanas de *El Laberinto de la Soledad* (1950) describe características “representativas” del mexicano, del macho y de la mujer que (él asumía) todos compartían. Paz dice, “El “macho” es un ser hermético, encerrado en sí mismo (...). La hombría se mide por la invulnerabilidad” (Paz, 1950), asimismo afirma que los mexicanos “mentimos por placer y fantasía, sí, como todos los pueblos imaginativos, pero también para ocultarnos y ponernos al abrigo de intrusos” (Paz, 1950). O por ejemplo, refiriéndose a la mujer:

Ni la modestia propia, ni la vigilancia social, hacen invulnerable a la mujer. Tanto por la fatalidad de su anatomía “abierta” como por su situación social – depositaria de la honra, a la española – está expuesta a toda clase de peligros, contra los que nada pueden la moral personal ni la protección masculina. El mal radica en ella misma; por naturaleza es un ser “rajado”, abierto. (Paz, 1950)

Y, aunque ciertas de sus ideas sí pueden coincidir con la mentalidad de habitantes mexicanos de esa época, debido a la instauración del nacionalismo como un ideal, es inapropiada la generalización y asumir por ende que estas son características y pensamientos que definen al mexicano. Por lo que Roger Bartra incluía a Paz en un grupo de literatos que hablan del mexicano de tal manera que “pareciera como si los valores nacionales hubieran ido cayendo del cielo patrio para integrarse a una sustancia unificadora en la que se bañan por igual y por siempre las almas de todos los mexicanos” (2014). Además que las implicaciones que tuvo su gran reconocimiento como escritor a nivel mundial, recibiendo el Premio Nobel de Literatura en 1959, hizo que sus ideas respecto al tema recorrieran todo el mundo y su libro *El laberinto de la soledad* (1950) enraizara imágenes de lo mexicano.



Guillermo Bonfil (1935-1991), etnólogo y antropólogo mexicano que en su ensayo *México profundo* (1987), habla de la división de México en dos “países”, el México imaginario y el México profundo. México imaginario es aquel que “se organiza según normas, aspiraciones y propósitos de la civilización occidental” (Bonfil, 1987). Y puede ser interpretado como el grupo de mexicanos que añoran el sueño americano y por ende olvidan sus raíces o por lo menos prefieren ocultarlas, viendo tal vez a los grupos originarios como grupos a los que no pertenecen y que, en consecuencia, no pueden ser parte de su grupo social. Bonfil lo considera un México excluyente que niega sus raíces y que no permite una convergencia con el México profundo. México profundo son aquellos pueblos que “crean y recrean continuamente su cultura” (Bonfil, 1987) reforzando lo que saben pero transformándolo también con lo que van aprendiendo de elementos externos, siendo así una forma de enunciar o renovar su identidad. Bonfil menciona: “lo que se perfila nítidamente es la división entre formas culturales que corresponden a dos civilizaciones diferentes, nunca fusionadas aunque sí interpenetradas” (Bonfil, 1987). Pero ¿es verdad que no pueden fusionarse? Al parecer Bonfil contribuye a la idealización de los pueblos originarios como si ellos no anhelaran también la vida occidental y solo buscaran mantener sus raíces, cuando en realidad puede ser muy cuestionable, pues puede haber integrantes de lo que él llama México profundo que sí vean por sus costumbres y además las occidentales, así como integrantes del México imaginario que vean, a aparte de lo absorbido del exterior, conservar lo perteneciente a su país. A partir de autores como Bonfil, Roger Bartra afirma que ha habido una constante concepción dualista de México, lo que ha opacado “la multifacética realidad” (Bartra, 2014) debido a que se limitan a solo dos grupos que representen al país completo sin tregua para intermedios.

Sin embargo, se comenzó a vislumbrar el pensamiento de que no podía haber una sola imagen del mexicano que representara a todos por igual, como Carlos Monsiváis (1938-2010) escritor mexicano que fue uno de estos autores, pues al estar más alejado de la época posrevolucionaria y las ideas de la ya famosa “Identidad Nacional”, pudo analizarlo desde otra perspectiva que Paz o Bonfil no pudieron. En su ensayo *La identidad nacional ante el espejo* (1992), explica que es imposible tener una sola imagen o definición de lo mexicano y aún más después de la entrada del Tratado del Libre Comercio y por ende de la globalización (Monsiváis, 1992). Lo que no sucedió hasta después de los 90, y que por tal motivo no pudo ser abordado con anterioridad al hablar del tema, pero de igual forma, es la razón de que ya no se puedan utilizar las antiguas concepciones de lo mexicano. Monsiváis continúa diciendo que lo que nos definía antes puede ahora haberse transformado, haciendo que la identidad de muchos mexicanos sea una mezcla entre lo nuevo y lo viejo. Es a partir de ahí cuando el autor comienza a cuestionar si en realidad aún se podría hablar de una Identidad Nacional, ya que en México al ser tan heterogéneo existen muchas realidades. Monsiváis explica que hay factores como la familia, el deporte, los espectáculos y la comunidad que afectan fuertemente en el desarrollo de la identidad y por tanto es tan variable de una persona a otra y de un lugar a otro. Lo que conlleva que no se pueda generalizar ante un término como lo mexicano pues la cultura es mutable y cambiante según su contexto, razón de que no se pueda definir una Identidad Nacional (1992).

En definitiva, estos son solo algunos de los muchos autores que se han sumergido en el tema de lo mexicano, no obstante podemos ver una continua necesidad de definir la Identidad Nacional en donde para lograrlo se ha tenido que caer en generalidades sobre el carácter mexicano. Lo que lo ha definido como algo estático, y hasta que se abordó el tema por autores más contemporáneos como Monsiváis, se pudieron conocer concepciones menos generalistas. En

cambio, como Roger Bartra expone “los ensayos sobre ‘lo mexicano’ porque, aun cuando casi siempre sacrifican los valores estéticos, nos revelan con crudeza e ingenua simplicidad los ingredientes y las recetas con que se cocina el alma nacional” (2014). Pero, ¿existe esta alma nacional?

## **2.2 La heterogeneidad mexicana.**

En este apartado se pretende hablar de la heterogeneidad de México y la imposibilidad de hablar de un concepto universal que represente a sus habitantes, usando de referente a Roger Bartra (1942- ). Con el propósito de partir de la heterogeneidad como base para explorar lo mexicano, sin caer en una definición esencialista, obteniendo así la idea que se abordará en la pieza del proyecto, por lo que *Meximorfos* en ninguno de sus aspectos busca hacer una definición generalista de lo mexicano.

Roger Bartra (1942- ) es un sociólogo y antropólogo mexicano que en sus estudios ha abarcado un sinnúmero de temas como situaciones agrarias, mitología e identidad (Revista Digital Universitaria, 2002). En sus libros *La jaula de la melancolía* (1987), *Oficio mexicano* (1993) y *La anatomía del mexicano* (2002) ha abordado el tema de lo mexicano con una perspectiva despegada del nacionalismo, menciona que la “Identidad Nacional” está compuesta “de muchos estereotipos psicológicos y sociales, héroes, paisajes, panoramas históricos y humores varios” (2014), alimentados por la imaginería establecida por autores como los que se vieron en el primer apartado de este capítulo, o las muestras de arte abordadas en el Capítulo 1 y razón de su pertinencia, pues Bartra explica que todo esto podría entenderse como un “manejo de estereotipos codificados por la intelectualidad, pero cuyas huellas se reproducen en la sociedad provocando el espejismo de una cultura popular de masas” (2014) que evidentemente han forjado esta idea de “Identidad Nacional” claramente inexistente.

La imagen que se ha generado del mexicano desde la Revolución nos ha perseguido por décadas, guiando a un imaginario que no está actualizado y que sigue representándolo. Bartra menciona que “el estereotipo del campesino, como ser melancólico, ha llegado a convertirse en uno de los elementos constitutivos más importantes del llamado carácter del mexicano y la cultura nacional” (2014) donde el muralismo de Rivera y Orozco contribuyó en gran medida por esta muestra del campesino derrotado, débil y agachado. Aunado al gran reciclaje de estereotipos populares que comenzaron a darse después de esta época, en medios como la fotografía y el cine. Ello ha provocado una homogeneización de valores culturales que la mayoría de las personas pueda identificar y por ende relacionarse con ellos, lo que buscó crear una “Identidad Nacional” a través del nacionalismo. Bartra define a este como la “transfiguración de las supuestas características de la identidad nacional al terreno de la ideología. El nacionalismo es una corriente política que establece una relación estructural entre la naturaleza de la cultura y las peculiaridades del Estado” (2013), por lo que es “una ideología que se disfraza de cultura para ocultar los resortes íntimos de la dominación” (2013).

No obstante, México es un país mega diverso, que dado por la colonización y la constante migración está lleno de personas que no pueden compartir las mismas características y por tanto no se pueden identificar ya con un ideal como el Nacionalismo. No se les ha bañado en ninguna sustancia por igual, por lo que es necesaria una reconfiguración de lo mexicano, entendiendo que no se pueden generalizar las características que deberían poseer las personas provenientes de este país.

La generalización puede facilitar muchos procesos, como la intención que tuvo Ezequiel A. Chávez para la aplicación de políticas adecuadas, no obstante, esto puede crear una imagería incorrecta que muchos conocen como “Identidad Nacional”. Bartra afirma que:

La cultura nacional bebe de las fuentes de la cultura popular. Pero no es un proceso lineal; los ingredientes populares de la cultura nacional son meros fragmentos – con frecuencia muy distorsionados- de lo que es en realidad la vida cotidiana de la clase social de donde son tomados. (2014)

Por lo que estas imágenes son un reflejo de solo algunas partes de lo que en realidad conforma la vida mexicana. Esas partes llamativas que buscan conservarse a través del reciclaje de sus mismas imágenes y que en gran medida están hechas para el consumo, para la venta de un perfil del país que atrae, un país indígena, prehispánico, colorido, lleno de costumbres y tradiciones, que aunque reales, son solo un fragmento de la vida real mexicana y que por el contrario, deberían ser una muestra más de la diversidad.

Cada mexicano, desde el simple hecho de contar con un árbol genealógico diferente, sus características físicas y sociales se ven transformadas, aunado a su contexto y oportunidades. Viéndose reflejado en la misma forma de crianza, los valores aprendidos, gustos, las aspiraciones y sus aprendizajes. En el México contemporáneo las concepciones individuales son tan diversas y cambiantes, alimentadas por los procesos tecnológicos y sociales que se dan en estos, absorbiendo un sinfín de ideas e imágenes que contribuyen a la heterogeneidad dentro del país, ya que cada una de estas cuestiones van formando a las personas, y de igual manera, diferenciándolas.

En un estudio realizado por Andrés Moreno y Karla Sandoval del Departamento de Genética, Universidad de Stanford, California llamado *Diversidad genómica en México. Pasado indígena y mestizaje* (2013) realizaron una caracterización genómica de la población mexicana, lo que pudo mostrar la cantidad de diversidad y mestizaje existente en el país, argumentando con base en sus resultados, que no debería de existir la distinción entre indígenas y mestizos, pues

“las diferencias de ancestría entre individuos corresponden a una variación continua, mas no a una diferencia cualitativa” (Moreno y Sandoval, 2013). De manera que todos los habitantes terminan siendo de alguna u otra forma, mestizos, vislumbrando el nivel de heterogeneidad del país. Asimismo, este estudio también demostró algunas distintas proveniencias genéticas que habitan hoy en día el país, lo que contribuye en la idea de heterogeneidad y lo que puede erradicar también el pensamiento de que solo las culturas indígenas son el pasado del país, cuando en realidad somos resultado de un constante movimiento migratorio que se extiende por todo México. En la **Figura 1** se puede vislumbrar esta idea, pues:

Se muestran los mapas de contornos tanto para el componente europeo como para el componente indígena. Dado que el componente africano es relativamente constante a lo largo de casi todas las regiones, son el componente indígena y el europeo los que dictan los principales patrones de mestizaje. Así pues, observamos que las distribuciones geográficas de los componentes indígena y europeo son casi inversamente proporcionales y nos ayudan a tener una idea general de las zonas donde un componente se sustituye por el otro. (Moreno y Sandoval, 2013)

Lo que además puede mostrar la diferencia que existe alrededor de todo México y cómo se da, según su posición geográfica en el país, la heterogeneidad de las personas, que se alimenta de distinta manera, aumentando aún más la diversidad.

Sin embargo, a pesar de los estudios, los muestreos y la investigación alrededor de la población mexicana, se sigue teniendo cierto imaginario alrededor de ella que la establece como una imagen única y

la formación de esta imagen solo puede explicarse por la dinámica política de la cultura dominante y por la función de los arquetipos en los mecanismos de legitimación; es una

imagen que no procede de la investigación científica, sino de la historia de la cultura nacional. (Bartra, 2014)

Pues si estuviera basado en lo que en realidad es México, como lo que se expuso en la investigación de Moreno y Sandoval, no existirían estas imágenes erróneas de lo mexicano que lo unifican.

Siendo así que Bartra (2014) propone deshacernos de lo llamado Identidad Nacional y evitar que lo mexicano sea una “textura” que se les aplica a todos por igual y por tanto cortemos la imagen del mexicano típico. Concluye con la idea de que “el carácter del mexicano es una entelequia artificial” y que en consecuencia no se puede hablar más de él. Pero entonces, ¿de qué debemos hablar ahora?

Más allá de un concepto universal que defina lo mexicano, primero debería de ser pensado con una individualización del concepto, donde la heterogeneidad es la característica más importante, entendiendo que los rasgos físicos, sociales y mentales serán diferentes en cada persona y no adaptables a un concepto generalizador. Lo heterogéneo se define como una cualidad donde algo está “compuesto de partes de diversa naturaleza” (RAE, 2019). Por lo que para poder entender una idea de lo mexicano se debe de hacer un acercamiento a esta diversidad y no solo al imaginario nacional al que Bartra se refiere como “entelequia artificial”. Cabe recalcar que no se pretende que se olvide la cultura mexicana, sus raíces y los símbolos que la representan. Más bien entender que, así como forma parte de ella, también lo son muchos otros factores que el mexicano se ha ido apropiando y que lo constituyen hoy en día.

Por consiguiente, considero que la única manera en que se puede definir lo mexicano es a través de un acercamiento directo con el otro, no solo a una imagen ya establecida, sino a una multiplicidad de realidades que son muestra de la heterogeneidad. Más que algo unificador,

debería de ser algo diversificador, las culturas originarias del país son parte indudable de todos, sin embargo, no debe de ser la única imagen representante. De esta forma, el proyecto artístico *Meximorfos* busca manifestar la heterogeneidad como una característica del mexicano contemporáneo, presentando así no solo una imagen fija que muestre esta idea, sino que a partir de la diversidad de subjetividades y características de varias personas y el diálogo que los jugadores pueden entablar con ellas, dentro de *Meximorfos* se pueda expresar la idea de heterogeneidad y cambiar de esta forma el imaginario equívoco de lo mexicano. Sobre este proceso y la creación del juego se hablará en el Tercer Capítulo de este escrito.



### 3. Meximorfos

Este último capítulo abordará el proceso de creación de la obra artística *Meximorfos*, donde se muestran habitantes mexicanos, específicamente dentro de Lerma de Villada a partir de entrevistas a individuos de la comunidad, con el objetivo de realizar un videojuego y que el jugador pueda relacionarse con las heterogeneidades del habitante mexicano actual (2019) reveladas por los resultados de estas entrevistas. A partir de esto, se hará una descripción del videojuego, las partes que lo constituyen y el desarrollo técnico de su producción y realización, así como una explicación de las motivaciones, el proceso creativo y la problematización de la misma.

#### 3.1 Descripción de la obra

*Meximorfos* es un Artgame que aborda la imposibilidad de construir un concepto universal de lo mexicano. El proyecto busca ser crítico a las posturas teóricas que afirman que lo mexicano cuenta con un conjunto de características sustanciales que lo definen. Frente a ello, *Meximorfos* lo explora desde lo vivencial, el contexto, lo personal, las experiencias, las memorias y los afectos de los individuos. Entendiendo así, que no todos los mexicanos son iguales y por ende no se pueden generalizar las características, siendo la heterogeneidad base de esto. De esta forma, el proyecto no busca conceptualizar lo mexicano desde el discurso o la representación estereotipada, sino desde un encuentro directo con la diversidad misma de la comunidad y específicamente, de lo que implica ser mexicano para la comunidad de Lerma. Así la experiencia y el diálogo entre el videojuego y el jugador le darán las herramientas necesarias para conocerlo.

El despliegue técnico de *Meximorfos* es un ArtGame tipo RPG (Role Playing Game), realizado en Unity, de tipo explorativo, en donde el usuario podrá transitar las calles de Lerma de

Villada simulando un recorrido turístico, relacionándose con el espacio y sus habitantes. Dentro del juego se encontrará con una serie de personajes con los que puede dialogar, los cuales están basados en personas reales que habitan esta ciudad, sus características son abstraídas de fotografías que se le han tomado a ellas previamente, y las respuestas a las preguntas que el jugador puede seleccionar son resultado de entrevistas realizadas con anterioridad, buscando así, explicar un poco la historia del personaje y que el jugador pueda conocerlo, haciéndose la idea de cómo es ese mexicano. De esta forma, el participante podrá relacionarse con muchos de ellos, logrando conocer por medio de su experiencia y no por medio de estereotipos, lo mexicano.

### **3.2 Motivaciones**

Hace poco más de un año<sup>3</sup>, tuve la oportunidad de salir del país gracias a una beca de movilidad donde mi destino fue Uruguay, viví ahí durante cinco meses y me relacioné con personas de distintas nacionalidades: uruguayos, argentinos, venezolanos y colombianos. Conocí un poco más de sus culturas, formas de vida y creencias, y con ello, pude darme cuenta también de la perspectiva e imágenes que tenían de los mexicanos. Muchas de estas imágenes respecto a nosotros me incomodaban, pues encasillaban de tal forma que si no contábamos con ciertas características como piel morena, bigote y cabello negro, afirmaban que no podíamos ser mexicanos. O, por otro lado, nos adjudicaban patrones que suponían todos deberíamos seguir y se sorprendían que no cumpliéramos con estos.

Por lo cual, durante estos meses recibí una serie de comentarios, que aunque a mi parecer su intención no fue ofensiva o despectiva, sí hicieron que vislumbrara un poco de la imagen que se vende del mexicano. Estos podrían ser algunos ejemplos de los comentarios que recibí: “Si tú no tienes bigote, ¿tu papá sí?, ¿quién de tu familia sí?”; “¿sí usan siempre sombrero?”; “¿es que

---

<sup>3</sup> Debido a la explicación de razones personales y experiencias, en varios apartados de este capítulo se hablará en primera persona.

tú no pareces mexicana!"; "¿mexicanos aquí en Uruguay? Si siempre se van para Estados Unidos".

Este tipo de conversaciones me sorprendieron, pues creí que esa forma de pensar solo la tenían los estadounidenses o en países europeos y que, por ser parte de Latinoamérica, no se daría así debido a la cercanía y demás similitudes. No obstante, pude notar que ya es un imaginario global que ha sido alimentado por millones de imágenes publicitarias, cinematográficas o artísticas (como de las que hablo en el Capítulo 1 de este escrito).

Sin embargo, en este viaje también pude notar que cuando se relacionaron conmigo directamente, muchos de estos estereotipos fueron enfrentados con una parte de la realidad y, de la misma forma en que yo conocí de su país y costumbres por parte de ellos como intermediarios, ellos lo hicieron conmigo. Por este motivo, entendí que la mejor manera de cambiar la idea generalizada que se tiene de lo mexicano es a partir de la relación directa con el otro. Por esta razón, al regresar a mi país, México, me quedó esta inquietud de tratar de cambiar esa perspectiva y fue la semilla del proyecto artístico *Meximorfos*.

Esta semilla, ya en mi lugar de origen, fue alimentada por un conjunto de investigaciones respecto al tema, en donde al intentar encontrar algún teórico que compartiera mis ideas pude notar que la mayoría de estas imágenes erróneas y estereotipos han sido alimentados por estos mismos letrados al intentar definir el concepto de Identidad Nacional, mexicanidad y las características del mexicano. Pues a pesar de conocer sus motivos y contexto, me parecía urgente hallar una forma de cambiar estos imaginarios erróneos, ya que sus concepciones de lo mexicano no pueden seguir vigentes. Por consiguiente y gracias a la recomendación de una compañera, comencé a leer a Roger Bartra y pude identificarme con muchos de sus pensamientos que poco a poco contribuyeron a lo que resultó ser *Meximorfos*.

### **3.3 Descripción y realización del proyecto.**

#### **3.3.1 El ArtGame y la materialización de la idea.**

Me considero una gamer que ha crecido rodeada de videojuegos y diversas interacciones alrededor de estos, he sido testigo de muchos de sus alcances dentro de la vida de las personas, las relaciones sociales que forman, vínculos personales con los mismos juegos y hasta los cambios que pueden generar en el pensamiento aunque sean momentáneos. Mi hermano me introdujo a este mundo y, sorprendida por él, hubo en mí un gran interés no solo en su jugabilidad si no en la presencia visual que ha sido una constante inspiración para mi trabajo actual.

Siempre me ha gustado dibujar, pero desde la secundaria decidí tomármelo en serio, encaminada justo por este mundo de los videojuegos, por lo que me vi interesada principalmente en los gráficos y todo lo visual que refería el diseño de personajes, concept art y demás aplicaciones. Por lo que, al mismo tiempo de entrar a la carrera en la UAM de Arte y Comunicación Digitales, entré a una carrera técnica en comic e ilustración. Para mi sorpresa, en la licenciatura veía escasamente recursos visuales que me pudieran ser de ayuda para mi cometido, pero me adentré a la programación que era desconocida para mí y que, sin darme cuenta, me acercó aún más al universo de los videojuegos. Sin embargo, en la carrera no había ninguna materia ni optativa especializada en el tema, por lo que no pude profundizar en los conocimientos necesarios para la creación de videojuegos.

No obstante, en noveno trimestre tuve la oportunidad de ganarme una beca de movilidad, y escogí la escuela que era la única que daba materias al respecto: “Licenciatura en Animación y Videojuegos” en ORT, Montevideo, Uruguay. Estando ahí, tomé materias que hoy son la base de

*Meximorfos*, vi desde Animación tradicional, Animación digital, hasta Arte para Videojuegos, lo que fomentó ese ímpetu de algún día poder realizar un videojuego.

En consecuencia, regresé a México con dos inquietudes, la primera, la idea errónea que se tenía de lo mexicano y querer cambiarlo, la segunda, poder aplicar todas las herramientas que había conseguido para realizar un videojuego. Y creo, esto fue encajando perfectamente, pues una intención alimentaba a la otra y viceversa, lo que en conjunto conllevó a lo que hoy es *Meximorfos*.

### **3.3.2 Propuestas y versión final**

*Meximorfos* no se pensó como es actualmente desde el principio, ha sufrido una serie de cambios tanto visuales como de forma para poder lograr su cometido. Ya que, como se ha mencionado, uno de sus objetivos es caracterizar las heterogeneidades de lo mexicano a partir de un videojuego que destaque una aproximación del mexicano contemporáneo del siglo XXI. Siendo así, hubo ciertas propuestas que no se llevaron a cabo y que redacto en esta sección para plantear el proceso de maduración de lo que terminó siendo *Meximorfos*.

#### **Primer propuesta**

La primera propuesta era una aplicación conformada por una serie de mini juegos en los que no había ningún tipo de historia, solo se planteaba la idea de usar los estereotipos que se tienen de lo mexicano para de alguna manera enfrentar al jugador con la idea de que son erróneos, usando la parodia y lo lúdico como instrumentos. Por ejemplo, en un segmento el jugador debía de crear a su propio mexicano, vistiéndolo y personalizándolo según como creía que debía serlo. O, se pensó que en otra sección hubiera una serie de personajes en donde el jugador debía hacer una selección de quiénes eran mexicanos y quiénes no, según su apariencia.

No obstante, esta propuesta no se continuó por diversos factores, en primera, solo se estaban mostrando los estereotipos pero no se les comparaba o enfrentaba de alguna manera con la realidad, para así poder desmentirlos. Además, como se estaba pensando, parecía que solo se iba a quedar en lo lúdico y nuevamente la imagería sería mostrada sin contradecirla de alguna forma y se temió que por ende, no cumpliera su objetivo. Para este punto solo se buscaba la idea de enfrentar los estereotipos con la base de que no todos somos iguales, por lo que no se pudo profundizar más en la idea, aunado a que para ese momento no se había leído a Roger Bartra y se podría notar una falta de maduración en la misma.

### **Segunda propuesta**

En esta segunda propuesta se pensó en una jugabilidad con historia, en donde el jugador iba a tomar el lugar de un mexicano que fue adoptado en otro país desde pequeño y al descubrir su procedencia regresa a México y va identificando lo que conforma la mexicanidad.<sup>4</sup> Esto lo logra a partir de mini juegos donde al final sus puntajes serían cuantificados en un “mexicanómetro”, lo que le arrojaría cuánto sabe de México. Sin embargo, el problema para esta propuesta era que los personajes al ser creados y por ende ficticios se podría rectificar o de nuevo imponer estereotipos por elegir unas y no otras características. Siendo razón de que se declinara esta idea, pues aunque estuviera basada en experiencias cercanas al país y sus habitantes, no significaba que no reafirmara estereotipos que justo deseaba evitar.

En esta propuesta es importante recalcar, que en el deseo de alejarse de la imagen estereotipada y alimentada en gran medida por el turismo, ya se pensaba el juego situado en lugares no “típicos”, por lo que su escenario principal era la Ciudad de México y algunas de sus delegaciones.

---

<sup>4</sup> En este tiempo se abordaba este concepto pero, al investigar más respecto al tema, se delimitó únicamente a lo mexicano.

### **Tercer propuesta: Versión Final *Meximorfos***

Esta tercera propuesta, siendo ya la final, sufrió ciertas modificaciones durante el proceso pero manteniendo un objetivo claro. Pues se observó que representar al mexicano por medio de imágenes ficticias iba a ser de nuevo un alimento para la imaginación errónea. Por esta razón se comenzó a explorar la posibilidad de incluir a personas reales al juego y por ende un mayor acercamiento con mi comunidad, Lerma, siguiendo con la idea de evitar lugares turísticos o icónicos.

De esta forma, se ideó un juego en donde el jugador se encontraría en Lerma de Villada, una pequeña ciudad en el centro de la República Mexicana dentro del Estado de México. En el juego se puede recorrer la ciudad, por lo que al principio se habían pensado en 4 escenarios: el centro de Lerma, un conjunto habitacional, el mercado municipal y una fábrica de la zona industrial; no obstante por cuestiones de tiempo y complejidad se redujeron estos espacios a dos, el centro y la fábrica.

Dentro de estos escenarios se encuentran una serie de personajes basados en personas reales con los que se pueden dialogar, se pensó esto con la intención de poder acercar al jugador con varias realidades de lo mexicano y así por su propia mano pudiera ver las diferencias físicas y mentales de distintos habitantes. Es así que, sin dejar de lado la idea de que se trata de un juego, los personajes tomaron una formalidad e importancia vital para el mismo, pues son la manera de demostrar la heterogeneidad que se plantea en este proyecto. Ya que, a pesar de que todos comparten ciertas homogeneidades, como su nacionalidad, donde habitan y por ende ciertos usos y costumbres, la diversidad en sus respuestas, así como en su apariencia es innegable. Por lo que en la creación de estos se buscó mantener la mayor fidelidad a las personas que representan.

Al principio se pensó en realizar un cuestionario de tres preguntas que partían de la experiencia: 1.- ¿Cuál es tu mayor miedo?, 2.- ¿Cuál es tu mayor anhelo?, 3.- ¿Cuál es tu pertenencia más querida? Para esta dinámica solo se les entregaba una hoja y tenían que escribir sus respuestas, que posteriormente serían transcritas a los diálogos del juego. Pero como se ha mencionado, los personajes y la diversidad que pudieran mostrar eran de suma importancia, razón de que se decidiera hacer un banco de preguntas más extenso y se volvieran entrevistas y no cuestionarios. La entrevista realizada, los resultados, las personas entrevistadas y la creación de personajes con base en esto se muestran en el apartado 3.2.4 *Habitantes de Lerma de Villada: México*. Pues precisa una descripción más extensa por la importancia que tiene para el proyecto.

En resumen, *Meximorfos* terminó siendo un Artgame donde se puede recorrer una pequeña ciudad inspirada en el centro de Lerma e ir encontrando una serie de personajes basados también en habitantes del lugar. En donde, a partir de un conjunto de preguntas que se pueden seleccionar, el jugador puede escuchar sus opiniones, recuerdos, experiencias o gustos y vislumbrar la heterogeneidad mexicana a partir de la diversidad de respuestas y características físicas que se muestran en cada uno de los personajes.

### 3.3.3 Partes del juego.

A continuación se describirán las partes del juego basándose en la tabla expuesta en el libro *El videojuego como herramienta artística* de José Escribano (2007), mostrada en el Capítulo 1 de este documento.

---

<b>Gráficos</b>	Todos los gráficos fueron realizados en Photoshop, manejando el Pixel Art como salida visual en vista isométrica o conocida como 2.5D, para permitir una profundidad y volúmenes aun realizando el juego en la versión 2D de Unity.
	Toda la salida visual del juego, es decir escenarios y personajes están basados en fotografías, por lo que además de las formas y estructuras, las

---



---

	paletas de color utilizadas son obtenidas de las mismas imágenes.
<b>Sonido</b>	Hay dos tipos de sonido en <i>Meximorfos</i> . El sonido ambiente está conformado por loops de grabaciones realizadas en los mismos espacios que representan, justo para lograr la ambientación del lugar. Por otro lado, todas las respuestas que los personajes dan, son grabaciones a las respectivas preguntas realizadas previamente en las entrevistas, por lo que los jugadores, no solo ven una representación de las personas sino también escuchan las respuestas con su propia voz.
<b>Interfaz</b>	La Interfaz está conformada del uso de teclado, mouse, audífonos y pantalla para relacionarse con el juego. El personaje se mueve con las flechas del teclado, pudiéndolas utilizar en los 8 sentidos, es decir que puede apretar dos teclas al mismo tiempo para realizar movimientos en diagonal. Al ver un personaje, tiene que darle click en su cuerpo para comenzar un diálogo y de la misma forma clicar la pregunta que desee escuchar. Asimismo, en el menú inicial puede acceder a los dos escenarios del juego, así como a las instrucciones y a la información del mismo.
<b>Gameplay</b>	<i>Meximorfos</i> puede clasificarse como un Role Playing Game (RPG) tipo explorativo por lo que sigue esta jugabilidad, es decir que el jugador toma el papel de un personaje (en este caso una representación mía), y debe de ir recorriendo los dos escenarios para encontrarse con una serie de individuos con los que puede dialogar logrando una interacción, en donde, mientras más se hable con los personajes se entienda más la heterogeneidad como característica de lo mexicano.
<b>Story</b>	<i>Meximorfos</i> no cuenta con una historia que el jugador deba ir descubriendo o que sepa desde el principio. Solo se le brinda un espacio de información donde se muestra el objetivo del juego y lo que representa.

---

### 3.3.4 Habitantes de Lerma de Villada: México.

Como se ha mencionado antes, los personajes son la base estructural del juego y lo que permite en sí mostrar la heterogeneidad en lo mexicano. Por este motivo su creación y consolidación conllevó un proceso en donde el resultado fue un conjunto de entrevistas a

personas que viven en Lerma y son parte de esta comunidad. Por lo que cada personaje encontrado en *Meximorfos* representa a un individuo específico de esta ciudad, en donde, como se ha mencionado, el jugador puede entablar una especie de diálogo con ellos y de alguna forma conocer más de su trayectoria de vida, personalidad, deseos y opiniones.

La selección de los personajes no se hizo con base en ninguna muestra, más bien de forma intuitiva ubicando geográficamente a los sujetos dentro de Lerma de Villada. Los personajes que se muestran en el primer escenario, el centro de Lerma, fueron entrevistados en la misma Colonia Centro, aunque es importante mencionar que no todos residen ahí. Sin embargo, convergen en este punto debido a que el centro, como punto de reunión social, es donde hay ciertos locales principales, y donde estudiantes llegando de la escuela, trabajadores, gente yendo a la iglesia, de compras o alguna otra actividad, atraviesan este punto.

Por otro lado, en la fábrica *Partes de Locomoción S.A.*, una pequeña empresa ubicada a unas cuantas calles del centro, en la colonia El Panteón, sucede lo mismo, siendo el punto de reunión de personas de distintas procedencias que llegan ahí a trabajar. De este modo, la selección de los personajes se hizo principalmente con base a tres factores, que sean mexicanos, su ubicación geográfica dentro de Lerma y su edad. Ya que, la entrevista está dirigida a jóvenes y adultos, debido a que se precisan respuestas en donde se tenga un nivel de conocimiento, conciencia y formación de la personalidad que tal vez puede ser menor en niños.

De esta forma, terminaron siendo 18 entrevistados, de estos 11 mujeres, 7 hombres (**Gráfica 1 y Gráfica 2**). Del total de entrevistados, solo 8 son originarios de Lerma de Villada mientras que los otros 10 son aledaños de Lerma (**Gráfica 3**). De estos entrevistados que no son de Lerma, podemos encontrar procedencias de la CDMX, Toluca y pueblos aledaños (**Gráfica 4**).

En la **Figura 2** se pueden apreciar varios elementos importantes. El recuadro morado muestra la zona centro que se representa en el juego, se puede observar la delimitación de la Colonia Centro que genera Google Maps en rojo, y el pequeño recuadro verde es la fábrica PDL, lugar que ocupa el segundo escenario del juego y que se ubica a unas cuantas cuadras del centro de la ciudad. Como se puede observar, hay una serie de puntos de colores, estos representan a cada uno de los individuos entrevistados. Dentro de cada recuadro, el morado y el verde, se muestra donde están ubicados en el juego según el escenario en el que se encuentran, y un punto del mismo color muestra su lugar de procedencia, trabajo o actividad diaria en lo que resta del mapa. Mostrando así su cercanía al centro pero presentando la heterogeneidad en sus actividades, oficios y demás características a pesar de esto.

#### 3.3.4.1 Entrevistas y creación de personajes.

La entrevista final es la siguiente, conformada principalmente de 32 preguntas, más dos preguntas extras (8.1, 8.2) realizadas únicamente a personas de la tercera edad. Se divide en tres segmentos: lo social, que refiere a sus relaciones familiares, de crianza y relación con su entorno. Lo personal, que muestra concepciones de lo individual y la personalidad. Y, por último, lo mexicano, que abarca opiniones de lo mexicano y ciertas percepciones de ello.

<b>Social</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ¿Quién te enseñó a trabajar?</li> <li>2. ¿Cuál es la primera memoria que tienes de tu abuelo?</li> <li>3. ¿Para ti qué es un hogar?</li> <li>4. ¿Qué palabra usarías para definir a tu familia? Y ¿por qué?</li> <li>5. ¿En que sientes que te pareces a tus padres?</li> <li>6. ¿Qué te gusta más de la forma en la que te criaron?</li> <li>7. ¿Qué te gusta del lugar donde vives? ¿Por qué?</li> <li>8. ¿Qué no te gusta del lugar donde vives? ¿Por qué?</li> <li>8.1 ¿Qué te gustaba de cómo era Lerma antes?</li> </ol>
---------------	--

	8.2 ¿Cómo ha sido tu vida en Lerma?
<b>Personal</b>	<p>9. Si pudieras cambiar una cosa de tu carácter ¿Cuál sería?</p> <p>10. ¿Cuál es tu mayor miedo?</p> <p>11. ¿Cuál es tu paisaje favorito?</p> <p>12. ¿Qué música te gusta escuchar mientras trabajas?</p> <p>13. ¿A quién crees que te pareces?</p> <p>14. ¿Qué te gustaba dibujar cuando eras niño?</p> <p>15. Si pudieras elegir sin ninguna restricción donde vivir ¿Qué lugar elegirías?</p> <p>16. Defínete en una palabra y explícate.</p> <p>17. ¿Qué te gusta hacer en tu tiempo libre?</p> <p>18. ¿Cómo crees que vas a morir?</p> <p>19. Si tienes pareja ¿Qué admiras de ella/él?</p> <p>20. ¿Cómo crees que serás de viejo?</p> <p>21. ¿Cuál es tu objeto máspreciado?</p> <p>22. ¿Dónde te sientes seguro?</p> <p>23. ¿Qué te gustaría aprender?</p> <p>24. ¿Te gusta coleccionar algo? ¿Qué?</p>
<b>Lo Mexicano</b>	<p>25. ¿Qué te gusta de México?</p> <p>26. ¿Qué te gusta de países extranjeros con respecto a México?</p> <p>27. ¿Qué personaje crees que nos representa?</p> <p>28. ¿Qué crees que define a lo mexicano?</p> <p>29. ¿Con qué de México te sientes identificado?</p> <p>30. ¿Qué darías por México?</p> <p>31. ¿Cómo sería tú México ideal?</p> <p>32. Para ti, ¿Qué significa ser mexicano(a)?</p>

Estas preguntas fueron, de la misma forma que la selección de personajes, realizadas intuitivamente, tratando de mostrar una diversidad en los personajes, por lo que fueron hechas con la intención de conocer a la persona, su pasado y demás ámbitos de los que ya se ha hablado. Mostrando así la heterogeneidad, a pesar de que los entrevistados residen en el mismo lugar, son

mexicanos y por estas razones pueden compartir usos y costumbres, ya que estas preguntas arrojan que los entrevistados piensan, actúan y vivieron de manera completamente diferente. Siendo interesante que lo heterogéneo se muestra en una entrevista homogénea presentada a un grupo de personas seleccionadas.

Al principio, en el juego se iban a mostrar las respuestas escritas, pero al comenzar a hacer las entrevistas, se vio que dependiendo del entrevistado, las respuestas podían ser muy largas y ricas de contenido y, transcribirlas, podía afectar o hacer más difícil y tediosa la interacción del usuario con el juego. Por esta razón se comenzó a tener más cuidado en las grabaciones en cuanto a calidad y se comenzó a modificar el programa de *Meximorfos* para que estas pudieran ser escuchadas por el jugador, enriqueciendo aún más la interacción. De esta forma, el usuario puede escuchar la voz de cada uno de los personajes así como verlo, pues como se ha mencionado estos están basados en la persona que representan, por que al momento de la entrevista también se les tomó una fotografía (**Figura 3**).

A partir de las respuestas se pueden deducir que lo heterogéneo radica no solo en lo visual, todos los personajes son sumamente diferentes, sino en cada ámbito a lo que la entrevista refiere. Dentro del segmento de lo social, respecto a temas de trabajo, podemos observar que en la mayoría la idea de ganarse el dinero por sí mismos es un valor heredado, aprendido, pero que en cada uno de los personajes fue inducido de distinta manera según su contexto social y familiar, pues hay quien aprendió a trabajar por medio de la observación o quien tuvo que hacerlo de primera mano según su necesidad, hay quien lo aprendió de los padres, de algún tío, un conocido o por el contrario, sin ningún ejemplo. En esta sección se puede ver un gran rango de heterogeneidad, puesto que los entrevistados por más que sean mexicanos y residan en Lerma sus experiencias sociales y de crianza van transformando su desenvolvimiento cotidiano.

De los 18 entrevistados, hay quienes tienen muchos recuerdos de sus abuelos, mientras también hay quienes no los conocieron, quienes recuerdan su infancia con cariño, mientras hubo personajes que a duras penas la mencionaron, se puede ver la diferencia de valores transmitidos, de los aplicados por sus padres o abuelos. Aunado a la percepción de su espacio, su relación con este y el afecto que le tienen, donde se puede observar una continua diferencia en cada una de las respuestas recibidas, mostrando así que lo social refleja más una orientación de valores aprendidos, que las relaciones con los demás habitantes.

De esta forma, en lo personal se puede observar un sinnúmero de diversidades que, influenciadas por su trayectoria de vida, crianza y hasta su lugar de procedencia, las fueron desarrollando. No hubo ni una respuesta igual entre los entrevistados, se pudo observar los distintos deseos, sus metas, lo que les agrada, sus relaciones consigo mismos y con quienes los rodean. Cómo perciben el espacio en el que se desarrollan y los distintos rasgos en donde un simple gusto puede denotar la diferencia de unos con otros y por lo que no se puede encontrar razón de generalizar en lo absoluto, resaltando en gran medida lo heterogéneo a partir de lo individual de cada sujeto.

Por último, en las respuestas que refieren a lo mexicano, se pudo encontrar dos segmentos interesantes, el primero, una constante en el gusto por el país, lo que sus costumbres y tradiciones significan y las derivaciones de estas, los paisajes, la comidas y demás riquezas de las que se encuentran orgullosos. No obstante hay quienes lo ven desde una visión nacionalista, patriota, y hay quienes están molestos con este lado nacional de México y solo separan la belleza de lo tradicional a lo que el gobierno y el Estado refieren. Mostrando que a los 18 entrevistados les gusta su país, las características de este y su pasado, pero son contados los que llegan a ser patriotas y nacionalistas. Por lo que a pesar de la heterogeneidad se puede observar un continuo

malestar de los habitantes con el gobierno y como este ha llevado los recursos del país. La mayoría coincide con el desacuerdo y el anhelo de un cambio dentro del país a lo que refiere seguridad, gobierno y administración de recursos.

Este análisis está lejos de ser antropológico, sociológico o etnográfico formalmente, pues así como en la creación de entrevistas y selección de personajes, es meramente intuitivo, hecho a partir de la observación realizada de manera cercana a los entrevistados así como a sus respuestas. Sin embargo, me parece correcto afirmar que cualquiera que escuche a los 18 entrevistados podrá observar la heterogeneidad que se tiene a pesar de habitar en un mismo lugar. Y, si se agregaran más personajes de distintas comunidades o partes del país podría crecer esta muestra de la diversidad del mexicano, ya no solo en costumbres y tradiciones sino en cada persona que habita el país.

### **3.3.5 Descripción tecnológica**

Para la realización de este ArtGame se utilizaron diversos programas que al final se vieron vinculados por medio de Unity. Todos los gráficos fueron realizados en Photoshop y los audios grabados con una grabadora Zoom H2n Handy Recorder y editados en WavePad Audio, ambos tipos de objetos se importan a Unity donde se crearon todas las dinámicas. En este, se programa en C#, aunque la interfaz de Unity brinda un sinnúmero de herramientas que facilitan los procesos de programación. Siendo así, *Meximorfos* no solo fue un proceso de creación sino también de aprendizaje, pues nunca se había utilizado este programa ni este lenguaje de programación, a pesar de ello, existen un sinnúmero de tutoriales en Internet que permitieron resolver problemas específicos que se necesitaba para el desarrollo del juego. Además, se tomó el curso en línea “Diseño y Programación de videojuegos con Unity 5”, que aunque no estaba muy actualizado ni enfocado al tipo de juego que *Meximorfos* sería, dio las bases para conocer la

interfaz del programa, así como herramientas para la animación, el sonido, el uso de botones y demás dinámicas 2D del programa.

En primera instancia, al decidir hacer un juego en Pixel Art y con vista isométrica se enfrentó a una serie de procesos de prueba y error, en donde se tenía que ver en qué tamaño hacer y exportar los gráficos de Photoshop así como las características de importación en Unity para evitar el pixelado, la deformación y la pérdida de calidad, siendo base para poder realizar correctamente todos los gráficos y por lo que fue uno de los primeros pasos a cumplir.

En Photoshop, al hacer las imágenes rellenando pixel por pixel, se tenía que hacer en un tamaño de 200 x 200 pixeles (según la proporción de lo que se iba a realizar), con 72 pixeles de resolución, es decir, un tamaño sumamente pequeño. A la hora de exportarlo, se tenía que hacer un aumento proporcional a su 200% con una calidad “Por aproximación” y en formato PNG (**Figura 4**). Esta imagen se importa como cualquier otro objeto a Unity, pero a la hora de meterlo dentro del escenario se debe de modificar ciertas configuraciones: los pixeles por unidad deben de ser 32 para que la imagen que importe se vea en su tamaño real dentro de la pantalla y no se vea más pequeño dentro de Unity, de esta manera para evitar su deformación, mantener la calidad y se distinga cada pixel se debe desactivar el filtro y quitar la compresión, si esto no se hace en Unity los gráficos se verán sumamente pequeños, no ocuparán el espacio necesario dentro de la pantalla y los pixeles no estarán definidos.

Este proceso se realizó con todos los gráficos que se utilizan en el juego, aunque para evitar hacerlo objeto por objeto, se hicieron sprites, que es un conjunto de gráficos en una misma “hoja” y en Unity son recortados para separarlos y usarlos individualmente. Como se mencionó, todas estas cualidades solo pudieron obtenerse a partir de hacer, deshacer y rehacer el proceso hasta perfeccionarlo.



A partir de ello y siguiendo la misma lógica, se comenzaron a hacer las animaciones del personaje principal, que debían ser caminatas en ocho sentidos por la vista isométrica manejada, es decir, arriba, abajo, derecha e izquierda además de las diagonales que en cada sentido respecta (**Figura 5**). Para este proceso, se tuvieron que aprender y desarrollar ciertas dinámicas. En primera, el poder animar en 2D desde Unity, ya que no se sabía con anterioridad, sin embargo el proceso más difícil y lo que atrasó el avance alrededor de unas dos semanas fue conectar estas animaciones con el movimiento del personaje, además de lograr que los comandos reaccionaran isométricamente. Para esto se siguió el tutorial que mismo Unity proporciona llamado Isometric 2D Environments with Tilemap, lo que permitió crear la base de los escenarios con los tilemaps así como entender cómo debía de ser la animación de los personajes y su interacción con los escenarios.

Por otro lado, se comenzó a trabajar en las dinámicas del juego y las reacciones de este ante la interacción del usuario, con lo cual, se comenzó a aprender cómo lograr que el juego reaccionara ante un click, activara lo que tenía que activar y la creación de canvas y segundas pantallas del juego que permitieran la aparición de menús, siendo el espacio donde se comenzaría a vislumbrar las preguntas que los jugadores podían hacer a los personajes. De esta forma también se comenzó a implementar el uso de botones, herramientas de Unity prediseñadas que como su nombre lo dice funcionan como botón y que se pueden modificar para lograr activar lo que se desea cuando son presionados. De esta forma se comenzó a hacer un esquema de los menús que el juego iba a tener y su conexión entre ellos (**Figura 6**), por lo que además de poner botón por cada pregunta realizada se tuvo que programar botones de ida y regreso, salida y demás conectores con las distintas partes de los menús.

Todo esto se comenzó a hacer sobre un personaje base para así comprender la dinámica del juego, no obstante en la reproducción de este radicó la dificultad, pues a pesar de tener la base funcionando, al reproducirlo e intentar modificar sus parámetros, como la representación gráfica de cada personaje o las distintas respuestas, se comenzaba a hacer un enredo entre las distintas copias del personaje base o llamado Prefab dentro de Unity. Este Prefab contaba con tres scripts, uno que detectara que se estaba dando click sobre el Collider del personaje (**Figura 7**), cada Collider en el script era detectado por el nombre de la persona, este mandaba un trigger al segundo script que activaba su diálogo donde aparecía su nombre y texto que debía de ser llenado manualmente en cada uno (**Figura 8**). Y el tercer script era el manager del diálogo en donde se unía el script pasado con la animación para que el recuadro apareciera orgánicamente y correspondiera a cada uno de los personajes, pues al agregar los datos en la interfaz, este script se encargaba de ponerlos donde correspondían (**Figura 9**).

Sin embargo, al realizar esta parte del proyecto, sí se modificaban los parámetros de cada uno, pero al darles click siempre se llamaba al diálogo del mismo personaje base a pesar de que detectara correctamente que le estaba dando click a otro, por lo que se vislumbró una mezcla entre los scripts a pesar de cada uno tener el propio. Por lo que se empezó a hacer personaje por personaje desde cero, cada uno y con distintos scripts, teniendo que renombrar uno por uno a pesar de que fueran los mismos comandos.

Este proceso lento y poco efectivo dejó de hacerse cuando se conoció una herramienta de Unity llamada Prefabs variants, que permite hacer más cambios en los “hijos” de los Prefabs sin intervenir el principal. Aunado a que para este punto, se viera que el problema también radicaba en que al ser un script llamando a otro y ese a otro, por más que detectara el click llamaba al

segundo script del Prefab original, por lo que se hizo una modificación en el código para que solo fuera un script por personaje y así se llamaba a sí mismo y no al script original (**Figura 10**).

Teniendo este gran inconveniente solucionado, se pudo comenzar a incorporar los audios recortados y correspondientes a cada una de las preguntas para cada personaje, este es un proceso relativamente manual, pues al importar los audios se debe además introducir cada uno a objetos AudioSource y estos deben de ser llamados cada vez que se activa la pregunta dentro del menú de los personajes, por lo que los botones deben de estar referenciados a cada audio correspondiente y esto se logró con una selección manual de uno por uno en cada menú, es decir las 32 preguntas de los 18 personajes (**Figura 11**).

Siendo así, todas las dinámicas estaban completas y lo que restó fue comenzar a armar los escenarios con todos los objetos, delimitaciones y espacios necesarios para que el personaje principal pudiera interactuar con ellos. Estos escenarios al igual que los personajes fueron realizados con base en fotografías (**Figura 12** y **Figura 13**), se acomodaron según la distribución real del centro o la fábrica. Cada gráfico tiene un Collider, agregado manualmente, que evita que el personaje principal lo atraviese (**Figura 14**), por lo que se tuvo que hacer una revisión continua del espacio y la interacción del jugador con este, para así evitar “bugs” o errores en la jugabilidad.

Este es tan solo un pequeño resumen mostrando el proceso de creación que conllevó más de siete meses, véase que algunos de los pasos se repitieron continuamente para poder terminar con el juego, los 18 personajes y los 2 escenarios.

### **3.3.6 Resultados**

La pieza se presentó en Zanbatha Museo del Valle de la Luna del 3 de octubre al 4 de noviembre del 2019, con un funcionamiento total en sus dinámicas y contando con dos

escenarios, el centro de Lerma de Villada y la fábrica *Partes de Locomoción S.a.* Así como con 18 personajes con un promedio de 32 preguntas cada uno y aproximadamente 30 minutos de audio por individuo.

Se desea que a futuro pueda tener aún más personajes y escenarios, ya no solo de Lerma sino poder expandir la representación del país y así proporcionar un mayor número de relaciones con habitantes de México, aunado a que pueda residir en una página web o sea un descargable que cualquier persona en cualquier lugar pueda jugar.

Por otro lado, se piensa en una segunda versión donde el diálogo con los personajes pueda ser en vivo, es decir, que el jugador pueda decidir la pregunta que desea hacer y al personaje que se la haga pueda responder de verdad, como si fueran mensajes de texto en donde a los personajes les llegue una notificación de conversación y respondan las inquietudes de quien juega directamente. Manejando la misma idea de gráficos y el resto de la jugabilidad.

## Conclusiones

Para concluir este escrito y derivado del estudio parcial de lo mexicano, el ArtGame *Meximorfos* logró plantear una idea de lo heterogéneo a través de sus dieciocho personajes, ya que en las respuestas a las entrevistas realizadas y mostradas en el juego se pudo observar una continua diversidad de vivencias, creencias, deseos y opiniones que forman lo individual. De esta forma, el proyecto puede contribuir a las afirmaciones de Roger Bartra respecto a lo mexicano y la inexistencia de la Identidad Nacional, pues a partir de *Meximorfos* y la exploración del espacio por medio de la relación con ciertos habitantes, se puede confirmar que no todos son iguales y la heterogeneidad es el punto de partida para conocerlos. Así, se puede conocer lo mexicano desde la propia experiencia y no a través de imágenes y descripciones de otros que, como Bartra explica, han alimentado algunos estereotipos.

Ciertamente, este proyecto quedó limitado por el tiempo de producción, sin embargo puede crecer en la medida de lo posible. Considero que entre más personas entrevistadas, así como distintos lugares de procedencia, puede enriquecer en gran medida la obra. Puesto que al añadir distintos escenarios al juego, basados en distintas partes del país, contribuirá aún más a la idea de lo heterogéneo planteado en *Meximorfos*, evitando que solo Lerma represente a todo el país.

De esta forma, fue un proceso de aprendizaje tanto tecnológico como de investigación, las entrevistas y la selección de personajes fueron realizadas intuitivamente pero, durante el proceso, se pudo ser consciente de la necesidad de una metodología aplicada para la selección de personajes así como para la realización de las preguntas. Sin embargo, para este proyecto las muestras no pudieron ser realizadas siguiendo correctamente una metodología, no obstante se es

consciente de su importancia y posibilidad de enriquecer a *Meximorfos* como evidencia de la heterogeneidad mexicana, por lo que se aplicará en versiones subsecuentes.

Por otro lado, *Meximorfos* logra demostrar varios de los alcances de los videojuegos, ya que al permitirle al jugador tomar el lugar de un habitante de Lerma y poder de esta forma conocer a otros habitantes del lugar, logró, a mi parecer, que sí cambie en ellos la idea de lo mexicano, porque, al relacionarse con la realidad de varias personas desmiente por su propia experiencia estereotipos y generalidades que se atribuyen al país. Por lo que puede contribuir a la idea del videojuego como herramienta del arte, en donde el espacio del juego va más allá de lo lúdico. No obstante, para confirmar esto se tendría que hacer una muestra de los resultados según las personas que lo han jugado, opiniones y experiencias que para la presentación en el museo Zanbatha no se realizó.

Asimismo, considero que parte de la jugabilidad de *Meximorfos* podría mejorar, como con la idea que se mencionó a finales del Capítulo 3, que aborda la posibilidad de hacer las conversaciones directas y en “vivo”. Por otra parte se podría agregar una narrativa y brindar ciertos estímulos de nivel o puntaje que inciten al jugador a hablar con la mayor cantidad de personajes, como lo que se planteó en la segunda propuesta descartada con el “mexicanómetro”.

Por otra parte considero interesante mencionar que este proyecto puede ser mostrado como evidencia de la diversidad mexicana, lo que se presenta en *Meximorfos* no sale únicamente de mi experiencia e invención, yo no cree los personajes, yo no estoy creando las características de los mexicanos mostrados en los escenarios. Los resultados de las entrevistas arrojan que a pesar de habitar la misma comunidad y relacionarse diariamente con el mismo espacio, los sujetos son sumamente diferentes y han vivido un sinnúmero de experiencias que forman su individualidad, por lo que por ende no se pueden generalizar sus características.

## Anexos Capítulo 1



**Imagen 1.** Dotación de ejidos. Diego Rivera. (1923). Fotografía por sftrajan (2014). Recuperado de: <https://www.flickr.com/photos/sftrajan/12315567493>



**Imagen 2.** La fiesta del maíz. Diego Rivera. (1924) Fotografía por Joaquín Martínez (2012).  
Recuperado de: <https://www.flickr.com/photos/9974897@N04/6988273911>





**Imagen 3.** El petróleo, La tierra como el agua y la industria nos forja y nos pertenece. David Alfaro Siqueiros. (1959). Fotografía por Ignacio Porro (2015). Recuperado de: <http://pinceladas-ilp.blogspot.com/2015/11/museo-soumaya-plaza-carso-mexico.html>



**Imagen 4.** Lucha por la emancipación. David Alfaro Siqueiros. (1961). Enciclopedia de las Bellas Artes. Recuperado de: <https://wikioo.org/es/paintings.php?refarticle=8XXSMG&titlepainting=Struggle%20for%20Emancipation&artistname=David%20Alfaro%20Siqueiros>



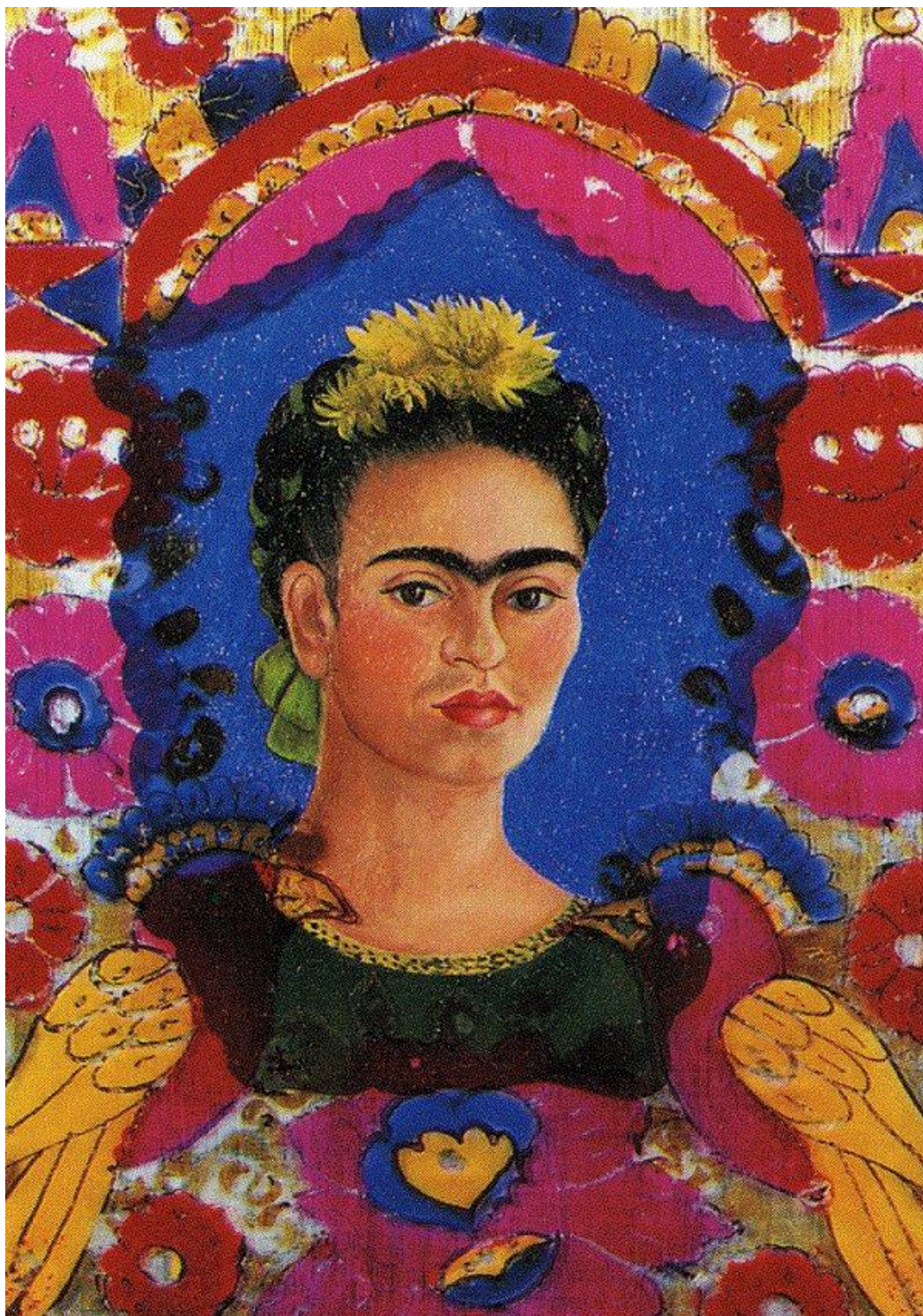
**Imagen 5.** La trinchera. José Clemente Orozco. (1926). Fotografía por Antiguo Colegio de San Ildefonso. Recuperado de: [http://www.sanildefonso.org.mx/mural\\_trinchera.php?-](http://www.sanildefonso.org.mx/mural_trinchera.php?)



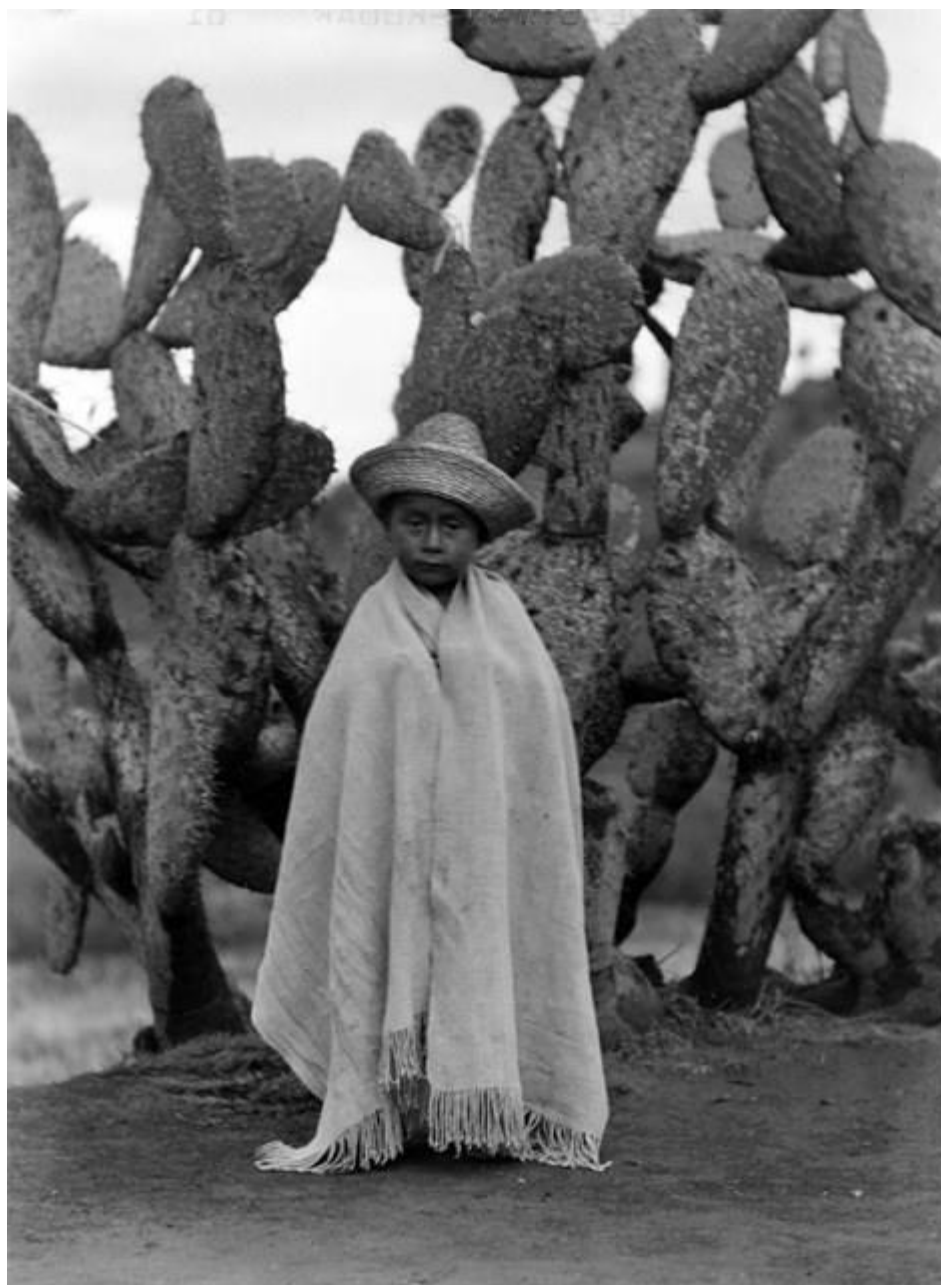
**Imagen 6.** Los revolucionarios sobre la marcha. José Clemente Orozco. (1924). Enciclopedia de las Bellas Artes. Recuperado de: <https://wikioo.org/es/paintings.php?refarticle=8XYCLA&titlepainting=Revolutionaries%20on%20the%20march&artistname=Jose%20Clemente%20Orozco>



**Imagen 7.** Destrucción del viejo orden. José Clemente Orozco. (1926). Fotografía por Antiguo Colegio de San Ildefonso. Recuperado de: [http://www.sanildefonso.org.mx/mural\\_destruccion.php?iframe=true&width=810&height=100%](http://www.sanildefonso.org.mx/mural_destruccion.php?iframe=true&width=810&height=100%)



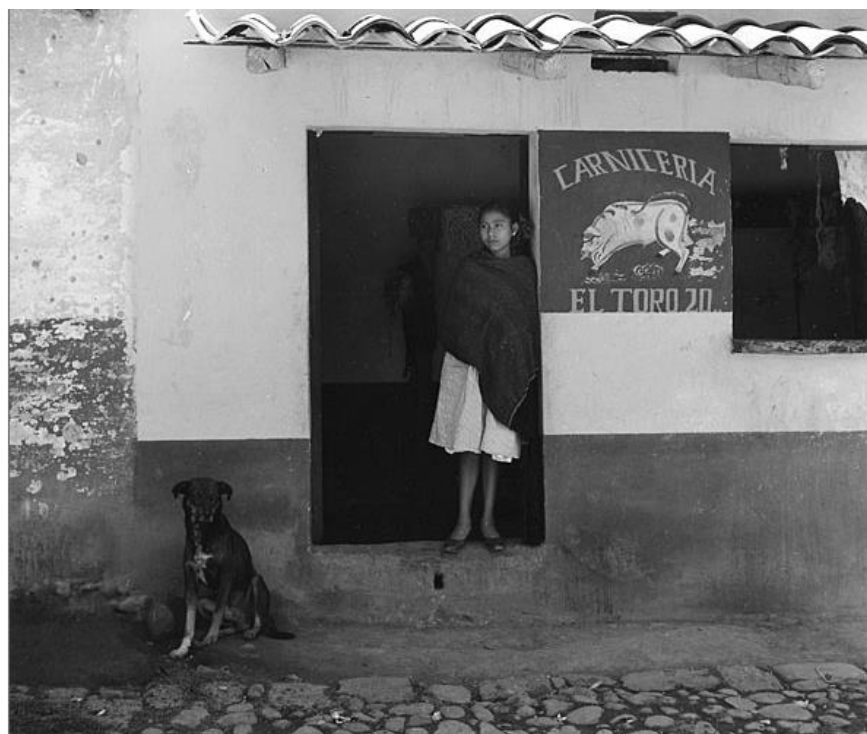
**Imagen 8.** El marco. Frida Kahlo. (1938). Recuperado de: <https://www.fridakahlo.org/self-portrait-the-frame.jsp#prettyPhoto>



**Imagen 9.** Niño enfrente de un cactus. Tina Modotti. (1926). Recuperado de: <https://oscarenfotos.com/2014/03/29/tina-modotti-leyendo-la-leyenda/>



**Imagen 10.** Panteón, visitación. Manuel Álvarez Bravo. (1965). Recuperado de:  
<http://manuelalvarezbravo.org/espagnol/sesenta.php>



**Imagen 11.** El perro veinte. Manuel Álvarez Bravo. (1958). Recuperado de:  
<http://manuelalvarezbravo.org/espagnol/cincuenta.php>



**Imagen 12.** Enterramiento en Metepec. Manuel Álvarez Bravo. (1932). Recuperado de:  
[https://oscarenfotos.com/2013/02/04/manuel-alvarez-bravo-el-vidente/enterramiento\\_en\\_metepec\\_1932/](https://oscarenfotos.com/2013/02/04/manuel-alvarez-bravo-el-vidente/enterramiento_en_metepec_1932/)



**Imagen 13.** Recuerdo de Azompan. Manuel Álvarez Bravo. (1943). Recuperado de:  
<http://manuelalvarezbravo.org/espagnol/cuarenta.php>



**Imagen 14.** La hija de los danzantes. Manuel Álvarez Bravo. (1933). Recuperado de: <http://manuelalvarezbravo.org/espagnol/treinta-A.php>





**Imagen 15.** Magueyes acostados y montaña. Manuel Álvarez Bravo. (1970). Recuperado de: <http://manuelalvarezbravo.org/espagnol/setenta.php>

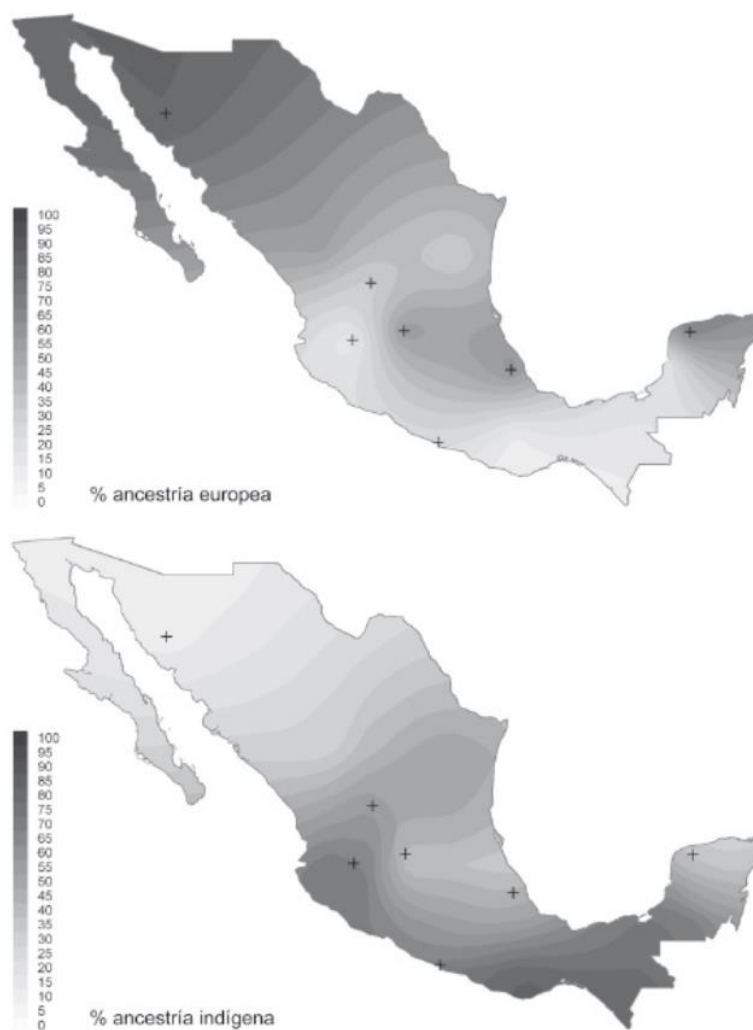


**Imagen 16.** Las lavanderas sobreentendidas. Manuel Álvarez Bravo. (1932). Recuperado de: <http://manuelalvarezbravo.org/espagnol/treinta-A.php>



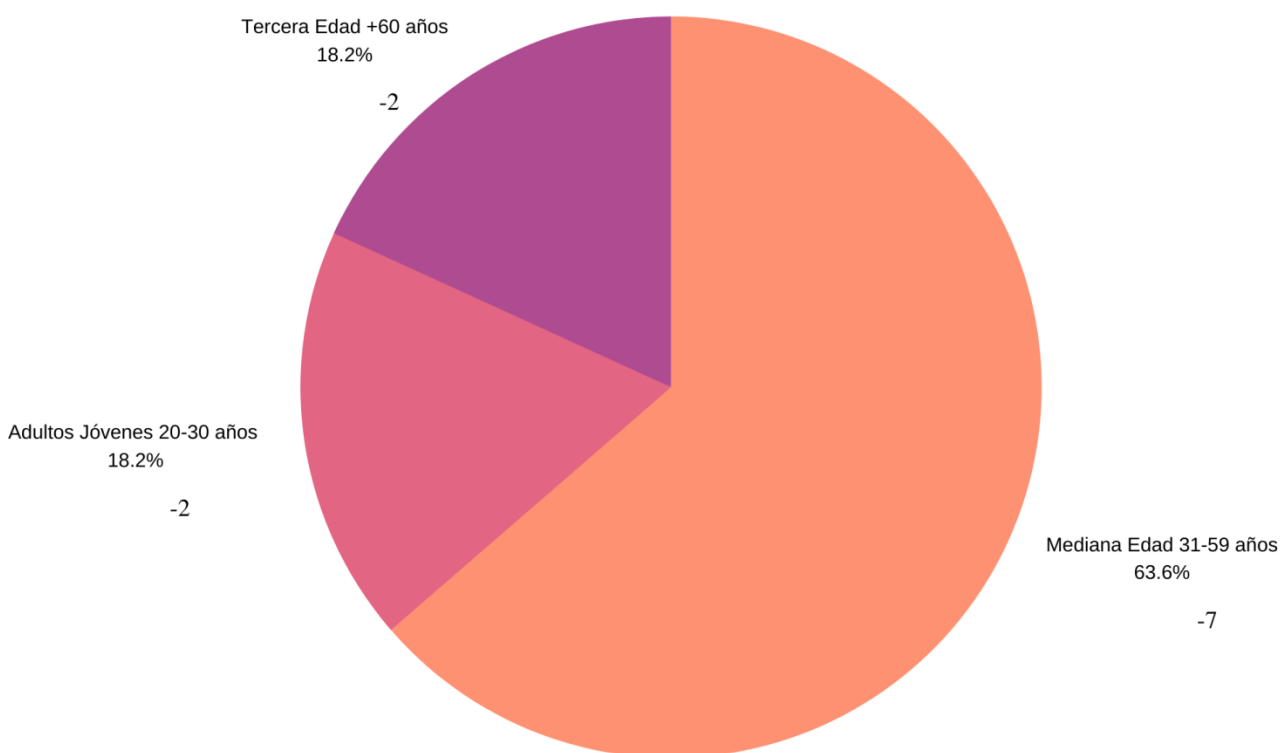
**Imagen 17.** Nopales. Tina Modotti. (1925). Recuperado de:  
<https://www.moma.org/collection/works/51070>

## Anexos Capítulo 2



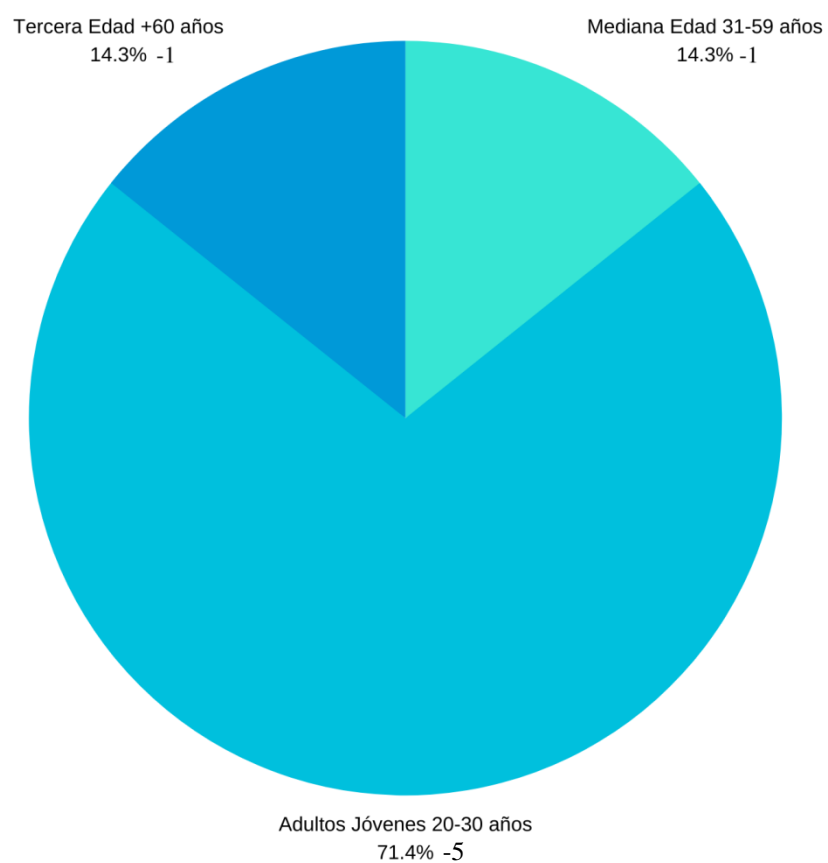
**Figura 1** Mapa recuperado del escrito *Diversidad genómica en México. Pasado indígena y mestizaje* (2013).

## Anexos Capítulo 3

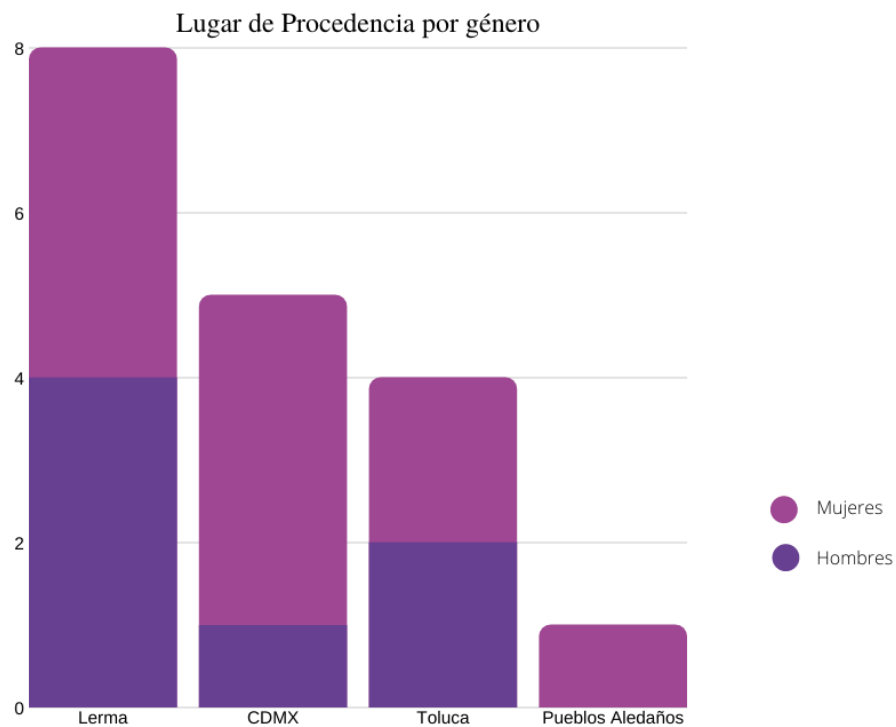
**Mujeres entrevistadas por rango de edad**

**Gráfica 1.** Mujeres entrevistadas por rango de edad. Autoría propia (2019).

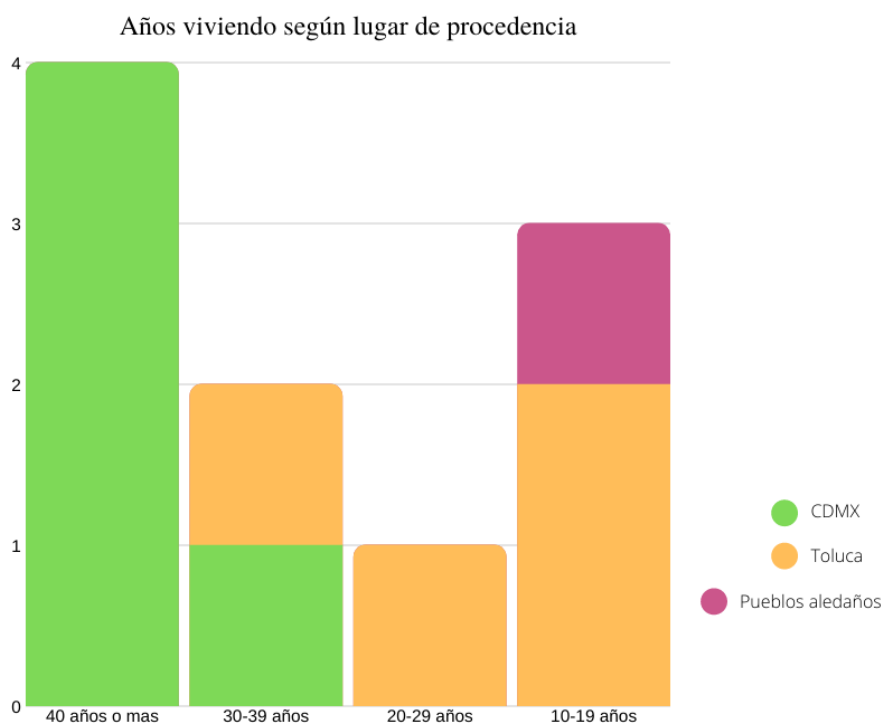
## Hombres entrevistados por rango de edad



**Gráfica 2.** Hombres entrevistados por rango de edad. Autoría propia (2019).



**Gráfica 3.** Lugar de procedencia por género. Autoría propia (2019).



**Gráfica 4.** Años de procedencia según lugar de procedencia. Autoría propia (2019).

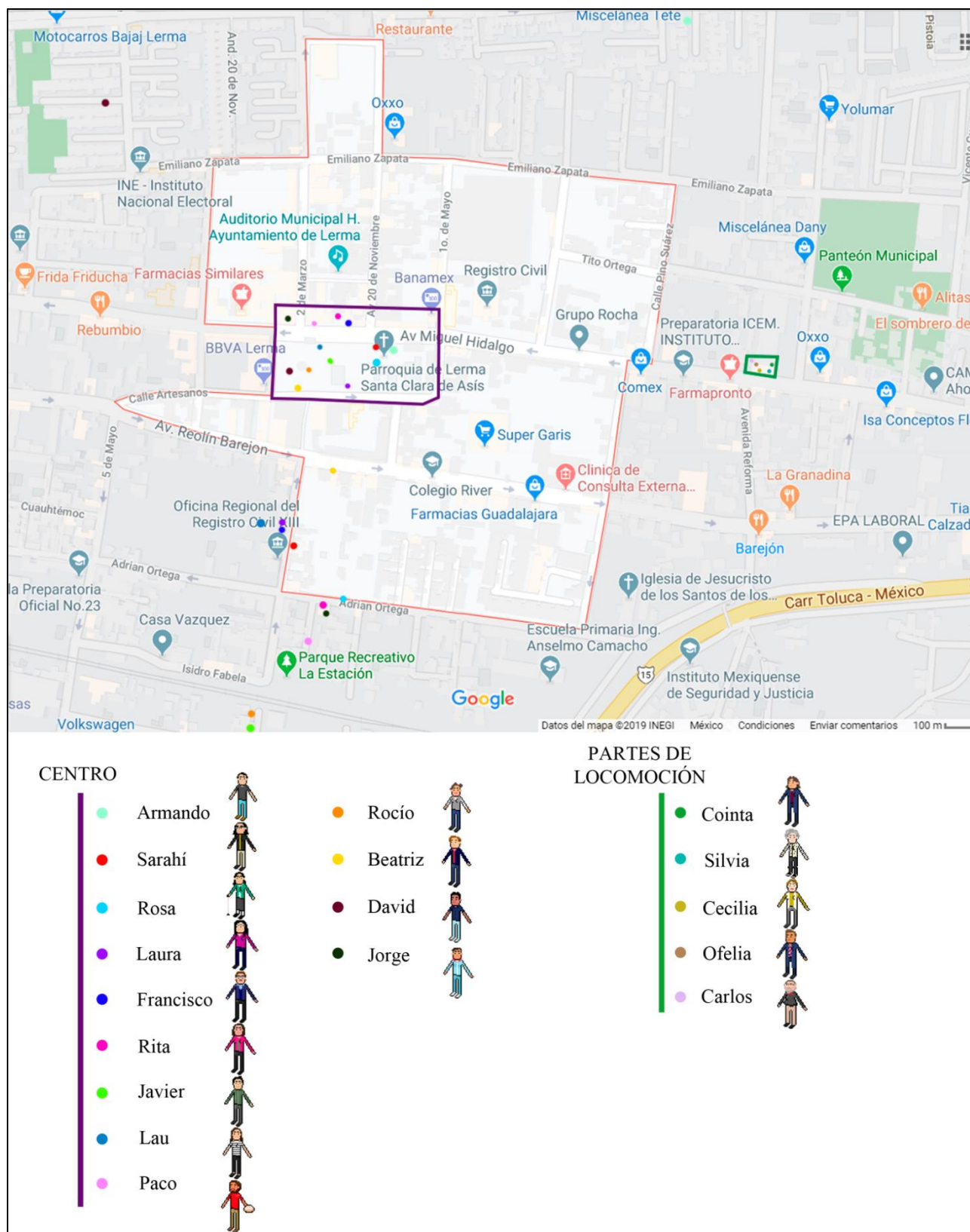
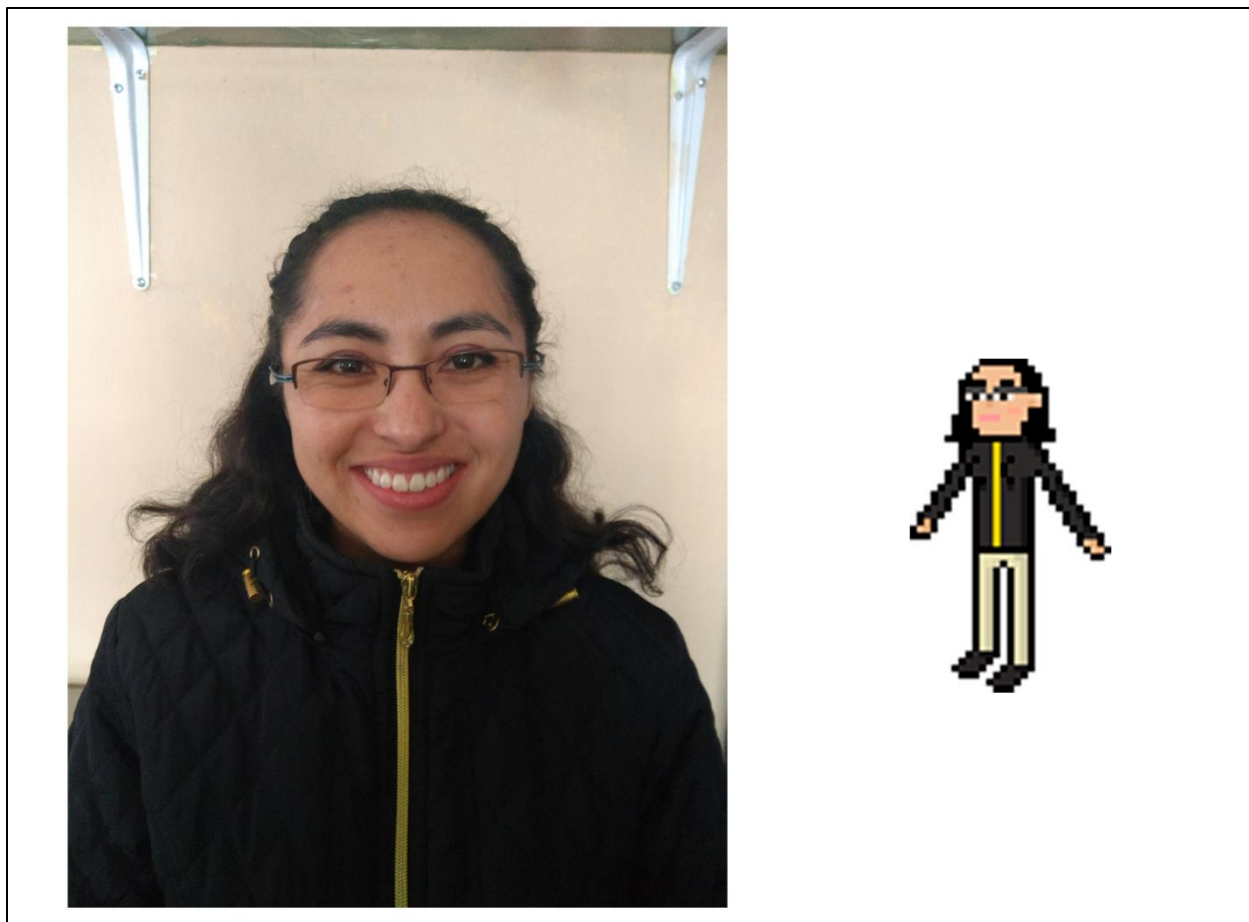
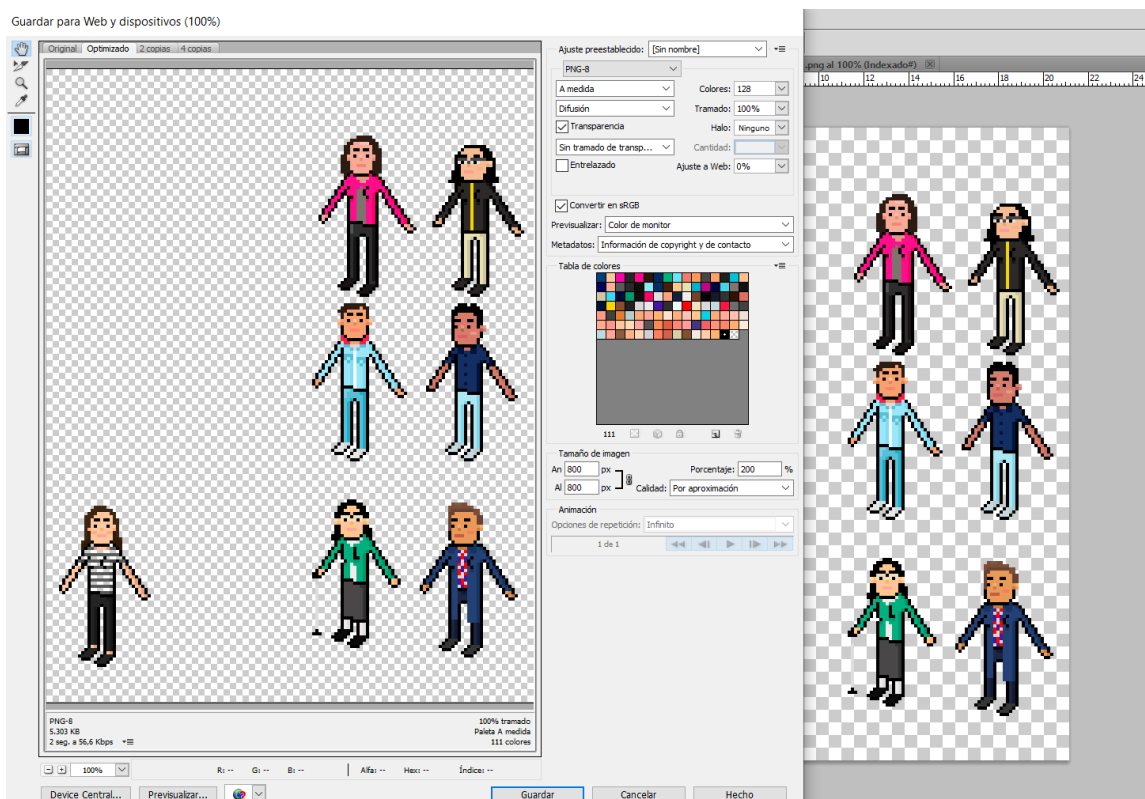


Figura 2. Mapa de ubicación de personajes y procedencia. Autoría propia (2019).

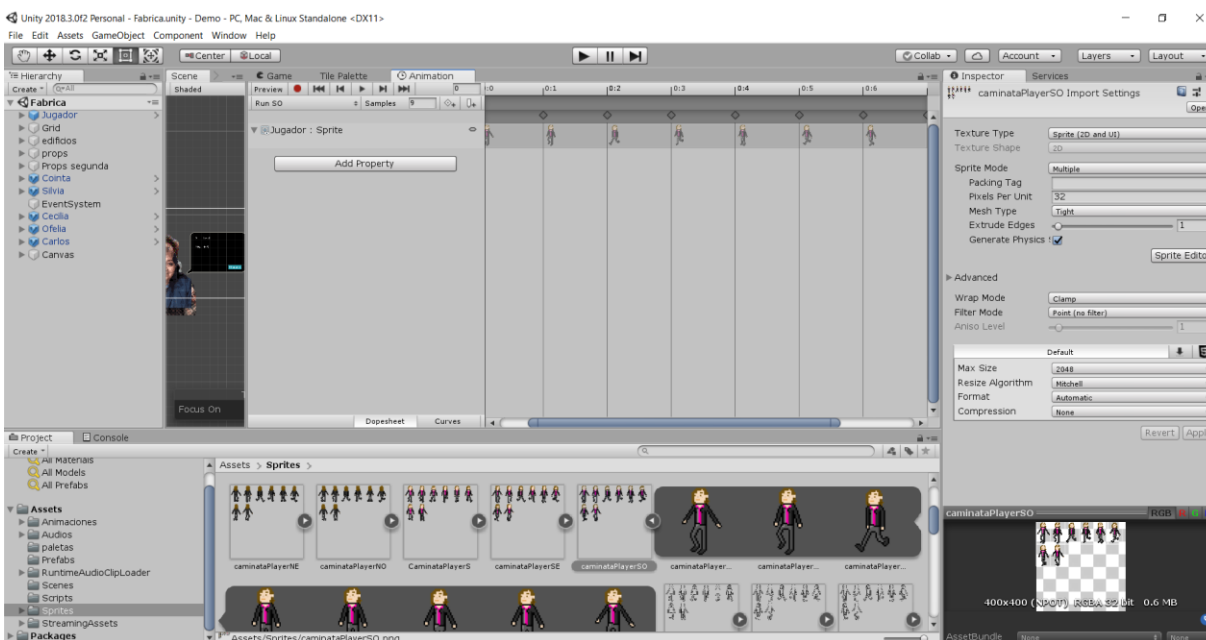




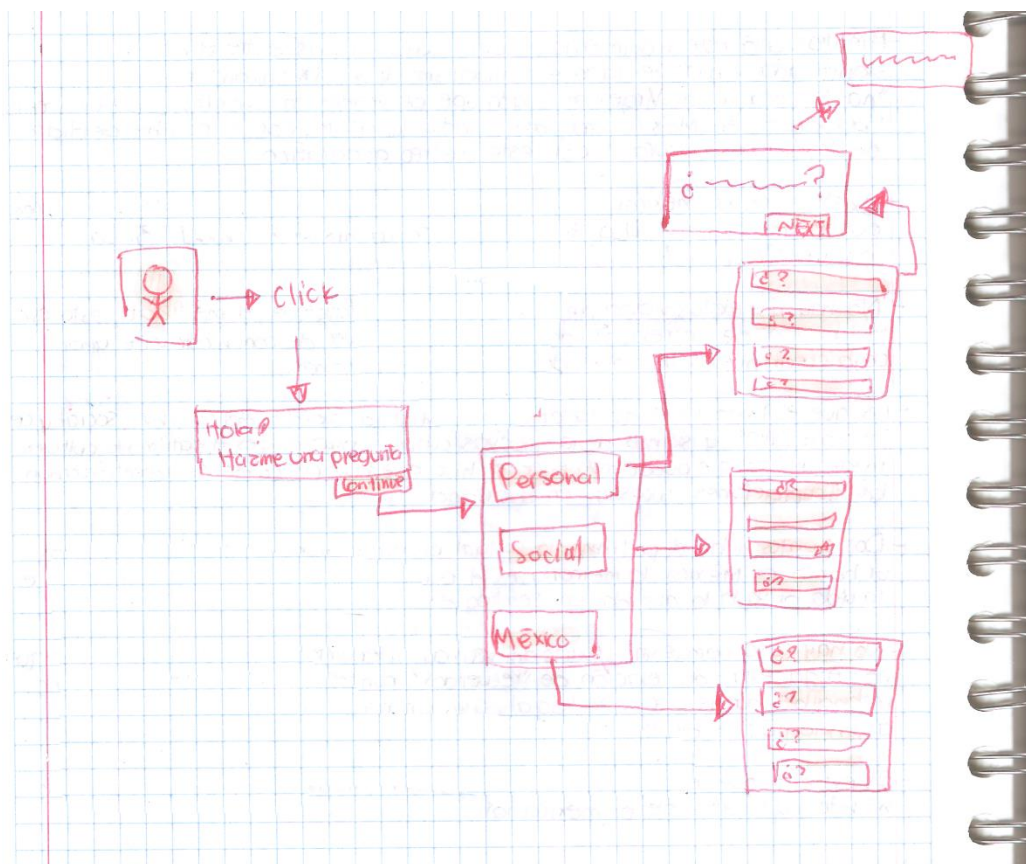
**Figura 3.** Creación de personajes a partir de fotografías. Autoría propia (2019).



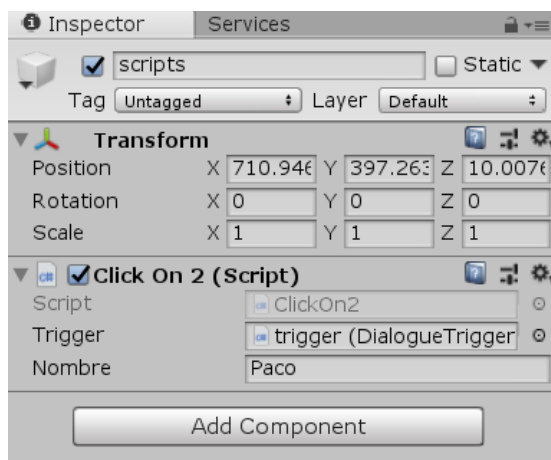
**Figura 4.** Proceso de exportación de gráficos. Autoría propia (2019).



**Figura 5.** Importación y animación de personajes en Unity. Autoría propia (2019).

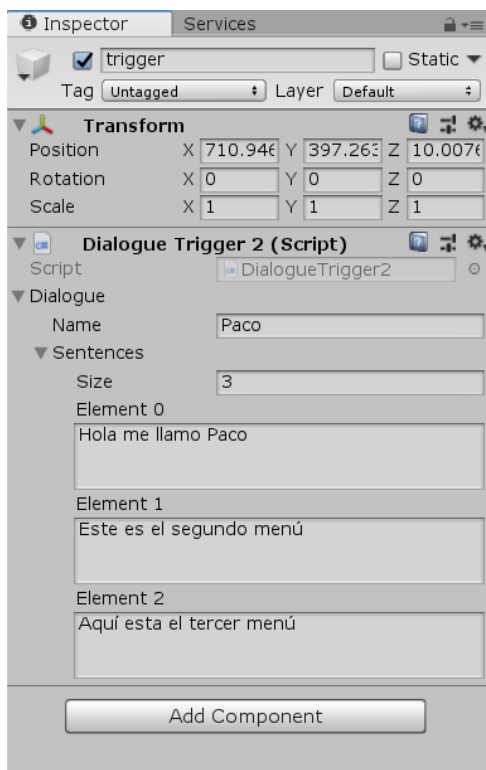


**Figura 6.** Boceto del funcionamiento de los menús y sus relaciones. Autoría propia (2019).

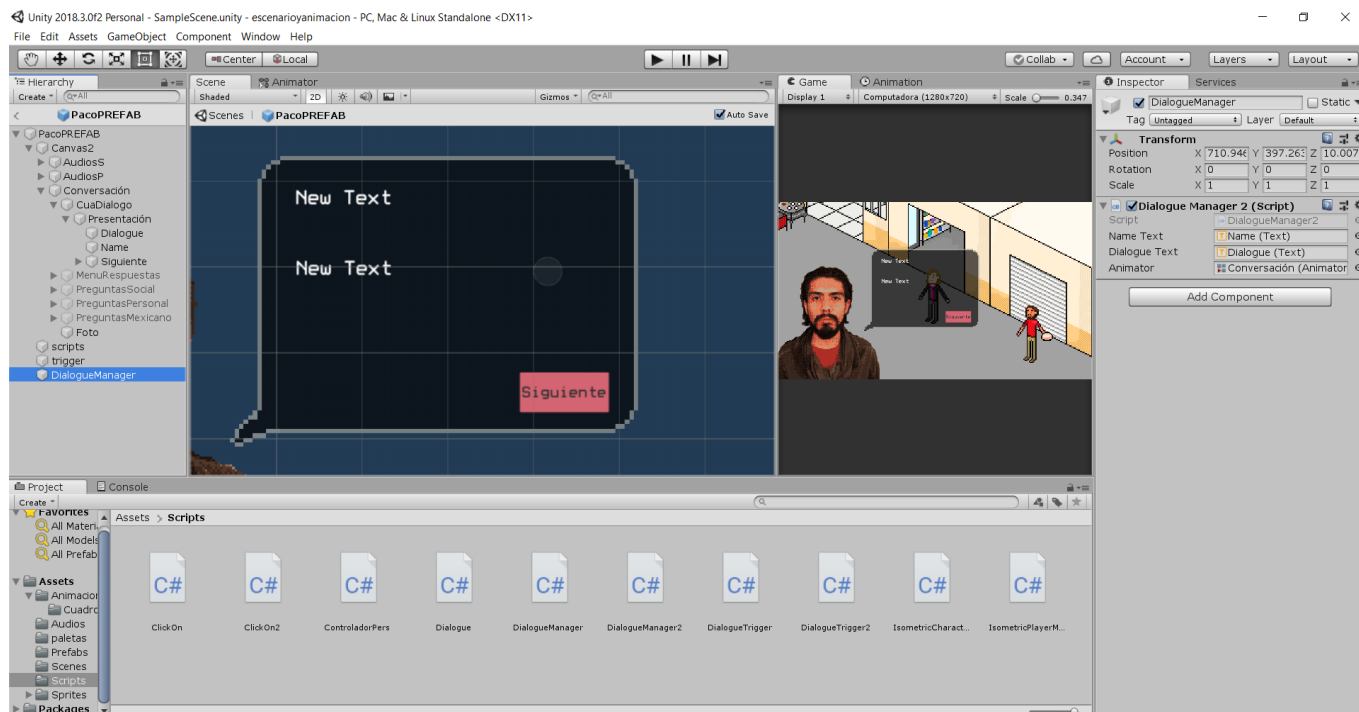


**Figura 7.** Interfaz del primer script de los personajes que enlazaba al Trigger (segundo script).

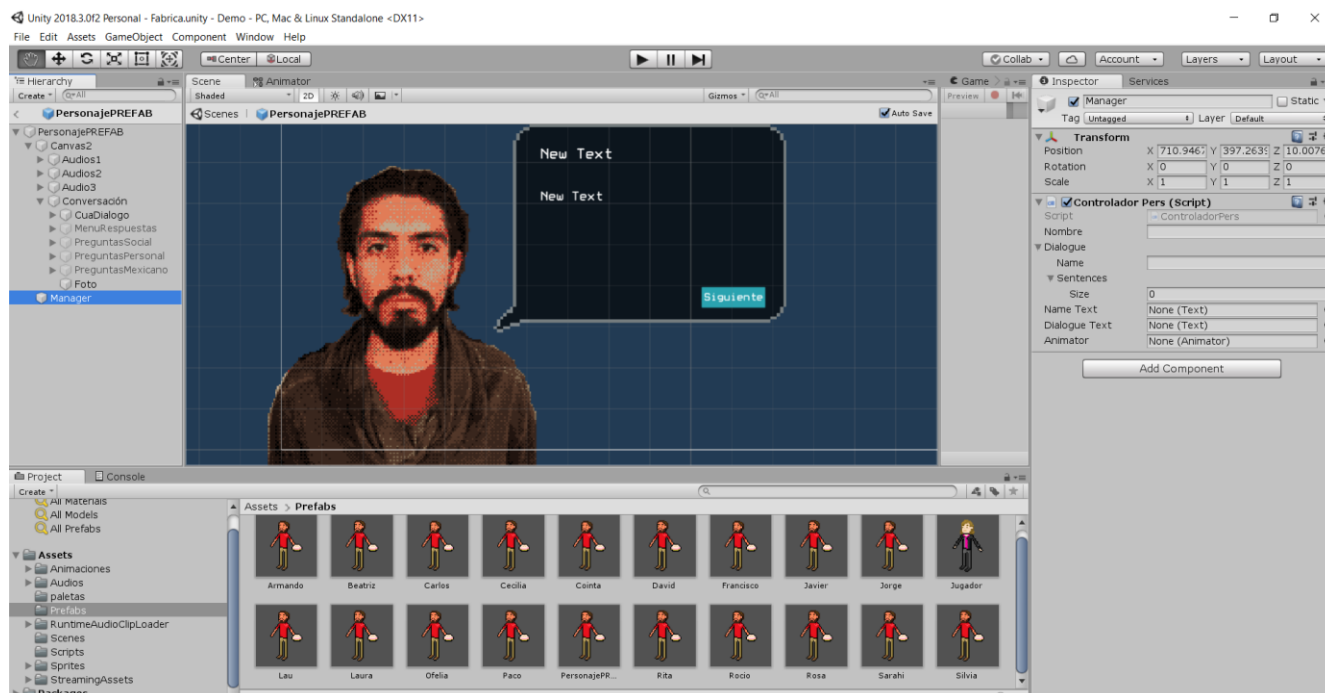
Autoría propia (2019).



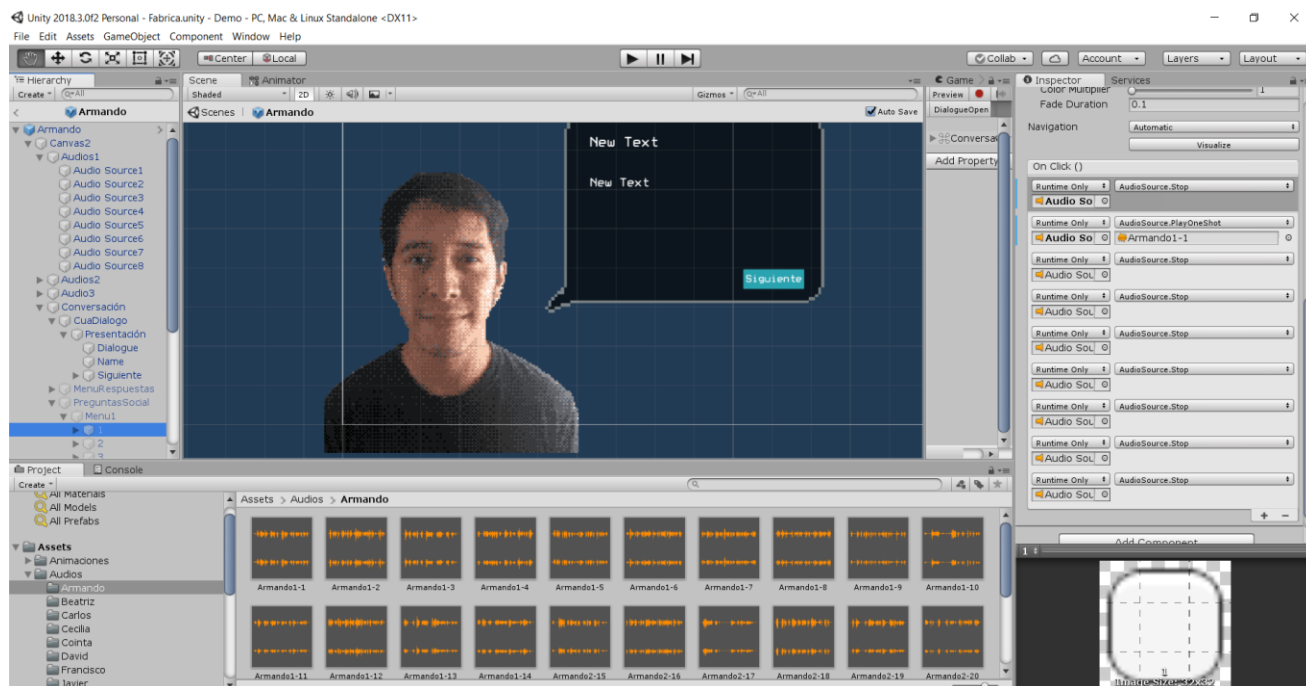
**Figura 8.** Segundo script. Identificador y relleno de texto de cada personaje. Autoría propia (2019).



**Figura 9.** Tercer script. Manager con Animator y enlace a partes del diálogo. Autoría propia (2019).



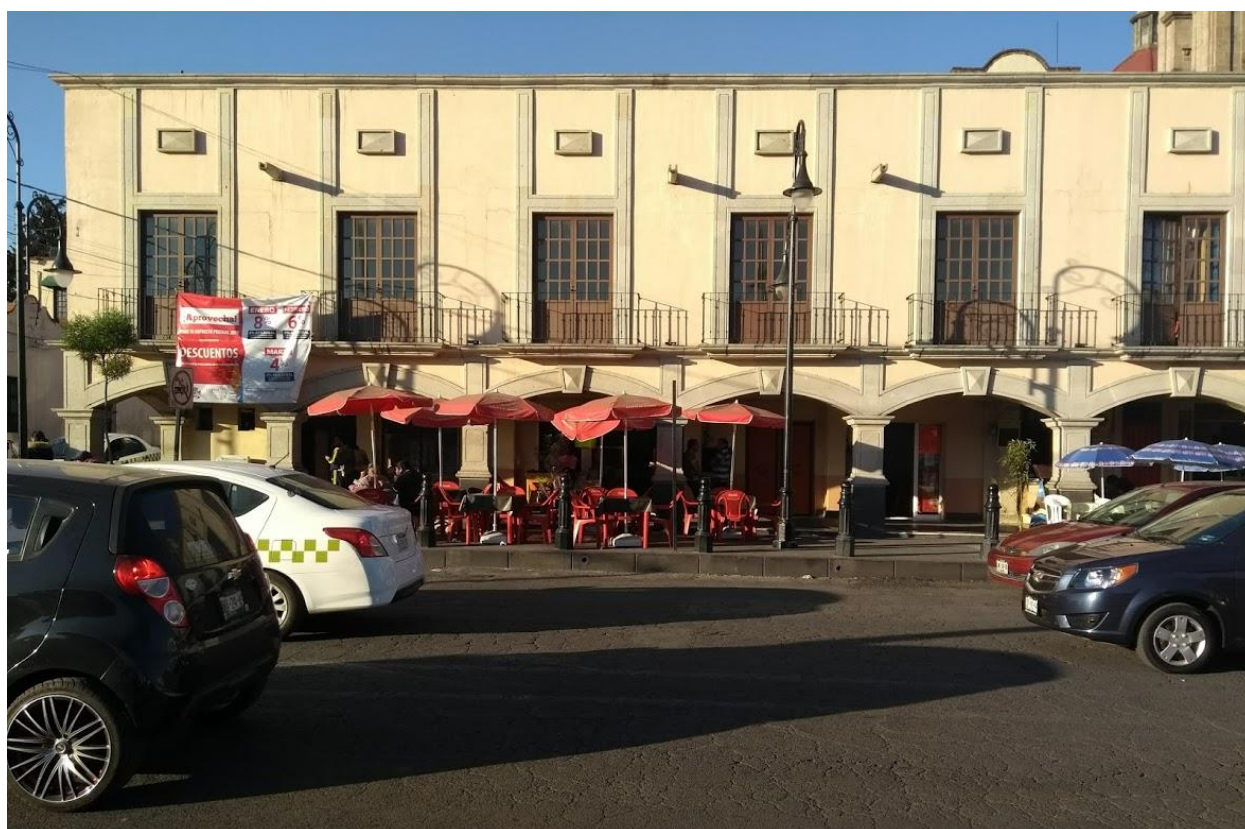
**Figura 10.** Prefab original con interfaz vacía para rellenado posterior. Autoría propia (2019).



**Figura 11.** Muestra del proceso para adjuntar audios en menús. Autoría propia (2019).



**Figura 12.** Muestra de escenarios dentro de *Meximorfos* Autoría propia (2019)



**Figura 13.** Fotografía de portales del centro de Lerma. Autoría propia (2019).



**Figura 14.** Ejemplo de Colliders (líneas verdes) dentro de los escenarios. Autoría propia (2019)

## Referencias

- Archivo Manuel Álvarez Bravo. (2011). *Biografía*. Recuperado de: <http://manuelalvarezbravo.org/espagnol/Biografia.php>
- Bartra, R. (2002). *La Anatomía del Mexicano*. Plaza y Janés. México.
- Bartra, R. (2013). *Oficio mexicano*. Debolsillo. Red Nacional de Bibliotecas Públicas. Recuperado de: <https://digitalee.chef.taxi/b/9786073114950/>
- Bartra, R. (2014). *La Jaula de la Melancolía. Identidad y metamorfosis del mexicano*. Debolsillo. Red Nacional de Bibliotecas Públicas. Recuperado de: <https://digitalee.chef.taxi/b/9786073121507/>
- Biffi, V. (2018). *Kummels, Ingrid y Gisela Cánepa. Fotografía en América Latina: imágenes e identidades a través del tiempo y el espacio*. Lima: Instituto de Estudios Peruanos. Pp. 209-213.
- Bonfil, G. (1987). *México profundo*.
- Chávez, E. (1901). *Ensayo sobre los rasgos distintivos de la sensibilidad como factor del carácter mexicano*.
- Collin, L. (2003). *MITO E HISTORIA EN EL MURALISMO MEXICANO*. Scripta Ethnologica, núm. 25, 2003, pp. 25-47. Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas. Buenos Aires, Argentina.
- Corbal, J. A. (2018). *Estética en videojuegos*. Recuperado de: <https://bidi.uam.mx:9155>
- Curley, R. (2006). *Peregrino en cosas de la vida: fotografía itinerante de Manuel Álvarez Bravo*. Takwá. Num. 9. 2006. Pp. 145-159.
- de las Nieves Rodríguez, M. (2015). *Imágenes colaterales. La influencia de la vanguardia soviética en la obra de Tina Modotti*. Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas,



XXXVII(106). ISSN: 0185-1276. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=369/36938785006>

Escapefromwoomera Ornanization. (S/f). *WHAT'S THE PROBLEM WITH WOOMERA?*

Recuperado de:

<http://www.ljudmila.org/~selectparks/archive/escapefromwoomera/about.htm>

Escribano, J. (2007). *El videojuego como herramienta artística*.

Facultad de Informática de Barcelona. (s/f). *Historia de los videojuegos*. Recuperado de:

<https://www.fib.upc.edu/retro-informatica/historia/videojocs.html>

García, Á. J. A. (2017). *Una vida de arte, lucha y dolor: Frida Kahlo*. Recuperado de:

<https://bidi.uam.mx:9155>

Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Madrid, España: Alienza Editorial.

INEE (2005). *PANORAMA EDUCATIVO DE MÉXICO 2005. CS04 PORCENTAJE DE POBLACION INDÍGENA, PORCENTAJE DE POBLACION HABLANTE DE LENGUA INDÍGENA Y PORCENTAJE DE MONOLINGÜES*. Recuperado de:

<https://www.inee.edu.mx/wp-content/uploads/2019/03/CS04-2005.pdf>

Iturbide, G. (2013). *Biografía*. Recuperado de: <http://www.gracielaiturbide.org/about/>

Jaimés, H. (2012). *Filosofía del muralismo mexicano: Orozco, Rivera y Siqueiros*. Plaza y

Valdés, S.A. de C.V. Recuperado de:

<http://ebookcentral.proquest.com/lib/uamsp/detail.action?docID=3218867>.

Martínez, A. (2003). *Memorias: fotografía pictórica*. Departamento de Artes Plásticas y Teatro.

Escuela de Artes y Humanidades, Universidad de las Américas Puebla. Recuperado de:

[http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/lap/martinez\\_1\\_ap/](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lap/martinez_1_ap/)

- Mendonça, G. (2016). *EL SENTIDO DEL ROJO EM LAS OBRAS ÁRBOL DE LA ESPERANZA Y DIEGO Y YO DE FRIDA KAHLO*. Universidade Estadual de Paraiba. Recuperado de: <http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/123456789/10291/1/PDF%20-%20Gleiciene%20Mendon%C3%A7a.pdf>
- Modotti, T. (1929). *Manifiesto de Tina Modotti Sobre la fotografía*. Tina Modotti una nueva mirada, 1929. Universidad Autónoma del Estado de Morelos.
- Monsiváis, C. (1992). *La identidad nacional ante el espejo*.
- Moreno, Andrés, y Sandoval, Karla. (2013). Diversidad genómica en México: Pasado indígena y mestizaje. *Cuicuilco*, 20(58), 249-275. Recuperado de: [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0185-16592013000300013](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-16592013000300013)
- Museo Mural Diego Rivera. (2019). *Diego Rivera*. Recuperado de: <https://museomuraldiegorivera.inba.gob.mx/diego-rivera/biograf%C3%ADa.html>
- Paz, Octavio. (1950). Máscaras mexicanas. En *El Laberinto de la Soledad*. Cuadernos Americanos. México.
- Ramírez, H. (2011). *La revolución desde la butaca*. Filmoteca UNAM. Recuperado de: [https://www.filmoteca.unam.mx/cinelinea/videos/La\\_Revolucion\\_desde\\_la\\_butaca.html](https://www.filmoteca.unam.mx/cinelinea/videos/La_Revolucion_desde_la_butaca.html)
- Real Academia Española. (2018). *Fotografía*. Recuperado de: <https://dle.rae.es/fotograf%C3%ADa?m=>
- Real Academia Española. (2019). *Heterogéneo*. Recuperado de: <https://dle.rae.es/heterog%C3%A9neo>
- Revista Digital Universitaria. (2002). Roger Bartra. Recuperado de: <http://www.revista.unam.mx/vol.3/num3/semblanza/index.html>
- Rodríguez, G. (2018). *Trayectoria de David Alfaro Siqueiros*. Universidad Autónoma de Aguascalientes.

Secretaría de Medio Ambiente y Recursos Naturales. (2017). *Nopal, alimento y símbolo de identidad*. Recuperado de: <https://www.gob.mx/semarnat/articulos/nopal-alimento-y-simbolo-de-identidad>.

Silva, J. (2010). *La Época de Oro del cine mexicano: la colonización de un imaginario social*. Universidad de Chile. Recuperado de: [http://bidi.uam.mx:8942/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1870-11912011000100002&lng=en&nrm=iso](http://bidi.uam.mx:8942/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-11912011000100002&lng=en&nrm=iso)