

Liminalidad, no-lugares y la ausencia de lo simbólico: un análisis de los servidores abandonados del videojuego “Garry’s Mod”



YO ESTU

Tesina de grado.
Alumno: Julián Chiesa
Directora: Mariana Maestri

Índice

Introducción.....	3
Justificación Académica.....	5
¿Qué es Garry's Mod?.....	7
La estética liminal y los espacios liminales.....	16
Planteo del Problema.....	20
Antecedentes.....	20
Marco teórico.....	24
Objetivos.....	29
Metodología.....	30
Primera etapa: Exploración.....	30
Segunda etapa: Entrevistas.....	34
Análisis.....	36
Detalle de las exploraciones.....	36
Cartografiando el entremedio.....	39
Reflexiones finales.....	47
El umbral se desvanece.....	47
Bibliografía.....	50
Anexo.....	52
Imágenes de los mapas explorados.....	52
Bitácoras de exploración.....	63
Transcripciones de entrevistas.....	70

Introducción

Existen espacios diseñados para que el ser humano los transite y no se detenga a habitarlos. Lugares que constantemente poseen en su interior gente en movimiento o en espera de algo, realizando una actividad específica relacionada al motivo por el que el lugar fue creado. Algunos ejemplos de estos lugares son baños, estaciones de colectivo, aeropuertos, parques de diversiones, peloteros, etc. Estos son espacios de transición, un umbral entre varios puntos. Estos espacios, al cerrar sus puertas al público de forma permanente, pierden entonces algo que le otorgaba un sentido de existencia a los ojos de quienes lo transitaban, pues ya no es transitado. Con el tiempo, estos espacios pueden quedar abandonados y ser afectados por la erosión del tiempo y la naturaleza, o bien sus dueños legales pueden derribarlo y utilizar ese espacio para construir algo nuevo. Lo anterior, vale destacar, aplica también a los espacios virtuales, pero con una diferencia importante. En la virtualidad, siempre que aquello que provea los datos (ya sea un servidor que los mantiene conectados a internet o una unidad de almacenamiento que los guarda), mantendrá estos espacios intactos en el tiempo. Es decir, no se verán afectados por ningún tipo de erosión o desgaste. Es por eso que, cuando un espacio virtual es abandonado, se produce un fenómeno extraño: su familiaridad, sus detalles y sus elementos estarán presentes y, en la mayoría de los casos, funcionarán como el día en el que fueron creados. Tal es el caso de muchas comunidades virtuales, desde redes sociales hasta videojuegos. Explorar estos espacios es como entrar a una máquina del tiempo, pues podemos encontrar objetos, mensajes y contenido multimedia y experimentarlo como si hubiéramos estado ahí el día que fue creado y publicado.

En esta ocasión, se analizará el caso de una comunidad virtual específica de jugadores de un videojuego de tipo *sandbox* llamado "Garry's Mod". Aunque más adelante se desarrollará su historia, lo importante es que una enorme comunidad de jugadores de todo el mundo se reunía frecuentemente en sus servidores multijugador, los cuales consistían en mapas tridimensionales que podían ser recorridos por avatares desde una perspectiva de primera persona con total libertad, para realizar diferentes actividades escogidas por los propios jugadores,

ya sea un mini-juego de combate, una simulación de vida en donde cada participante poseía un rol específico o simplemente conversar entre sí. Eventualmente, llegaba el momento en donde los jugadores debían desconectarse para seguir con su vida física. Hoy, aunque no está abandonado completamente y aún hay personas que lo juegan, Garry's Mod ya no se encuentra en su auge y muchos servidores hoy se encuentran abandonados, sin que ningún jugador haya ingresado en muchos años. La cuestión es que, como se explicó anteriormente, aunque los años pasen estos espacios se mantienen intactos en el tiempo, en donde todos sus elementos se mantienen tal cual a como fueron vistos por el último jugador en desconectarse por última vez.

Hace un tiempo atrás, una nueva tendencia de ciertos creadores de contenido en plataformas como YouTube comenzó a tomar impulso. El mismo consistía en ingresar a Garry's Mod y explorar estos mapas hoy vacíos de jugadores y relatar sus experiencias y sensaciones. En la gran mayoría de los casos las reacciones eran similares: una mezcla de inquietud con nostalgia, miedo y familiaridad. Había algo en esa visión de un espacio abandonado pero intacto en el tiempo que resultaba muy extraño a estos "exploradores" y la propia comunidad de seguidores de estos creadores de contenido lo relacionó con el fenómeno de liminalidad según el antropólogo escocés Victor Turner (1988), que refiere a aquello que es ambiguo, que escapa a la clasificación de una cultura (p. 102) y una estética online que venía transitando la web hace ya un tiempo: los espacios liminales, que refiere a imágenes de lugares de transición abandonados que se ven inquietantes, desolados y surrealistas. En este punto, la comunidad que sigue este tema estableció que el fenómeno que estaban experimentando en Garry's Mod, entonces, era que estaban visitando espacios liminales virtuales, y que esto se justificaba en el hecho de que estos servidores abandonados son espacios de transición vacíos de jugadores.

Justificación Académica

Al tomar interés por este tema y comenzar a indagar al respecto, rápidamente se presentó un vínculo conceptual con la noción de no lugar del antropólogo francés Marc Augé (2000). Él entiende a estos no lugares como espacios intercambiables en donde el ser humano se mantiene anónimo, pues no lo habita. Es decir, en estos no lugares no se construyen referencias comunes a un grupo social, por ende es difícil en quienes transitan estos espacios reconocerse y elaborar su identidad en ellos. Estos no lugares suelen ser similares a los espacios liminales basados en Turner (1988), y es aquí donde puede encontrarse un vínculo que podría servir para desarrollar comunicacionalmente la cuestión de los espacios liminales en la virtualidad, más específicamente, en el videojuego mencionado. Los jugadores que transitaban estos mapas multijugador tenían tanta libertad de expresión lingüística y creativa que la construcción de una cultura interna al juego, es decir, prácticas comunes entre jugadores, usos específicos del lenguaje, historias compartidas, transacciones, rituales, rivalidades, mitos y leyendas (entre otros elementos), formaron parte de la época de auge de jugadores de Garry's Mod. Hoy en día, visitar estos espacios vacíos transmite esta sensación extraña mencionada anteriormente que se vincula con cierta contradicción temporal interna entre lo que el jugador está percibiendo y lo que en realidad es: ve el mapa intacto en el tiempo, con todos sus elementos funcionando perfectamente, sus mismos sonidos y efectos, pero vacío de jugadores.

Como se explicó anteriormente, es esto último lo que llevó a la comunidad que empezó a teorizar sobre el tema a relacionarlo con los espacios liminales de Turner, esta ausencia de jugadores realizando sus actividades. Sin embargo, la cuestión podría ir un poco más allá: el juego permite al jugador agregar distintos elementos al mapa, entre ellos, *Non Playable Characters (NPCs)*¹. Estos NPCs son personajes externos al jugador que aparecen en el mapa y que pueden ser controlados por inteligencia artificial para realizar acciones automáticas o específicas establecidas anteriormente por el jugador. Es decir, los NPCs en Garry's Mod pueden seguir un guión de forma automática o reaccionar al entorno

¹ "Personajes No Jugables". Traducción personal.

de forma inteligente. Con esto en cuenta, un jugador puede agregar al mapa en el que se encuentre una cantidad ilimitada de NPCs y otorgarles libertad para que realicen acciones dictadas por la inteligencia artificial que los controla. Puede ponerlos, por ejemplo, a que combatan entre ellos, a que conversen (de forma rústica), a que se escondan o escapen, a que persigan al jugador, etc. Pero hacer esto no rompe con la liminalidad. Llenar el mapa de jugadores ficticios y que realicen acciones "naturales" al entorno virtual sigue siendo extraño. Por este motivo, se puede teorizar que la liminalidad en los espacios virtuales no se relaciona tanto con la ausencia de personas, o incluso, de la ausencia de elementos con un lenguaje en común (nuevamente, los NPCs pueden "conversar" entre ellos), o actividades que correspondían a referencias comunes que un grupo social que interactuaba en ese espacio virtual compartieron alguna vez. Sino que la liminalidad podría tener que ver con la comunicación, es decir, con la ausencia de una construcción de identidad activa entre individuos humanos a partir de la construcción de una cultura común perteneciente a los propios jugadores, al sector social que transitaba estos espacios virtuales dentro de Garry's Mod y que podría servir como punto de partida para reflexionar acerca de cómo los videojuegos funcionan como "anti-no lugares" pues son espacios en donde las personas no viven, pero se habitan y se construye identidad y cultura en los mismos.

¿Qué es Garry's Mod?

Garry's Mod, también conocido como GMod, es un videojuego desarrollado por Facepunch Studios y publicado por Valve en Steam, su propia plataforma de distribución digital de videojuegos, en 2006.

Peter Nelson (2017) define a este videojuego como un conglomerado de recursos y entidades importadas desde Half-Life 2 ² a las cuales se les extrae su contexto y significado original, generando un espacio en donde dependerá del jugador darles una nueva significación (p. 1).

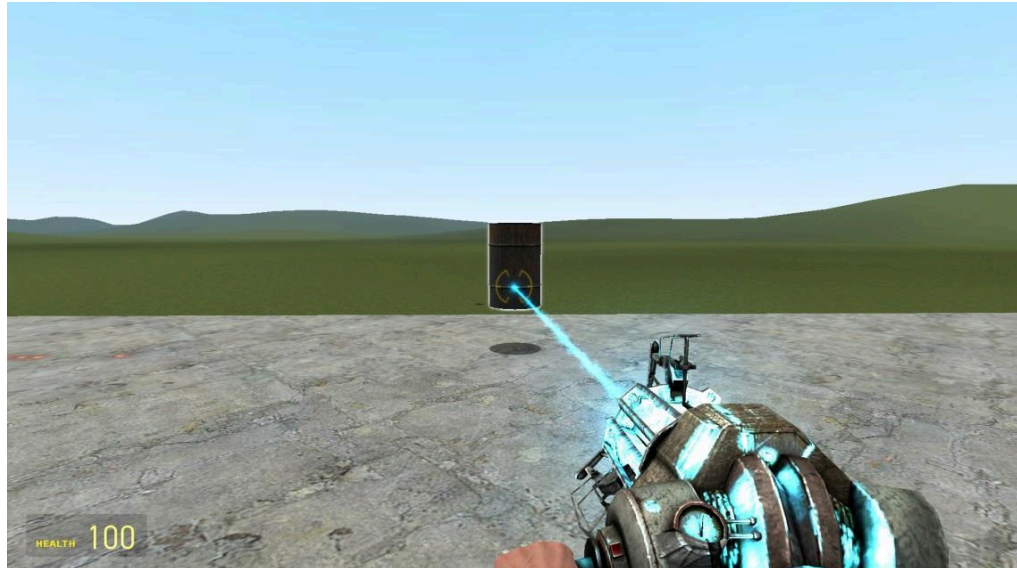
Su característica principal es que es un *sandbox* en primera persona basado en la física de los objetos, personajes y mapas. No posee objetivos específicos para el jugador, sino que cada uno es libre de hacer lo que desee con las herramientas que se le presentan, ya sea en solitario o en línea junto a otros jugadores. Sin embargo, es en esto último en donde el juego más ha brillado: el contenido creado por usuarios en conjunto ha generado una verdadera comunidad de jugadores activos que han logrado pisar tan fuerte que hasta sus ideas han sido incorporadas al juego oficial, específicamente, los modos de juegos disponibles. Como ya fue expresado, GMod es un *sandbox*, lo cual en palabras de [La vida es un videojuego](#) (2018), significa:

Los videojuegos de tipo Sandbox son aquellos en los cuales las restricciones son pocas y la historia principal puede hacerse con calma y cuando se desee. Tienden a tener mapas mucho más grandes y es posible recorrerlos en su totalidad; se puede explorar el ambiente del título, independientemente de los objetivos principales del juego. En ellos hay otros objetivos como encontrar cosas, buscar locaciones, etc.

De esta manera, al momento de su lanzamiento este era el único modo de juego disponible para Garry's Mod. En él, los jugadores son ubicados en un mapa tridimensional específico por el cual pueden moverse con libertad, y poseen un inventario de herramientas que incluye:

² Half-Life 2 es un videojuego desarrollado por Valve y publicado en 2004 a partir del cual se han extraído varios recursos (como entidades, texturas, objetos, etc.) para la realización de Garry's Mod.

- **Physics Gun (Physgun):** Permite seleccionar un objeto o entidad y moverlo, rotarlo o congelarlo en el aire (es decir, anular la "gravedad" para ese objeto o entidad).



Physgun siendo utilizada para mover un objeto.

- **Cámara:** Permite hacer fotografías desde la perspectiva del jugador.
- **Toolgun:** Herramienta universal que posee a su vez muchas herramientas incluidas en su sistema, que se dividen en las siguientes categorías según su utilidad:
 - **Restricción:** Para limitar la movilidad y posibilidad de cambio de objetos o entidades. Por ejemplo, puede usarse para unir dos objetos en un mismo eje, elaborar poleas, etc.
 - **Construcción:** Pensadas para la creación de sistemas. Por ejemplo, la función *balloons* permite colocar en un punto determinado un objeto que flota hacia arriba como un globo. De otra forma, *magnetize* transforma cualquier objeto o entidad en un imán.
 - **Para posar:** Como bien expresa su nombre, es para cambiar la posición de elementos, como la expresión del rostro de un NPC, sus ojos, sus extremidades, etc.

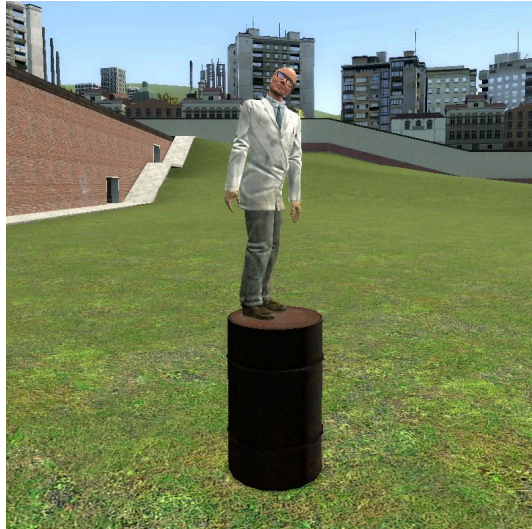
- o **Visuales:** Para realizar transformaciones estéticas, como el color o la textura.



Toolgun siendo utilizada para crear un sistema de cableado.

A través de un menú, los jugadores pueden hacer aparecer en el mapa objetos y entidades que pueden ser manipuladas con las herramientas mencionadas anteriormente para lo que deseen: Obras de arte, minijuegos, animaciones, escenas y hasta complejos sistemas compuestos de varias entidades entre sí con un fin específico.

Para facilitar la comprensión de las posibilidades que ofrece este videojuego tan complejo, se puede tener en consideración el siguiente ejemplo que ilustra una de las más simples actividades que pueden realizarse en Gmod: Un usuario, al ingresar al juego, ve en su pantalla en perspectiva de primera persona un escenario tridimensional, que puede recorrer con su controlador preferido, sea teclado y mouse o joystick. En teclado, presionar las teclas numéricas le permite alternar entre distintas herramientas que su personaje tiene en las manos, como puede apreciarse en las imágenes anteriores. Accionando otra tecla, abre un menú con un extenso listado de objetos y personajes. Selecciona el objeto "barril" y el personaje "científico". Utilizando la *Physgun*, coloca el barril frente a él y el científico encima del objeto. Contento con la escena, utiliza la herramienta Cámara para sacarle una foto. Obtuvo la siguiente composición:



Aunque el modo *sandbox* fue el único disponible para el juego en su lanzamiento, la propia comunidad que regularmente transitaba los servidores multijugador terminó ideando e incluso desarrollando modos de juego alternativos con el aval de los desarrolladores de Garry's Mod, los cuales culminaron en los siguientes tres más populares:

- **Trouble in Terrorist Town (TTT):** Joe Donnelly (2015) en su artículo [The Making of Garry's Mod](#) ³ para la revista PCGamesN, explica que:

"In late 2009, Facepunch launched the Fretta Contest – a chance for users to design their own game modes using the Fretta programming framework [...] and see them implemented in the main game. Trouble in Terrorist Town was crowned the winner and is now one of the most popular modes in Garry's Mod." ⁴

Este modo consiste en que, del total de jugadores, una pequeña porción juega como "traidores" (sólo ellos mismos saben que recibieron esa etiqueta), y el resto juega como "inocentes". El primer subgrupo en eliminar a su contraparte es el ganador. La gracia se encuentra en que no hay forma de saber quién es traidor y quién es inocente: sólo

³ La creación de Garry's Mod. Traducción personal.

⁴ "A fines del 2009, Facepunch lanzó el Concurso Fretta –una oportunidad para que los usuarios diseñen sus propios modos de juego utilizando la estructura de programación Fretta [...] y puedan verlos implementados en el juego base. Trouble in Terrorist Town se coronó ganador y es hoy uno de los modos más populares en Garry's Mod". Traducción personal.

conversando, detectando un comportamiento sospechoso u observando a un traidor eliminando a alguien *in fraganti*.

- **Prop Hunt:** Se forman dos equipos, los buscadores y los escondidos. Los escondidos tienen la capacidad de convertirse en casi cualquier objeto que encuentren en el mapa, es decir, si un escondido toca una silla, se convierte en una silla, pero no pierde su capacidad de moverse. Los buscadores, por su parte, deben encontrar y eliminar a los escondidos, lo cual suele generar cómicas situaciones en donde se observa un humano persiguiendo a una mesa (o cualquier otro objeto) que se escapa.



Un "escondido" (centro) se escapa de un "buscador" (derecha).

- **DarkRP:** También conocido simplemente como "roleplay", este modo es un simulador de vida cotidiana. Los jugadores que ingresan al servidor eligen (o a veces se les asigna) un trabajo, que puede ser policía, conserje, secretario e incluso el de gobernante, entre muchos otros. Trabajando ganan dinero virtual que pueden utilizar para varios fines. Son los mismos jugadores los que definen las reglas y la historia del mundo simulado en el que juegan.

Otra de las características fundamentales de GMod es la creación de mapas. Aunque no es algo que se hace técnicamente "dentro" del juego (no se accede a

esta función a través de un menú ni utilizando las herramientas antes mencionadas), aquellos jugadores que poseen conocimientos sobre desarrollo de videojuegos y específicamente del software Hammer, el editor de mapas oficial de Garry's Mod, pueden también crear sus propios mapas tridimensionales y subirlos a la web para que cualquiera con acceso a internet pueda descargarlos y jugarlos, e incluso hasta utilizarlos en sus servidores multijugador. Esta característica será clave para la investigación, como se verá en el apartado "Metodología".

La creación de mapas personalizados ha permitido que los usuarios puedan construir ciudades enteras, e incluso galaxias. Para dimensionar el mundo de posibilidades que ofrece la herramienta, es interesante revisar las palabras de Jordan Gerblich (2024) en su artículo para [Gamesradar](#) *"Probably the biggest map ever in video game history": Mind-boggling Garry's Mod creation claims to contain 2,048 full-scale universes*⁵ sobre un mapa llamado Multiverse:

The 1:1 Multiverse Garry's Mod creation, from modder Alexandrovich, is said to house 2,048 universes each containing "8.8e29km of star/galaxy clusters," which, according to PC Gamer's math, is 880 octillion kilometers. So, multiply whatever that number is by 2,048, and apparently you'll have the total size of this absurd map. Like our own real-life universe itself, this map is literally too big for the human brain to comprehend, if it's really as big as it claims.⁶

Pero no termina ahí. Este "mapa infinito" aún no está terminado:

Right now, it looks like the mod is populated solely by stars and star clusters, making the trip through infinity entirely not worth the time for all but the most dedicated virtual space explorers, but Alexandrovich

⁵ *"Probablemente el mapa más grande en la historia de los videojuegos": Creación alucinante de Garry's Mod afirma contener 2,048 universos a escala completa.* Traducción personal.

⁶ "El Multiverso creado en Garry's Mod a escala 1:1, del creador Alexandrovich, afirma contener 2,048 universos que contienen "grupos de estrellas/galaxias de 8.8e29km", los cuales, según las matemáticas realizadas por PC Gamer, serían 880 octillones de kilómetros. Así que, multiplicando lo que sea que sea ese número por 2,048, aparentemente tendríamos el tamaño total de este absurdo mapa. Como nuestro propio universo de la vida real, este mapa es literalmente demasiado grande para la comprensión del cerebro humano, si es tan grande como sostiene". Traducción personal.

promises the next update will bring 2048 solar systems - presumably one for each universe. ⁷



Captura de pantalla del punto de vista del jugador en el mapa Multiverse.

Aunque el ejemplo anterior sirve para dimensionar la magnitud de las posibilidades a la hora de construir un mapa para GMod, es importante traer a colación también mapas no tan inmensos, pero más útiles y detallados. Este es el caso de ["rp_nycity"](#), por Fishke (2023), el cual es una recreación de Nueva York con muchísima precisión y detalle. Más adelante, en el apartado "Metodología" se profundizará acerca de sus características. Lo importante a destacar en este momento es que debido a su calidad es, hasta el día de hoy, uno de los mapas favoritos de la comunidad y predilecto para el modo de juego DarkRP.

⁷ "Ahora mismo, parece que el mod está poblado únicamente por estrellas y grupos de estrellas, haciendo que el viaje a través del infinito no valga la pena para nadie salvo para los más dedicados exploradores espaciales, pero Alexandrovich promete que la siguiente actualización traerá 2048 sistemas solares – presuntamente uno por cada universo". Traducción personal.



rp_nycity

Para finalizar la introducción al videojuego, es importante realizar un breve resumen histórico de su popularidad. Gracias a la página web [SteamDB](https://steamdb.info), la cual permite revisar estadísticas sobre juegos publicados a la venta en la plataforma Steam que incluyen reseñas, jugadores en línea, historial de precios y mucho más, podemos observar el desempeño que el mismo ha tenido desde su lanzamiento. En el siguiente gráfico se observa la cantidad de jugadores en línea desde que se lanzó en 2006 hasta el día de hoy:



Gráfico de cantidad de jugadores en línea en Garry's Mod en el tiempo, por SteamDB.

En el mismo se observan varios datos importantes. Los primeros, ubicados en la primera fila, nos indican que al momento de la revisión del gráfico había 20,150 jugadores en línea, que el promedio de jugadores en línea cada 24 horas es de 34,747 y que el máximo de jugadores en línea a la vez fue de 73,863 hace 9.8 años, es decir, en 2015. Luego, en el gráfico puede observarse que el "auge" fue aproximadamente entre los años 2014 y 2020, en donde la cantidad de jugadores en línea alcanzó varios picos muy elevados, y de ahí en adelante se nota un leve declive continuo hasta el día de hoy. En comparativa, hoy en día la cantidad de jugadores en línea es menos de la mitad que en su época de auge.

Además, Serif Pilipovic (2024), en su artículo *How many copies did Garry's Mod sell? – 2024 statistics* ⁸ para [Levvvel](#), informa que "Garry's Mod sold over 22 million copies" ⁹ y que "The game hit its 10 million sales milestone in 2016, and then added another 10 million copies in the following 5 years" ¹⁰ . Con esta información en cuenta, queda clara la enorme popularidad que GMod ha tenido desde su lanzamiento, y por ende, la gran cantidad de usuarios que se ha introducido en sus mapas y herramientas, que ha creado nuevos mundos, y que ha formado vínculos y experiencias dentro de sus servidores multijugador.

⁸ ¿Cuántas copias vendió Garry's Mod? – Estadísticas de 2024. Traducción personal.

⁹ Garry's Mod vendió alrededor de 22 millones de copias. Traducción personal.

¹⁰ El juego alcanzó el hito de 10 millones de ventas en 2016, y luego se añadieron otras 10 millones en los siguientes 5 años. Traducción personal.

La estética liminal y los espacios liminales

"In May 2019, an unknown 4chan user prompted his fellow anons to post "disquieting images that just feel 'off,'" and one of the responses contained the now-iconic photograph of an unsettling office space."¹¹ En su artículo para la revista [Forbes](#) *Finally, The Internet Found 'The Backrooms'*¹² Di Placido (2024) nos presenta con estas palabras el origen del suceso sin el cual, probablemente, esta investigación no sería posible. La fotografía a la que hace referencia es la siguiente:



La primera aparición de "The Backrooms".

Según Di Placido (2024), la imagen se encontraba acompañada de una breve descripción narrativa:

If you're not careful and noclip out of reality in the wrong areas, you'll end up in the Backrooms, where it's nothing but the stink of old moist carpet, the madness of mono-yellow, the endless background noise of fluorescent lights at maximum hum-buzz, and approximately six hundred million

¹¹ "En mayo de 2019, un usuario desconocido de 4Chan invitó a sus compañeros anónimos a que publiquen "imágenes inquietantes que se sientan extrañas" y una de las respuestas contenía la hoy en día icónica foto de una oficina perturbadora". Traducción personal.

¹² *Finalmente, El Internet encontró 'The Backrooms'*. Traducción personal.

square miles of randomly segmented empty rooms to be trapped in. God save you if you hear something wandering around nearby, because it sure as hell has heard you.¹³

Esta breve historia sirvió como disparador para que muchos usuarios empiecen a escribir sus propias versiones y ampliaciones de la historia, creando lentamente todo un universo narrativo alrededor de *The Backrooms*. Sin embargo, no fue hasta 2022 que este fenómeno terminaría de popularizarse: "For years, the Backrooms was kept alive by horror stories, languishing on Reddit¹⁴, but was revitalized by ambitious YouTube videos directed by VFX artist Kane Pixels, which helped push the concept into the mainstream."¹⁵ Efectivamente, el cortometraje realizado por Pixels (2022), llamado [*The Backrooms \(Found Footage\)*](#), posee al día de la fecha más de 63 millones de visualizaciones en YouTube. A simple vista es notable la inspiración que tuvo su autor en la imagen original que circuló los foros de 4Chan en 2019.



Escena de The Backrooms (Found Footage) por Pixels (2022) (minuto 3:09).

¹³ "Si no tenés cuidado y te salís de la realidad en los lugares equivocados, podés terminar en los *Backrooms*, donde no hay nada más que el hedor a alfombra húmeda y vieja, la locura del monocromo amarillo, el zumbido sin fin de las luces fluorescentes y aproximadamente seiscientos millones de millas cuadradas de habitaciones vacías segmentadas al azar en las que quedarte atrapado. Que Dios te oiga si escuchás a algo merodeando cerca, porque seguramente te escuchó a vos". Traducción personal.

¹⁴ [Reddit](#) es un sitio web que nuclea comunidades a partir de intereses comunes, en donde los usuarios pueden publicar texto, imágenes, videos, enlaces y entablar conversaciones.

¹⁵ "Por años, los *Backrooms* se mantuvieron con vida a través de historias de terror, principalmente en Reddit, pero se revitalizó por videos ambiciosos de YouTube creados por el artista de efectos especiales Kane Pixels, quien ayudó a empujar el concepto en la corriente popular". Traducción personal.

El enorme éxito que tuvo el fenómeno *Backrooms* derivó en una gran cantidad de contenido literario y audiovisual. Por ejemplo, la [Wiki Backrooms \(2021\)](#) posee al día de hoy 933 páginas de información en español que incluyen historias sobre ese mundo, sus objetos, sus entidades, y mucho más.

Más allá de esta introducción, lo relevante para la investigación es que todo el movimiento online alrededor de *The Backrooms* trajo consigo también una revitalización de la estética de espacios liminales. Según [Aesthetics Wiki \(2023\)](#):

Liminal Space aesthetics revolves around pictures of transitional areas devoid of life, such as malls in the early morning, empty parking lots or a school hallway during summer. The appeal of liminal spaces is often assigned to their frozen and slightly unsettling appearance, but also the indefinite sense of familiarity they evoke.¹⁶

Además, expresa que tanto *The Backrooms* como la película *El Resplandor* (Kubrick, 1980) con su representación de un hotel vacío, son la principal inspiración a la hora de crear arte en donde se representen espacios liminales. Como se mencionó en las primeras páginas de este trabajo, el primer vínculo entre liminalidad y Garry's Mod sucedió a raíz de que los usuarios comenzaron a notar similitudes entre esta corriente estética y los mapas vacíos del juego.



Imagen de estética de espacio liminal.

¹⁶ "Las estéticas de Espacios Liminales rondan alrededor de imágenes de áreas de transición sin vida, como supermercados en la mañana, estacionamientos vacíos o un pasillo escolar durante el verano. El atractivo de los espacios liminales suele asignarse a su apariencia inmóvil e inquietante, pero también la indefinida sensación de familiaridad que evocan." Traducción personal.



Imagen de estética de espacio liminal en Garry's Mod.

Al traer a colación la noción de no lugar de Augé (2000), las similitudes entre este último concepto y el de espacio liminal son claras: “[...] los no lugares mediatizan todo un conjunto de relaciones consigo mismo y con los otros que no apuntan sino indirectamente a sus fines [...]” (p. 98). Es decir, las relaciones que se producen en los no lugares se relacionan, según el autor, con su fin de existencia, el motivo por el que fue creado. Siguiendo ese lineamiento (en forma simplificada) podría pensarse, por ejemplo, que las relaciones generadas en una estación de combustible estarían relacionadas únicamente a aquellas funciones para la cual la misma fue creada y está equipada para realizar: la carga de combustible, la venta de productos relacionados al cuidado del automotor, el inflado de ruedas, etc. En palabras del autor:

[...] es como si el espacio estuviese atrapado por el tiempo, como si no hubiera otra historia más que las noticias del día o de la víspera, como si cada historia individual agotara sus motivos, sus palabras y sus imágenes en el stock inagotable de una inacabable historia en el presente” (p. 108).

La idea de espacio liminal nace por la producción de conocimiento colectiva de los usuarios de internet, una reacción y significación ante un estímulo estético, que al complementarse con el concepto de no lugares encuentra el punto de anclaje necesario para el desarrollo de este trabajo.

Planteo del Problema

Antecedentes

A pesar de que la búsqueda de antecedentes realizada no resultó en material específico sobre el mismo tema que trata este trabajo, es decir, el concepto de liminalidad y no lugar aplicado a Garry's Mod, sí se han encontrado contenidos que trabajan la temática del videojuego como medio y constructor de identidad que son interesantes para traer a colación. Uno de ellos es el artículo *Digital Detritus: What Can We Learn From Abandoned Massively Multiplayer Online Game Avatars?*¹⁷, en donde investigan qué información puede conseguirse a través de un avatar de un videojuego masivo online que fue abandonado por su creador. Es decir, que el jugador ya no lo utiliza más, y que sus datos de juego (ya sean comportamientos o elecciones como objetos de su inventario virtual, afiliación a grupos virtuales, elección del desarrollo de habilidades virtuales específicas, etc.) han quedado para siempre en su avatar sin uso. Es interesante cómo en este estudio se afirma que "...a snapshot of an avatar contains valuable information about the player who created it, even if that person will never reanimate this avatar."¹⁸ (Bergstrom, Castell y Jenson. 2016. p. 13). Siguiendo esta línea, podría considerarse que si los avatares creados por un jugador tienen información valiosa sobre su creador, entonces lo mismo podría decirse sobre otras creaciones realizadas por los jugadores, ya sean mapas, modos de juego o rituales.

Por otro lado, García-Manso (2018) expresa en su trabajo sobre la liminalidad en el teatro histórico contemporáneo que:

Los espacios liminales pueden generarse tanto mediante la escenografía, como mediante la iluminación, el espacio sonoro o el espacio lúdico y verbal, creado por los diálogos y los movimientos de los personajes. Por ejemplo, como espacios físicos y escenográficos destacan los lugares

¹⁷ *Desgaste digital: ¿Qué podemos aprender de los avatares abandonados en juegos multijugador masivos?* Traducción personal.

¹⁸ "...una copia instantánea de un avatar contiene información valiosa sobre el jugador que lo creó, incluso si esa persona nunca reanimará a este avatar". Traducción personal.

marcados por alguna tragedia del pasado o los lugares culturalmente asociados a lo liminal, como podría ser el caso de un cementerio o de unas ruinas históricas (p. 393).

Aunque la autora no está tratando en específico la cuestión de los videojuegos, es interesante tomar en cuenta cómo ella describe las posibles maneras en la que un espacio liminal puede crearse, y cómo esta creación puede darse, entonces, en un set de teatro como también en un mapa virtual de un videojuego mediante los elementos que lo constituyen.

Además, Oana Papuc (2022), quien centró su estudio en el análisis de la liminalidad como criterio estético utilizado en obras digitales que circulan mucho hoy en día por la web y cómo estas expresiones artísticas sirven como medio de expresión para ciertas emociones específicas, expresa: "...these artistic forms of self-expression help in processing and coping with the emotional traumas of our current postpandemic world." ¹⁹ (p. 183). El acercamiento que realiza la autora al análisis de las estéticas liminales como vaporwave, dreamcore y traumacore, las cuales no son específicamente relevantes para este trabajo pero se enmarcan dentro de lo liminal como estética de internet, trae a colación algo interesante: la liminalidad no sólo tiene que ver con la recepción, sino también con la emisión y la creatividad. Es decir que cuando tomamos a Garry's Mod y sus espacios liminales no sólo debemos pensarlos desde el lado del explorador de estos mundos vacíos, sino también de aquellos que los crearon y vuelven a visitarlos.

Por otro lado, el presente no es el primer trabajo en tratar el tema de los no lugares en la virtualidad. Alessandro Baricco (2019), aunque no entra específicamente en detalles sobre el cómo y por qué existen estos no lugares en los mundos virtuales, expresa:

¿Qué son esos millones de páginas web que actualmente residen en un no-lugar virtual, pero al lado del mundo verdadero? Son un segundo corazón, que bombea realidad, al lado del primero. Es este el verdadero gesto genial llevado a cabo por la Web: dotar al mundo de una segunda

¹⁹ "...estas formas artísticas de auto-expresión ayudan a procesar y afrontar los traumas emocionales de nuestro actual mundo post-pandémico". Traducción personal.

fuerza motriz [...] donde la distinción entre mundo verdadero y mundo virtual se convierte en una frontera secundaria, dado que uno y otro se funden en un único movimiento que genera, en su conjunto, la realidad (p. 89).

A pesar de que no enfatiza en los no lugares, es pertinente traer a colación cómo el autor expresa que la realidad se construye en el vínculo entre lo digital y lo físico. Sin embargo, podemos ver también la expresión del autor de que no todo es "webing", sino que condensa esta mecánica en la fórmula hombre-teclado-pantalla como postura física en donde el usuario pone en comunicación al mundo y al ultramundo digital (p. 90). Cabe destacar que el autor entiende por "ultramundo" a una copia digital del mundo construida a partir de los infinitos gestos de los usuarios que es mucho más accesible que el mundo físico (p. 84).

Peter Nelson (2017) en su artículo *A Game Made From Other Games: Actions and Entities in Garry's Mod* ²⁰ investigó cómo las entidades creadas dentro de GMod ya sean objetos, NPCs o enemigos, no se definen por el contexto o las instrucciones de la computadora, sino por las acciones del jugador. Su objetivo era caracterizarlo como "a ludic utopia or a postmodern spectacle" ²¹ (p. 1) basándose en las obras de Nieuwenhuys (1963) y Jameson (1991). A pesar de que su trabajo se focalizó en una cuestión distinta, sin dudas es válido considerarlo un antecedente de esta investigación ya que indaga formas de significación dentro de Garry's Mod.

Por último, es interesante traer a colación el artículo de Martín Gómez (2015) *Buscando un lugar entre no lugares: transculturalidad, liminalidad y glocalización en la literatura y cine de Alberto Fuguet*. Particularmente, realiza un análisis de la novela *Aeropuertos* (Fuguet, 2011) y el cortometraje *2 horas* (Fuguet, 2009). El autor de dichas obras "al ver a un chico de unos diecisiete años solo en un aeropuerto, se preguntó cuál era su historia, por qué estaba allí y decidió filmarlo [...] Fuguet pretende cuestionar la idea de que el no lugar sea un simple lugar de

²⁰ *Un Juego Hecho Desde Otros Juegos: Acciones y Entidades en Garry's Mod*. Traducción personal.

²¹ "una utopía lúdica o un espectáculo posmoderno". Traducción personal.

tránsito alienante" (p. 224). Lo que hace que este trabajo sea de valor para la investigación es que se cuestiona la idea de que los no lugares son espacios donde no se genera cultura, y que ese concepto deja de lado la idea de que las personas tienen la capacidad de apropiarse y alterar su entorno (p. 225). En *Aeropuertos* (2011), los eventos que atraviesan los personajes se dan justamente en un aeropuerto, es decir, un lugar de transición. A la vez, éstas situaciones se relacionan con la idea de que la madurez del ser humano no tiene un momento de principio y de fin, ya que hay "asuntos pendientes que se quedan en el camino" (p. 226). Aunque las novelas y el cine no son el mismo medio que los videojuegos, este acercamiento a los procesos de significación de los lugares y no lugares, así como también su cuestionamiento, será de utilidad para pensar el fenómeno en los servidores abandonados de Garry's Mod.

Marco teórico

Victor Turner (1988) plantea desde una perspectiva antropológica cultural que la liminalidad es aquello que es ambiguo, que escapa al sistema de clasificación de una cultura y cuya condición de liminal es expresada a través de diversos símbolos (p. 102). Además, expresa también que los entes liminales "...pueden representarse como seres totalmente desposeídos [...] con el fin de demostrar que, en cuanto seres liminales que son, no tienen status, propiedades, distintivos, vestimenta secular que indique el rango o rol, ni posición alguna dentro de un sistema de parentesco." (p. 102). Aunque, como se expresó anteriormente, el autor trabaja estas definiciones dentro del plano de la antropología cultural para el estudio de lo que él llama proceso ritual en las comunidades, en los últimos años ha comenzado a dársele a su concepto un nuevo uso a través del internet. La comunidad online se ha esforzado en establecer una definición para los espacios liminales en [Aesthetics Wiki](#) (2023): "...is a location which is a transition between two other locations, or states of being. Typically these are abandoned, and oftentimes empty [...] This makes it feel frozen and slightly unsettling, but also familiar to our minds" ²². Por otro lado, Zimmerman (2008) expresa que un espacio liminal es "[...] a space which is essentially ambiguous and is, by definition, temporary; a transitional space or space between fixed constants" ²³.

Marc Augé (2000) define a los no lugares como oposición al concepto antropológico de lugar según la tradición etnológica de cultura localizada en tiempo y espacio:

Los no lugares son tanto las instalaciones necesarias para la circulación acelerada de personas y bienes (vías rápidas, empalmes de rutas, aeropuertos) como los medios de transporte mismos o los grandes centros comerciales, o también los campos de tránsito prolongado donde se estacionan los refugiados del planeta (p. 42).

²² ...es una locación que es una transición entre dos otros lugares o estados del ser. Típicamente estos están abandonados, y a veces vacíos [...] Esto lo hace sentir paralizado y ligeramente inquietante, pero también familiar para nuestras mentes". Traducción personal.

²³ "[...] un espacio que es esencialmente ambiguo y es, por definición, temporal; un espacio de transición o un espacio en medio de constantes fijas". Traducción personal.

Además, agrega que cuando hablamos de no lugar designamos dos realidades diferentes pero que se complementan, siendo una de ellas los espacios contruidos en relación a ciertos fines (ya sea transporte, ocio o comercio) y la relación de los individuos con esos espacios, y ambas relaciones se superponen (p. 98). Sin embargo, expresa que estas relaciones no se confunden entre sí ya que "...los no lugares mediatizan todo un conjunto de relaciones consigo mismo y con los otros que no apuntan sino indirectamente a sus fines: como los lugares antropológicos crean lo social orgánico, los no lugares crean la contractualidad solitaria." (p. 98).

Es interesante incorporar el artículo de Maximiliano Korstanje (2006) *El viaje: una crítica al concepto de "no lugares"*. En él, el autor desarrolla argumentos para poner en cuestión al concepto de no lugar:

[...] su error capital radica en olvidar la función que juega el rol social dentro de los lugares de tránsito como ser aeropuertos, shoppings, supermercados o carreteras. ¿Cómo se explica la función que juega el rol social dentro de esos espacios? Dudamos, sinceramente, que piensen como "no lugar" a un aeropuerto, aquellos empleados de conocidas líneas aéreas que mantuvieron una huelga y colapsando el sistema comercial aéreo por días y hasta semanas en algunos casos. No creemos, que los argentinos que viven por diversas causas, en el extranjero piensen que el Aeropuerto Internacional de Ezeiza es un lugar sin historia, sin relación y sin espacio. Es más, sería muy posible que esté cargado de significado y vivencias para estas personas. Qué pensarán aquellos que fueron a recibir a la Selección Argentina de Fútbol al mismo aeropuerto después de su desempeño en el Mundial Alemania 2006, organizado por la Federación Internacional de Fútbol. El concepto de "no lugar" carece, en primera instancia, de sustento empírico; por otro lado, su construcción teórica es totalmente contradictoria. (p. 214).

Su crítica se centra en la contraposición entre los conceptos de lugar y no lugar, así como también en las formas en que uno puede convertirse en su opuesto. Argumenta que la idea de no lugares es teóricamente ambigua y difusa. Como los

lugares y los no lugares se entrecruzan y cualquier lugar puede convertirse en un no lugar (Augé, 2000, p. 110), Korstanje (2006) considera que “Es una especie de coartada incontrastable, el afirmar que en cualquier lado donde exista un lugar, puede existir un “no lugar” (p. 218). Aunque esta tesina no tiene como objetivo bajo ninguna circunstancia ser una crítica al concepto planteado por Augé (2000), la crítica de Korstanje (2006), aunque se centra en los espacios físicos y no los virtuales, será de utilidad para contemplar más posibilidades de significación en los servidores abandonados de Garry’s Mod y caracterizar las formas de habitar el videojuego.

En este trabajo se tomará a los medios como extensiones de los sentidos del ser humano que configuran experiencias y la conciencia y que implican un costo para nuestra energía personal (McLuhan, 1994, p. 42). Como se expresó anteriormente, la intención de estudiar el tema planteado en específico no se vincula solamente con el interés personal sino también con la esperanza de que profundizar sobre la liminalidad y los no lugares en los videojuegos desde la comunicación podría aportar conocimientos e ideas que podrían ser expandidos a otros medios. Esta noción del estudio complementario de los medios radica en lo postulado por este autor: “Puesto que todos los medios son extensiones nuestras, o traducción de varias partes de nosotros en diversos materiales, el estudio de un medio cualquiera nos ayuda a comprender todos los demás” (p. 154).

Como en este trabajo el tema central implica tener en cuenta una distinción entre medios físicos y medios virtuales, es importante considerar a Jenkins, Ford y Green (2013) cuando expresan que:

Los bienes digitales, a diferencia de un bien físico concreto (o de productos mediáticos físicos como un DVD o un libro) son fuentes compartidas que muchas personas pueden utilizar a la vez [...] pueden compartirse en variedad de contextos al mismo tiempo, y el acceso al ítem tanto puede venderse como ofrecerse como regalo; su contenido no tiene por qué dejar de ser su propiedad (p. 108).

En el mismo trabajo, también se realiza una descripción sobre los videojuegos y su puesta en valor cuando la comunidad empieza a considerarlo "retro":

Los juegos retro [...] son objetos nostálgicos para los jugadores más mayores que los recuerdan con cariño de su propia niñez (que casualmente fue también la niñez de un medio todavía en proceso de evolución), mientras que otros jugadores los acogen como objetos de pastiche y desfase. Ambos conjuntos de consideraciones estéticas configuran cómo los materiales relacionados con los juegos retro circulan por la red (p. 116).

Aunque se podría debatir cuáles son las consideraciones técnicas, o la fecha de creación y de circulación de un juego que le otorgan el estatus de "retro", por motivos de practicidad en este trabajo consideraremos a Garry's Mod, el cual fue publicado en el año 2006, como un videojuego retro. El motivo principal es que esta última expresión de Jenkins et.al. (2013) se ve en la comunidad actual de jugadores, es decir, una brecha entre jugadores mayores que lo juegan desde su lanzamiento y jugadores nuevos que acceden al juego por curiosidad. Justamente, es esta "edad" de Garry's Mod la que permite que suceda el fenómeno de liminalidad que se presenta en este trabajo, ya que permitió la creación de una comunidad (la cual en algún momento, cerca de su fecha de lanzamiento y algunos años próximos) estaba constituida únicamente por jugadores que no podían considerar al juego como "retro" ya que era en ese momento un producto nuevo, o relativamente nuevo. Esta comunidad de jugadores está hoy transformada: con una masa de individuos muchísimo menor, quienes transitan Garry's Mod hoy podrían considerarse según los criterios que se establecieron anteriormente sobre jugadores retro y jugadores que lo acogen como objeto de desfase. Son estos exploradores virtuales los que comenzaron a propagar en la web a los ya mencionados espacios liminales de GMod.

Por otro lado, para entender y definir a Garry's Mod se considera la descripción elaborada por Nelson (2017):

[...] a sandbox environment built as a modification of Half-Life 2 (Valve Corporation 2004), and comprises entities that have been ported and

appropriated from other games, and simulated together into a new game landscape, devoid of the contexts and goals that once defined these them. In this way, Garry's Mod appears to be the game that is played after all other games have finished. Entities from other games are simulated by Garry's Mod, but it is up to the player to give them new meanings via their actions. (p. 1) ²⁴

La caracterización de Garry's Mod como un *sandbox* que nuclea elementos y los pone a disposición del jugador para que los resignifique con sus acciones sintetiza con claridad la naturaleza del videojuego.

²⁴ "[...] un ambiente construido como una modificación de Half-Life 2 (Valve Corporation, 2004) y comprende entidades que fueron importadas y apropiadas a partir de otros juegos, y articuladas juntas en un paisaje nuevo para el juego, vacías de los contextos y objetivos que una vez las definieron. De esta manera, Garry's Mod parece ser el juego que es jugado después de que todos los otros juegos hayan terminado. Las entidades de otros juegos son simuladas por Garry's Mod, pero depende del jugador darles un nuevo significado a través de sus acciones". Traducción personal.

Objetivos

- **Objetivo general:** Indagar las formas en la que los espacios inactivos del videojuego Garry's Mod dialogan con los elementos culturales simbólicos de los jugadores que los habitaron durante su período de actividad para acercar la noción de liminalidad a las modalidades virtuales y el campo de la comunicación.

- **Objetivos específicos:**
 - o Identificar modos y formas de habitar los espacios virtuales del videojuego.
 - o Explorar las maneras en la que la cultura creada por jugadores en videojuegos multijugador perdura en el tiempo mucho después de su inactividad incluso cuando deja de ser replicada por los usuarios.
 - o Caracterizar lo liminal en la virtualidad y su relación con la comunicación de contenidos simbólicos enmarcados la atemporalidad propia de lo digital.

Metodología

Debido a la característica subjetiva de los contenidos de esta investigación, en donde será necesario realizar en cierta forma una etnografía virtual para conocer formas subjetivas de habitar espacios, de construir cultura y contenidos simbólicos, se optó por una perspectiva metodológica cualitativa, ya que sus métodos permiten observar y analizar los imaginarios y experiencias personales de los actores involucrados en pos de conocer cómo funciona el conjunto, es decir, en palabras de Sautu (2005): “en la fidelidad a la perspectiva de los actores involucrados en esa realidad” (p. 32).

En este marco, la propuesta metodológica de esta investigación se divide en dos etapas diseñadas para conocer experiencias personales y en conjunto de significación dentro de GMod.

Primera etapa: Exploración

En primer lugar, en un escenario en donde se encuentre a disposición una computadora con Garry's Mod instalado, se invitará a cuatro participantes a que, durante dos etapas de un período de tiempo de 15 minutos por mapa y de forma individual, accedan con un avatar a mapas seleccionados, los recorran, interactúen con sus elementos y registren todas sus observaciones y sensaciones en una bitácora mientras lo hacen. De estos cuatro participantes, dos serán jugadores experimentados, y los otros dos serán jugadores sin experiencia en el juego en cuestión. En la primera instancia, de 10 minutos, se invitará a la exploración libre teniendo en cuenta los siguientes criterios:

- Prestar atención a los alrededores y el diseño del mapa. ¿Hay expresiones artísticas o identitarias en el espacio?
- Imaginar que el espacio recorrido se encontrara lleno de jugadores. ¿Qué estarían haciendo?
- Interactuar con los elementos del espacio. ¿Qué se puede hacer con ellos?

Posteriormente, se llevará a cabo una última etapa de exploración de 5 minutos en donde se aplicará el comando “noclip” en la consola de desarrollador del videojuego, lo cual elimina la gravedad y colisión del jugador con objetos, suelo y muros. De esta forma, se abre un abanico más de posibilidades de exploración que permite ver detalles que pueden haberse pasado por alto en las instancias anteriores. Pearson (2016) expresa cómo este comando es de gran utilidad para visualizar por completo todo lo que un mapa tiene para ofrecer:

Contemporary videogames offer us spatial experiences within increasingly realistic worlds. They simulate cities, planets and even galaxies. While these navigable virtual spaces become ever more realistic, they often remain akin to giant stage sets – encapsulated territories possessing defined edges one may not transgress. Anyone playing a modern first person shooter (FPS) game might marvel at the realistic depictions of a city, and despair at strategically placed barriers and invisible walls. [...] A widespread method of cheating is for the player to float through these edges of space, whether to gain an advantage, or simply explore beyond the fringes of the world. (p. 2) ²⁵ .

Por último, se procederá a la lectura y análisis de los registros realizados por los participantes, así como también la comparación entre las vivencias de ambos tipos de jugadores y las diferencias o semejanzas de los resultados de las dos etapas mencionadas.

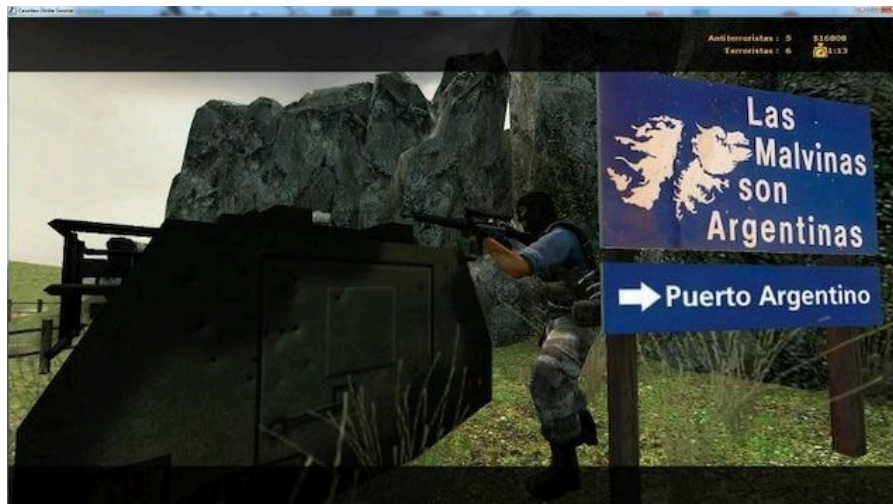
Es importante aclarar que la exploración se realizará en el modo “un jugador”, es decir, desconectado de internet. El motivo es que los servidores abandonados son muchas veces muy inestables y un problema de conexión podría comprometer la exploración. Por eso, al abrir los mapas en modo “un jugador”, el

²⁵ “Los videojuegos contemporáneos nos ofrecen experiencias espaciales con mundos cada vez más realistas. Simulan ciudades, planetas e incluso galaxias. Mientras estos espacios virtuales navegables se vuelven más realistas, muchas veces se asemejan a una gran puesta en escena - territorios encapsulados que poseen límites definidos que uno no puede atravesar. Cualquiera que juegue un juego de disparos en primera persona (FPS) moderno puede maravillarse ante las representaciones realistas de una ciudad, y desesperarse ante barreras y paredes invisibles estratégicamente colocadas. [...] Un método generalizado de hacer trampa es que el jugador flote a través de estos límites del espacio, ya sea para ganar ventaja, o simplemente explorar más allá de los confines del mundo.” Traducción personal.

cual no requiere conexión a internet, podemos simular un servidor vacío (ya que el voluntario será el único en el mapa) sin riesgos de desconexión.

Los participantes explorarán los siguientes mapas, los cuales fueron realizados por y para la comunidad, es decir, no fueron hechos por los desarrolladores del videojuego sino por los propios jugadores. Todos se pueden descargar desde [Steam Workshop](#):

- ["malvinas_dattatec", por Dattatec \(2013\)](#): Un mapa basado en Islas Malvinas, con un detallado memorial a los soldados argentinos caídos en la guerra de 1982. Además, contiene graffitis con frases relacionadas a la temática. La elección de este mapa se relaciona con la posibilidad de explorar un espacio digital dedicado a la memoria de un suceso trascendental para la historia de Argentina. La liminalidad se hace presente al observar que, por los graffitis y el elevado nivel de detalle del monumento, el cual incluye nombres y apellidos de cada soldado, es natural considerar que no sólo puede haber sido explorado por muchos jugadores argentinos, sino que también hay un factor en juego relacionado a la memoria histórica: un monumento virtual abandonado.



- ["de_ips", por Leonardo Viale \(2009\)](#): Este mapa es una recreación del Instituto Politécnico Superior de Rosario con mucho detalle, incluyendo incluso graffitis con referencias a alumnos que se encuentran en el edificio real. La inclusión de un edificio que es posible reconocer (incluso por

alguien que no haya asistido a dicho instituto), y del que además los participantes de esta etapa ya lo poseen en su imaginario, permite generar la sensación de familiaridad intrínseca en lo liminal.



- [“gm_skratchgallery_v1”, por Daniel “Skratchpost” \(2022\)](#): El autor creó una galería de arte virtual explorable a través de Garry's Mod para exhibir las ilustraciones estilo meme que él y dos de sus amigos han realizado a través de los años. En este caso, nos encontramos con un mapa que es una exhibición pública del propio arte de los creadores. Sin embargo, la exploración permite observar que hay habitaciones enteras que no contienen pinturas o esculturas propiamente dichas, ya que el propio mapa en sí, en su diseño y sonidos, forma parte del arte a exhibir.



- [“rp_nycity”, por Fishke \(2023\)](#): El mapa es una réplica muy detallada de los barrios Manhattan y Union City de Nueva York en la década de los 90. Es

de gran tamaño y posee muchos edificios y ubicaciones para explorar. La incorporación de este mapa al corpus se debe a que representa con claridad cómo eran los espacios virtuales más transitados en la época de auge de Garry's Mod, particularmente los utilizados en el modo de juego DarkRP. Explorarlo en soledad permite imaginar y reflexionar acerca de las prácticas de los jugadores habituales y ponerse en su lugar.



Segunda etapa: Entrevistas

Finalizada la etapa de observación, se invitará a los participantes a una entrevista en profundidad individual, entendida según lo expresado por Frutos (1997):

[...] un diálogo que se desarrolla según algunos parámetros: cierto acuerdo o convención entre ambos participantes (encuadre); cierta previsión por parte del investigador acerca de las condiciones que deben cumplirse para que la entrevista sea válida metodológicamente; cierto diseño previo que incluye marco, objetivos y límites de la utilización de este instrumento metodológico (p. 1).

Las preguntas iniciales serán las siguientes, aunque vale aclarar que se tiene en consideración la posibilidad de incorporar nuevas preguntas durante la instancia de entrevista que puedan surgir en base a otras preguntas.

a. Entrevista a jugador experimentado.

- ¿Qué sensaciones tuviste al jugar?
- ¿Conocías los mapas que recorriste?
- (Si la respuesta anterior fue afirmativa) ¿Qué recuerdos tenés de haber jugado anteriormente el/los mapas? Por favor, desarrollá sobre actividades, conversaciones, y rituales que hayas tenido con otros jugadores o en soledad.
- (Si la respuesta fue negativa) ¿Qué modos de juego y actividades creés que se podrían haber desarrollado en los mapas?
- ¿Seguís jugando actualmente en tus tiempos libres? ¿Por qué?
- Cuando jugabas/jugás, ¿lo hacés en soledad o con un grupo de personas que ya conocés?
- ¿Formaste vínculos dentro del juego?
- ¿Qué actividades realizabas en el juego?
- ¿Considerás que "habitaste" dentro del juego? ¿Por qué?
- ¿Creés que existe o existió una "cultura" de Garry's Mod? ¿Por qué?
- ¿Escuchaste hablar de los "espacios liminales"? ¿Creés que podemos encontrarnos con ellos en el juego?

b. Entrevista a jugador no experimentado.

- ¿Qué sensaciones tuviste al jugar?
- ¿Qué observaste en los espacios?
- ¿Qué actividades creés que se podrían haber desarrollado en los mapas?
- ¿Considerás que es posible generar prácticas comunes dentro del juego con otros jugadores? ¿Por qué?
- ¿Volverías a jugar? ¿Por qué?
- ¿Qué opinás de la siguiente afirmación? "Existen movimientos culturales dentro de Garry's Mod".
- ¿Escuchaste hablar de los "espacios liminales"? ¿Creés que podemos encontrarnos con ellos en el juego?

Análisis

Detalle de las exploraciones

Los voluntarios que participaron de la investigación, dos experimentados en GMod y dos que nunca lo habían jugado, exploraron los cuatro mapas detallados en la sección anterior y han presentado observaciones sobre cada uno de ellos, tanto en la bitácora como en la entrevista, que sirven como punto de partida para indagar acerca de los distintos modos de habitar un videojuego y, por ende, qué sucede cuando estos espacios con elementos culturales específicos quedan vacíos de jugadores por mucho tiempo.

El primer mapa explorado fue ["malvinas_dattatec", por Dattatec \(2013\)](#). Es un escenario con mucha historia, tanto por su significancia para los argentinos como por su desarrollo. Busca representar una locación real, según [iProfesional \(2013\)](#): "Entre ellos se encuentran el Cementerio Argentino que está replicado en detalle. También se encuentra la zona portuaria donde se pueden ver espacios característicos de Puerto Argentino".

Originalmente el mapa fue diseñado para Counter Strike, una serie de videojuegos desarrollados y distribuidos por Valve (2000-2023) en el que uno de los principales modos de juego es "plantar la bomba", donde un equipo debe colocar una bomba en una marca específica del mapa y el otro debe desarmarla. El mismo mapa fue luego exportado para poder ser utilizado también en Garry's Mod, ya que utiliza el mismo motor gráfico que Counter Strike. En su momento tomó mucha relevancia, tanto es así que los autores afirmaron recibir ciberataques de Inglaterra para dar de baja el mapa. Según expresaron en [La Capital \(2013\)](#): "Los ataques provenientes de Inglaterra se repitieron en reiteradas oportunidades", siendo el principal de ellos el DDoS que "consiste en saturar la conexión del servidor atacado, a través de una gran cantidad de tráfico enviado desde miles de computadoras "zombies" conectadas a Internet. La consecuencia de esta acción es que el sitio web atacado queda inaccesible [...]".

Las observaciones de los exploradores han sido variadas para este caso. Los dos no experimentados sintieron una fuerte cuestión identitaria, relacionada con la

temática y con los graffitis con mensajes en defensa de la soberanía argentina sobre las islas. Pero los experimentados indicaron poca sorpresa o interés por el mismo. Aunque se reconocieron en las consignas de los graffitis, Emilio expresó que lo veía con fines educativos debido a la precisión del diseño pero que no estaba bien logrado. Giacco, por su parte, reconoció que estaba diseñado para jugar Counter Strike, pero se vio decepcionado por la poca posibilidad de interacción con el entorno y los edificios. Otro detalle a destacar que estuvo presente en todos los participantes fue que en varios sectores del mapa se encuentran carteles con el nombre del autor, con los que es posible interactuar para que los lleve a su sitio web. Esto generó disconformidad, posiblemente debido a que rompe completamente con la inmersión de la exploración.

El siguiente mapa fue ["de ips", por Leonardo Viale \(2009\)](#). Como se expresó anteriormente, este es una representación muy detallada del Instituto Politécnico Superior de Rosario, ubicado en Ayacucho 1667. Esta institución podría considerarse una de las escuelas emblemáticas de la ciudad, y al estar ubicada en la manzana que coincide con Avenida Pellegrini, la cual es muy transitada, su fachada es reconocible por muchos rosarinos. Tanto fue así, que tres de los cuatro voluntarios reconocieron el lugar inmediatamente, lo cual generó una sensación de familiaridad inmediata. Sin embargo, un factor clave en esta observación fue también la precisión de los típicos detalles, suciedades, texturas y graffitis que existen en las escuelas de la ciudad. Incluso Agustina, la única voluntaria que no reconoció al Politécnico en el mapa ya que nunca lo conoció en la vida física, sintió nostalgia por su paso escolar al observar texturas como la de madera picada, o efectos de la luz del sol al atravesar una ventana.

Luego exploraron ["gm_skratchgallery_v1", por Daniel "Skratchpost" \(2022\)](#), el cual se destacó de los otros por ser el único que no representa ninguna ubicación física real. Además, parece tener una inspiración directa en la estética liminal. Todos los voluntarios estuvieron de acuerdo en que su exploración representó una experiencia diferente, para recorrer en solitario. Generó sensaciones diversas, entre ellas miedo, suspenso, e incertidumbre. Cabe destacar las palabras de Emilio, quien consideró que lo que le generaba incomodidad de esta exploración era no poder identificar el objetivo de la creación del mapa. Mientras

que es posible intuir una finalidad para los otros, en este caso esos límites se encuentran difusos. Además, las obras expuestas parecieran tener un tono humorístico, como han notado varios de los entrevistados. Observar eso en una galería casi vacía, con un constante ruido blanco de ambientación y pudiéndose topa con zonas oscuras, es entendible que sea difícil distinguir si este proyecto busca generar esa incertidumbre o si es sólo una amalgama de ideas de su creador sin fin específico.

Por último recorrieron ["rp_nycity", por Fishke \(2023\)](#). Este mapa es un proyecto ambicioso que logró crear versiones miniatura de Nueva York dividida en dos ciudades: Manhattan y Union City, conectadas a través de un puente levadizo. Además de ser el de mayor tamaño, se caracteriza por el nivel de detalle y la posibilidad de interacción con edificios y elementos. Giacco se sorprendió, por ejemplo, al ver un tren subterráneo funcional, lo cual aseguró que muchos han intentado realizar en otros videojuegos sin éxito. Debido a sus dimensiones los exploradores no han podido recorrer la totalidad del mismo, pero todos destacan factores interesantes: mientras que Román y Emilio se sorprendieron al imaginar el universo de posibilidades que ofrece un espacio tan grande y detallado, desde el modo DarkRP hasta con fines educativos, Agustina y Giacco expresaron sentir una sensación extraña. La enorme ciudad, con sonidos urbanos, negocios abiertos, comida fresca en los mercados y un tren en movimiento, está vacía de personas. Este paisaje "imposible" o "apocalíptico" será clave para el siguiente análisis.

Cartografiando el entremedio

Los videojuegos son más que una forma de entretenimiento. Crean experiencias inmersivas, acercan realidades alternativas a las pantallas de los usuarios permitiendo vivenciar situaciones imposibles en la realidad física. Representan, como expresa Baricco (2019) la desaparición de “la percepción de un infinito que no eres capaz de habitar” (p. 246). Sea por el medio que sea (una computadora con su respectivo teclado, gabinete, monitor y mouse; una consola conectada a un televisor y su joystick; un celular, etc) en pocos pasos los usuarios pueden conectarse a ellos y, a través del cuerpo y sus sentidos, ser el puente entre la realidad física y la realidad digital. Por su parte, McLuhan (1994) pone en consideración a los juegos también como espacios que complementan nuestra vida física:

Los juegos son una especie de paraíso artificial como Disneylandia o alguna visión utópica con la cual interpretamos y completamos el significado de nuestra vida cotidiana. En los juegos se conciben formas de participación no especializada en el drama mayor de nuestra época. (p. 247).

Es decir, en su visión, es en los juegos donde los usuarios pueden realizar prácticas participativas relacionadas con la interpretación y la creatividad impulsadas por la coyuntura vivida. Siendo Garry's Mod un *sandbox* donde depende del jugador darles un significado a las entidades que utiliza (Nelson, 2017, p. 1), es un escenario ideal para ilustrar lo expresado por McLuhan (1994). Esto puede observarse en mapas tales como [“malvinas dattatec”, por Dattatec \(2013\)](#) y [“de ips”, por Leonardo Viale \(2009\)](#).

Podrían considerarse diversos factores que hacen posible dimensionar a un videojuego como un espacio real y habitable. Por ejemplo, el grado de inmersión generado por los ambientes visuales y sonoros, las posibilidades de interacción con sus elementos, la calidad narrativa e incluso, como expresaron ambos entrevistados experimentados, la cantidad de horas invertidas frente a la pantalla en ese videojuego específico. Cabe retomar nuevamente a Baricco (2019), quien expresa que la realidad está formada tanto por el mundo real como por el mundo

virtual en su conjunto (p. 89). Sin embargo hay un factor clave que es necesario expresar, y es que todo ser humano, por más que dedique muchas horas del día a jugar videojuegos, eventualmente se verá movilizado por las necesidades biológicas del organismo que necesitarán alejarse de la pantalla y los controladores para, por ejemplo, ir a dormir. A diferencia del mundo físico en el que los usuarios están inmersos en cada momento de la vida (incluso cuando están jugando videojuegos), el mundo virtual tiene, en cierta forma, una puerta de doble acción por la que es posible tanto la entrada como la salida de la virtualidad. Por eso, un videojuego siempre será un entremedio.

Turner (1988) expresa sobre la condición de liminalidad:

Los atributos de la liminalidad o de las *personae* liminales ("gentes del umbral") son necesariamente ambiguos, ya sea que esta condición y estas personas eluden o se escapan del sistema de clasificaciones que normalmente establecen las situaciones y posiciones en el espacio cultural. [...] Así, la liminalidad se compara frecuentemente con la muerte, con el encontrarse en el útero, con la invisibilidad, la oscuridad, la bisexualidad, la soledad y los eclipses solares o lunares. (p. 102)

Es decir, lo liminal en este sentido es aquello que es de naturaleza ambigua debido a que el sistema de clasificaciones de una cultura no posee herramientas para delimitar y concretar sus características. Si se vuelve a plantear el interrogante sobre la posibilidad de habitar un videojuego con esta definición en cuenta se esclarece la idea de que, al menos en cierta manera, los videojuegos tienen cierta condición de liminal. Aunque existen definiciones y determinaciones sobre la naturaleza de los mismos desde lo técnico (es decir, se sabe qué es un videojuego, cómo funciona en los dispositivos tecnológicos, cómo se controlan, etc.), aún es difusa la interpretación de los videojuegos como espacios habitables, es decir, en donde los usuarios interactúan con otros y generan cultura. Para reforzar la noción de liminalidad, cabe recuperar los esfuerzos de los usuarios en línea por utilizar esta terminología para definir los criterios estéticos (y a su vez, también sus criterios teóricos) de un espacio liminal: "...is a

location which is a transition between two other locations, or states of being. Typically these are abandoned, and oftentimes empty"²⁶ ([Aesthetics Wiki](#), 2023).

Augé (2000) entiende a los lugares antropológicos como:

[...] construcción concreta y simbólica del espacio que no podría por sí sola dar cuenta de las vicisitudes y de las contradicciones de la vida social pero a la cual se refieren todos aquellos a quienes ella les asigna un lugar, por modesto o humilde que sea. (p. 57).

En contraparte, también define su antítesis: los no lugares, que "son tanto las instalaciones necesarias para la circulación acelerada de personas y bienes (vías rápidas, empalmes de rutas, aeropuertos) como los medios de transporte mismos o los grandes centros comerciales". (p. 42).

[...] el no lugar es el que crea la identidad compartida de los pasajeros, de la clientela o de los conductores del domingo. Sin duda, inclusive, el anonimato relativo que necesita esta identidad provisional puede ser sentido como una liberación por aquellos que, por un tiempo, no tienen más que atenerse a su rango, mantenerse en su lugar, cuidar de su aspecto. *Duty free*: una vez declarada su identidad personal (la del pasaporte o la cédula de identidad), el pasajero del vuelo próximo se precipita en el espacio "libre de tasas", liberado del peso de sus valijas y de las cargas de la cotidianidad. (p. 104).

Los no lugares son espacios de tránsito humano de movimiento dinámico. Por eso las personas se vuelven anónimas en ellos, se liberan de la carga de su identidad y de la cotidianidad, son un eslabón más del flujo de viajeros.

Al contrastar los conceptos de espacio liminal y no lugar son notables varias similitudes. En primer lugar, ambos se refieren a espacios de transición. Segundo, su naturaleza ambigua se extrapola a quienes los transitan, generando seres liminales/viajeros anónimos. Tercero, en ninguno de los dos se genera cultura, ya que, como expresa Turner (1988) sobre los entes liminales "no tienen status,

²⁶ ...es una locación que es una transición entre dos otros lugares o estados del ser. Típicamente estos están abandonados, y a veces vacíos. Traducción personal.

propiedades, distintivos, vestimenta secular que indique el rango o rol, ni posición alguna dentro de un sistema de parentesco". (p. 102).

Siguiendo este lineamiento pareciera que el videojuego, este eterno entremedio que a simple vista pareciera imposible de habitar del todo por las limitaciones de la vida física, corresponde a la definición de espacio liminal y no lugar. Los usuarios transitan los espacios virtuales del videojuego y se vuelven anónimos en él, se transforman sus nombres y sus apariencias, y realizan prácticas relacionadas a las posibilidades que el entorno virtual les permite. Pero esta conexión deja algo de lado: las prácticas que innovan y crean nuevos sistemas y posibilidades, así como también las intervenciones en el espacio que perduran, literalmente, para siempre. Como se expresó anteriormente en este trabajo, al momento de su lanzamiento GMod contaba con un sólo modo de juego disponible, el *sandbox*. Con el tiempo, los propios usuarios crearon nuevos modos de juego, expandieron las posibilidades de interacción y de actuación dentro del espacio digital. Además, todos los voluntarios entrevistados para este trabajo coincidieron en dos cosas: En primer lugar al preguntarles si consideraban que existía o era posible la existencia de cultura en Garry's Mod no sólo lo afirmaron positivamente, sino que lo aseguraron. En segundo lugar, también hubo un acuerdo general entre ellos de que dentro del juego existían espacios liminales, incluso Román y Giacco expresaron que consideraban que el videojuego en sí era una manifestación liminal. Estas afirmaciones parecieran, a simple vista, contradictorias. Pero se deben a la propia naturaleza de GMod ya expresada, y pronto se retomará esta cuestión.

Más allá de pensar o no al videojuego como un espacio liminal en sí ¿qué sucede cuando un servidor multijugador que estuvo activo durante un tiempo deja de tener tránsito de jugadores? ¿Qué pasa con sus prácticas, sus jerarquías, sus memorias? Todo pareciera indicar que, al igual que en la vida física, los recuerdos permanecen en quienes lo vivenciaron y en quienes es transmitido, aunque con una diferencia clave: mientras que los lugares materiales se erosionan con el tiempo, ya sea por el avance de las fuerzas de la naturaleza, el abandono del mantenimiento humano o incluso la transformación del mismo para darle un nuevo uso por parte de sus propietarios, en el caso de los mapas

virtuales, como permite observar la práctica metodológica de este trabajo, se mantienen exactamente iguales a la última vez que fueron utilizados, siempre y cuando posea un soporte en el que almacenar su información. Más allá de las diferencias en corrientes de diseño y estilo, tanto el mapa ["de_ips", por Leonardo Viale](#) realizado en el año 2009 como ["rp_nycity", por Fishke](#) publicado en 2023, se encuentran en perfecto estado. Este fenómeno, como se expresó anteriormente en este trabajo, fue lo que despertó la curiosidad de los usuarios en línea. Por eso [Aesthetics Wiki](#) (2023) expresa que "This makes it feel frozen and slightly unsettling, but also familiar to our minds" ²⁷. En una línea similar, Augé (2000) mencionó sobre el concepto de no lugar que "[...] es como si el espacio estuviese atrapado por el tiempo [...]". (p. 108). En resumen, espacios que aparentan estar congelados en el tiempo, pero se sienten familiares, cercanos.

Gracias a las exploraciones realizadas por los voluntarios, es posible detectar elementos clave que hacen posible reflexionar acerca de cómo las marcas realizadas por usuarios en un servidor multijugador permiten que ciertos significados perduren en el tiempo: por un lado, el mapa personalizado y su arquitectura han probado ser fundamentales para indagar acerca de los usos y prácticas realizados por los jugadores en él. Todos los mapas explorados, como se expresó anteriormente, fueron creados por jugadores, no por los desarrolladores originales de GMod. En el juego, acceder a estos mapas personalizados es muy fácil: en el menú principal, al seleccionar la opción "Multijugador", se abre una lista de servidores disponibles. Si el usuario selecciona un servidor que tiene un mapa creado por otros jugadores, en el caso de que el usuario no lo tenga ya instalado en el dispositivo, el juego automáticamente lo descarga e instala en pocos minutos. Así de simple es acceder a estas creaciones. Por eso, el propio hecho de jugar un mapa creado por otro jugador es un factor importante a considerar a la hora de pensar acerca de su historia online. Tal como se observó en el caso de ["malvinas dattatec", por Dattatec \(2013\)](#), cuyo autor recibió ciberataques por parte de Reino Unido por la temática y popularidad de su obra, la creación de un mapa de Garry's Mod no es un fenómeno necesariamente superfluo. Además, la arquitectura de sus

²⁷ Esto lo hace sentir paralizado y ligeramente inquietante, pero también familiar para nuestras mentes. Traducción personal.

elementos es también otro factor clave. Varios de los entrevistados, tanto experimentados como no experimentados, han coincidido en algunos casos con la interpretación de modos de juego posible para algunos mapas, basándose principalmente en cómo estaban ordenados los elementos y en la arquitectura misma del espacio.

Por otro lado están las marcas dejadas por los propios jugadores que los transitan. Aunque las exploraciones se dieron en un entorno simulado (es decir, no jugaron dentro de servidores multijugador sino que exploraron los mapas en el modo de un jugador para evitar posibles inconvenientes propios de la inestabilidad de los servidores abandonados, antiguos y con poco mantenimiento) los mapas seleccionados poseen marcas específicas que permiten profundizar el análisis. Particularmente, ["malvinas_dattatec", por Dattatec \(2013\)](#) y ["de_ips", por Leonardo Viale \(2009\)](#) se han destacado tanto en las bitácoras como en las entrevistas por este tipo de marcas. Por un lado, el de Malvinas tiene muchos graffitis con consignas relacionadas a la soberanía Argentina sobre dichas islas, pero eso no es todo. Posee también algunos carteles e ilustraciones que hacen referencia a su autor. Uno de ellos, por ejemplo, es el ícono de un pendrive dentro de una botella. Agustina, en su bitácora, destacó este último y realizó una interpretación de la iconografía, llamándolo "náufrago moderno". En el caso del mapa del Instituto Politécnico Superior, por otro lado, hay también graffitis predominantes, los principales uno que dice la palabra "MAGIOS"²⁸ (que según la interpretación de Agustina podría hacer referencia al nombre de un grupo de amigos), así como también uno con la fecha "5/7/99". En este caso los exploradores se encontraron con graffitis con interpretaciones más difusas, y por ese motivo, más realistas en cierta forma, es decir, cercanos a las intervenciones que las personas podrían encontrarse al transitar locaciones físicas. Sin embargo, poseen una diferencia clave: el graffiti de la ubicación material, mientras nadie lo intervenga para borrarlo o modificarlo, se erosionará con el tiempo y eventualmente desaparecerá. El graffiti dentro del

²⁸ La palabra "MAGIOS" es reconocida por un episodio de la serie de televisión Los Simpson (Groening, 1989 - actualidad) llamado "Homero, el grande". En él, Homero, uno de los personajes principales, es incorporado a una hermandad secreta y poderosa llamada "Magios" que parece basarse en las narrativas que rodean los misterios populares alrededor de las sociedades masónicas modernas.

mapa de GMod, no. Esta atemporalidad propia de este tipo de intervenciones permite que al transitar mapas similares se pueda generar la sensación característica de los espacios liminales expresada anteriormente: un espacio congelado en el tiempo, a la vez familiar e inquietante.

Por último, es importante considerar también la combinación de los dos puntos anteriores con elementos de ambientación: sonido, interactividad con objetos, escenografía, etc. Varios de los entrevistados se han visto asombrados por el paisaje tanto sonoro como territorial de ["gm_skratchgallery_v1", por Daniel "Skratchpost" \(2022\)](#). Este mapa se diferencia de los otros en que no parece estar intentando recrear una locación real, al contrario, tanto su estructura como sus texturas y sonidos apuntan a un enfoque más cercano a lo surrealista. Por eso Emilio, al conversar sobre este caso puntual, expresó que era el que más sensación liminal le había generado ya que "[...] no entendía bien cuál era el objetivo de ese mapa. [...] no terminé de entender qué era lo que quería hacer y en todo momento al entrar a una habitación no sabía qué iba a pasar". Es decir, reconoció liminalidad en el hecho de que el mapa no parecía tener ningún fin específico, ningún objetivo reconocible. En otras palabras, en un sentido cercano a lo planteado por Turner (1988), sintió incomodidad al no poder clasificarlo. También cabe recuperar las observaciones sobre ["rp_nycity", por Fishke \(2023\)](#). Agustina expresó, al observar puestos de comida fresca en el mapa, que: "[...] no tiene sentido, no había otras marcas de personas o del paso del tiempo, a lo sumo había basura. Es algo vivo, fresco, del momento, pero es una realidad imposible si no hay nadie más en el mapa". En su bitácora de exploración, escribió: "Es raro que la ciudad funcione pero sin personas". Giacco, en una línea similar, dijo: " [...] es casi post apocalíptico no ver a nadie". El enorme mapa de Nueva York con muchísimos edificios y comercios explorables, un tren subterráneo funcional, sonidos de ambiente que remiten a autos y sirenas y muchísimas marcas más que indican a la percepción humana que el lugar está habitado por personas, se encontró durante las exploraciones completamente vacío. Esta sensación postapocalíptica a la que Giacco hizo referencia, así como también la incertidumbre de Agustina pueden relacionarse con la definición de espacio liminal brindada por [Aesthetics Wiki \(2023\)](#): los espacios de transición no

sólo pueden referir a el entremedio de una locación y otra; también pueden hacer referencia a el umbral entre estados del ser. Una ciudad funcional y vacía puede interpretarse de esta forma: un momento de transición, ya sea por una epidemia o una catástrofe bélica o natural, en donde las personas se vieron obligadas a abandonar el lugar y dejar todo tal cual está. Aunque no es necesario profundizar más al respecto, un ejemplo fácilmente reconocible de esto es la ciudad de Pripjat, en Ucrania, la cual se encuentra dentro de la zona de exclusión de Chernóbil donde ocurrió uno de los mayores accidentes nucleares de la historia en 1986 y motivo por el cual sus habitantes debieron escapar apresuradamente, sin poder recoger sus pertenencias personales. Hoy es una ciudad fantasma, y pueden encontrarse en la web incontables metrajes y testimonios de exploradores urbanos que describen experiencias similares al recorrer sus calles y edificios. En los casos de ambos mapas mencionados, estas sensaciones fueron logradas a través de diversos elementos escenográficos y sonoros, lo cual se corresponde con lo expresado por García-Manso (2018): “Los espacios liminales pueden generarse tanto mediante la escenografía, como mediante la iluminación, el espacio sonoro o el espacio lúdico y verbal [...]” (p. 393).

En resumen, gracias a estos elementos claves es posible establecer que:

- Los mapas en su totalidad permanecen en el tiempo indefinidamente (desde su arquitectura hasta ambientación e intervenciones).
- Las prácticas y significados generados por los jugadores pueden reconocerse tanto en sus intervenciones particulares en el espacio como en el diseño del mapa en sí.
- Los elementos y efectos de ambientación contribuyen a generar una atmósfera liminal al combinarse con el estado abandonado del servidor.

Sin embargo, queda un interrogante fundamental por responder: Garry's Mod, entonces ¿es un espacio liminal en sí? ¿Tiene no lugares dentro en sus servidores? La propia naturaleza ambigua de este videojuego, sus funciones y posibilidades permite la reflexión siguiente.

Reflexiones finales

El umbral se desvanece

Agustina, una de las personas entrevistadas, expresó lo siguiente al preguntarle sobre la existencia de espacios liminales dentro de Garry's Mod:

A: Sí. Hubo baños, en el último mapa vi la estación de tren. Me recuerda al concepto de no lugares, pero me parece raro, no sé si es que son lugares donde no se genera significado o cultura.

J: ¿Por qué?

A: Si pasa el ser humano, se genera cultura. Entiendo a la cultura como todo lo que hace el hombre.

J: Osea, por el hecho de que lo transite el ser humano, se va a generar cultura.

A: Exacto. Desde que una persona deja tirado un papelito en un baño o en una estación de servicio, se genera esa cultura. Es decir, por más que sean lugares de tránsito, se genera cultura porque al transitarlo se dejan marcas. Y también nuevas prácticas.

Ella puso en cuestión la noción misma de no-lugar, considerando que las personas, al transitar un espacio, inevitablemente dejarán marcas y se generarán prácticas. Es una línea de pensamiento a la similar planteada por Korstanje (2006) en relación al mismo concepto:

Augé encuentra en los viajeros, turistas, y en el viaje mismo el elemento central para defender su tesis. Despojado de toda pertenencia histórica, el turista no tiene un vínculo cierto con el lugar que visita y mucho menos con la historia del lugar. Puede durante un tiempo estar contemplando un monumento a los caídos durante la segunda guerra mundial simplemente por curiosidad, sin que ese hecho le remueva nada; es solamente un consumidor. [...] No es el desplazarse en sí, lo que rompe con la identidad, prueba de ello son las personas que deben dejar su lugar antropológico de residencia para radicarse en otras partes del mundo tales como los migrantes o los refugiados. (p. 216).

Es decir, su crítica radica en que el turista (o viajero, visitante, o cualquier persona que se encuentre atravesando un espacio de tránsito) no es

simplemente un ente consumidor anónimo, sino que en ese tránsito sigue produciendo identidad. En cierto sentido, es como si las personas tuvieran una membrana permeable atravesada constantemente por su entorno material y social. Por eso menciona también que:

No creemos, que los argentinos que viven por diversas causas, en el extranjero piensen que el Aeropuerto Internacional de Ezeiza es un lugar sin historia, sin relación y sin espacio. Es más, sería muy posible que esté cargado de significado y vivencias para estas personas. (p. 214).

Aunque el autor hace referencia al movimiento y viaje físicos, así como también a los lugares y no lugares de la vida material, es posible tomarlo en cuenta para reflexionar acerca de los no lugares en el mundo virtual. Así como ejemplifica su postulación con lo anterior expresado sobre el Aeropuerto Internacional de Ezeiza, Giacco, uno de los voluntarios entrevistados, dijo: "siento nostalgia al ver fotos (de los mapas), veo al mapa como si fuera un lugar de la infancia o algo así, que técnicamente lo fue pero no es un lugar físico, es raro, como sentirle cariño 'a la matrix'". La sensación de nostalgia que menciona no parece hacer referencia a la práctica de jugar, lo cual indicó hacer hasta hace al menos un año atrás, sino al mapa en sí, es decir, el espacio virtual explorable en el que invirtió horas jugando durante su infancia. Si se piensa a los videojuegos como un no lugar o un espacio liminal no debería ser posible sentir ese tipo de sensaciones.

Por otro lado, tampoco sería correcto considerar a los jugadores como "turistas" virtuales. Aunque en principio la relación entre ambos conceptos pareciera tener sentido desde lo técnico (es decir, el jugador como un visitante del entorno virtual del videojuego, espacio con el cual no posee un vínculo real y por ende al que no pertenece y tampoco busca pertenecer), la dinámica propia de las actividades digitales permite que sus prácticas posean distintas maneras y ritmos. Los jugadores, de esta forma, pueden encontrar en los distintos modos de juego, mapas y vínculos con otros jugadores un espacio con el que sentir cierta pertenencia.

Además, es importante traer nuevamente a colación que según Augé (2000) los no lugares "[...] mediatizan todo un conjunto de relaciones consigo mismo y con

los otros que no apuntan sino indirectamente a sus fines [...]” (p. 98). Como fue demostrado tanto por la revisión histórica de Garry’s Mod como por las experiencias de los voluntarios que participaron de este trabajo, en el caso de este videojuego las relaciones y prácticas generadas pueden salirse de la norma; no fue GMod (o en su defecto, sus desarrolladores y publicadores) quien puso las reglas, los modos de juego y los límites de las posibilidades, sino que fueron los mismos jugadores quienes extendieron su universo. Si el fin de Garry’s Mod en su principio fue ser un videojuego *sandbox*, entonces los jugadores miraron más allá de esa finalidad y acercaron nuevos mundos de posibilidades.

Para finalizar, es posible observar tanto en los servidores abandonados de Garry’s Mod como en los testimonios de sus jugadores, entonces, un caso particular en donde la virtualidad se presenta como un espacio abierto a que sus “turistas” se vuelvan frecuentes y lo transformen; se queden, se apropien de él y se vuelvan parte de su identidad y su cultura. En otras palabras, Garry’s Mod invita de brazos abiertos a ser habitado.

Quizás, entonces, aunque no sea posible vivir dentro de la virtualidad, aunque parecieran existir limitaciones técnicas que ponen un freno a las posibilidades de acción, aunque las herramientas mismas de comunicación dentro del juego (como un chat o micrófono) no puedan replicar las sensaciones posibles de una conversación cara a cara, tal vez debería comenzar a pensarse a los videojuegos como GMod en términos de anti-no-lugares, espacios de tránsito en donde los usuarios no son anónimos si así lo desean, donde se pueden generar nuevas prácticas y donde puede formarse tanto el propio universo de posibilidades de acción como sus comunidades. Espacios digitales habitables dentro del marco de las posibilidades técnicas y biológicas que permite tanto el cuerpo como el medio. En otras palabras, quizás simplemente se los podría considerar “lugares” de un nuevo tipo.

Bibliografía

AESTHETICS WIKI (2023). Liminal Space. *Fandom*.
https://aesthetics.fandom.com/wiki/Liminal_Space

AUGÉ, M. (2000). Los no lugares, espacios del anonimato. Barcelona, España: Gedisa.

BARICCO, A.; BELTRAME, S. (2019). The Game: Historias del mundo digital para jóvenes aventureros. Barcelona, España: Anagrama.

BERGSTROM, K.; CASTELL, S.; JENSON, J. (Agosto, 2016). Digital Detritus: What Can We Learn From Abandoned Massively Multiplayer Online Game Avatars?. Presentado en 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG, Dundee, Escocia.

CAMBRIDGE DICTIONARY. Shitpost. *Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus*. Recuperado el 27 de noviembre de 2024.
<https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/shitpost>

CROATOAN9 (Pseudónimo) (2008). Diccionario Gamer: Sandbox. *La vida es un videojuego*. <https://lavidaesunvideojuego.com/2018/07/24/diccionario-gamer-sandbox/>

DI PLACIDO, D. (2024). Finally, The Internet found 'The Backrooms'. *Forbes*.
<https://www.forbes.com/sites/danidiplacido/2024/05/30/finally-the-internet-found-the-backrooms/>

DONNELLY, J. (2015). The Making of Garry's Mod. *PCGamesN*.
<https://www.pcgamesn.com/garrys-mod/the-making-of-garrys-mod>

FACEPUNCH STUDIOS. (2024). Garry's Mod Wiki. <https://wiki.facepunch.com/gmod/>

FRUTOS, S. (1997). La entrevista en la investigación social: interacción comunicativa. *Anuario del Departamento de Ciencias de la Comunicación de la UNR*, Vol. 2.

GARCÍA-MANSO, L. (2018). Espacios liminales, fantasmas de la memoria e identidad en el teatro histórico contemporáneo. *Signa*, volumen 27, 393-417.

GERBLICK, J. (2024). "Probably the biggest map ever in video game history:" Mind-boggling Garry's Mod creation claims to contain 2,048 full-scale universes. *Gamesradar*.
<https://www.gamesradar.com/probably-the-biggest-map-ever-in-video-game-history-mind-boggling-garrys-mod-creation-claims-to-contain-2048-full-scale-universes/>

I PROFESIONAL (2013). Dattatec lanza un mapa especial de las islas Malvinas para el juego Counter Strike. *iProfesional*.
<https://www.iprofesional.com/tecnologia/157279-dattatec-lanza-un-mapa-especial-de-las-islas-malvinas-para-el-juego-counter-strike>

JENKINS, H.; FORD, S.; GREEN, J. (2013). Cultura Transmedia: La creación de contenido y valor en una cultura en red. Barcelona, España: Gedisa.

KORSTANJE, M. (2006). El viaje: una crítica al concepto de “no lugares”. *Athenea Digital*, número 10, 211-238.

LA CAPITAL (2013). Ciberataque desde el Reino Unido contra la empresa que creó el videojuego de Malvinas. *La Capital*. <https://www.lacapital.com.ar/la-ciudad/ciberataque-el-reino-unido-contra-la-empresa-que-creo-el-videojuego-malvinas-n417246.html>

MARTÍN GÓMEZ, J. (2015). Buscando un lugar entre no lugares: transculturalidad, liminalidad y glocalización en la literatura y el cine de Alberto Fuguet. *1616: Anuario de Literatura Comparada*, volumen 5, 209-229.

MCLUHAN, M. (1994). Comprender los medios de comunicación: Las extensiones del ser humano. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

MONTEJO, E. (2024). Quiénes controlan el Reloj del Apocalipsis. *National Geographic en Español*. <https://www.ngenespanol.com/el-mundo/que-es-y-como-functiona-el-llamado-reloj-del-apocalipsis/>

NELSON, P. (2017). A Game Made From Other Games: Actions and Entities in Garry's Mod. Presentado en The Philosophy of Computer Games Conference, Cracovia, Polonia.

PAPUC, O. (2022). Exploring Liminal Aesthetics: the “Glitchy and Decayed” Worlds of Vaporwave, Semiotic Assemblages, and Internet Linguistics. *Studia Universitatis Babeş-Bolyai Philologia*, volumen LXVII, 165-186.

PEARSON, L. (2016). Noclip World: Drawing the disruptions of virtual video game environments. *Drawing: Research, Theory, Practice*, volumen 2, 23-40.

PILIPOVIC, S. (2024). How many copies did Garry's Mod sell? — 2024 statistics. *Levvvel*. <https://levvvel.com/garrys-mod-statistics/>

SAUTU, R. (2005). Todo es teoría: objetivos y métodos de investigación. Buenos Aires, Argentina: Lumiere.

STEAMDB. (2024). Garry's Mod. <https://steamdb.info/app/4000/>

TURNER, V. (1988). El proceso ritual: estructura y antiestructura. Madrid, España: Taurus.

WIKI BACKROOMS (2021). Los Backrooms. *Fandom*. https://backrooms.fandom.com/es/wiki/Wiki_Backrooms

ZIMMERMAN, P. (2008). *Liminal Space in Architecture: Threshold and Transition*. Tesis de Maestría. Universidad de Tennessee, Knoxville, Estados Unidos.

Anexo

Imágenes de los mapas explorados

1. ["malvinas_dattatec", por Dattatec \(2013\)](#)

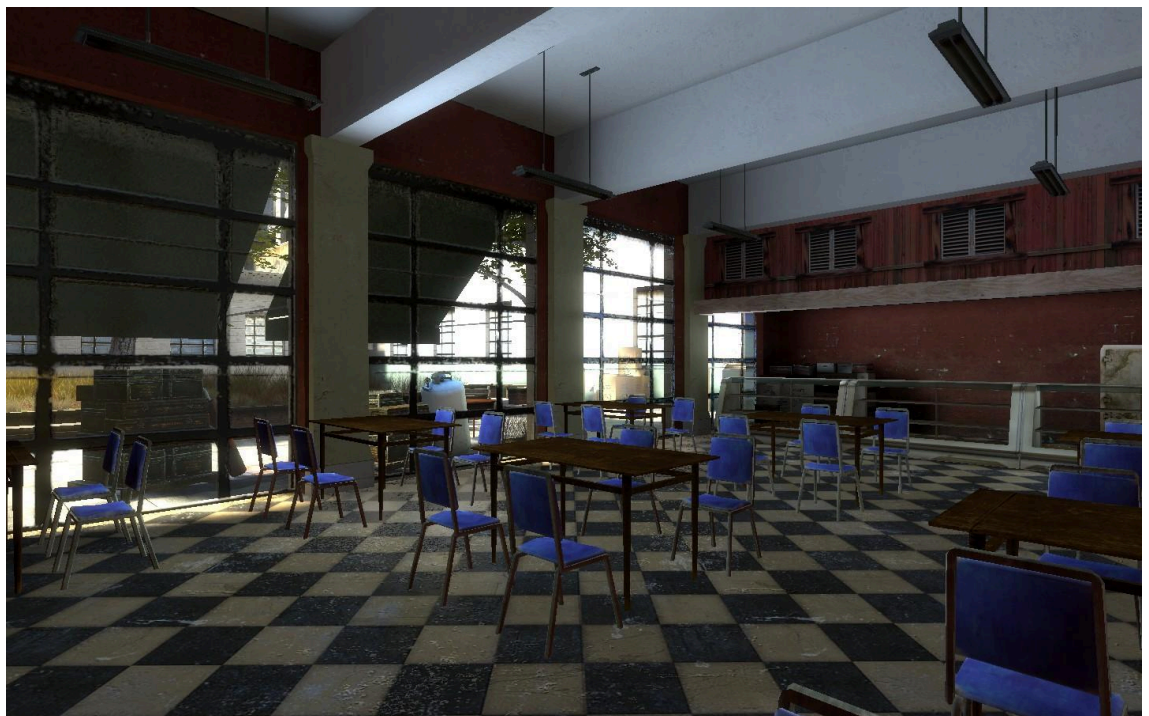




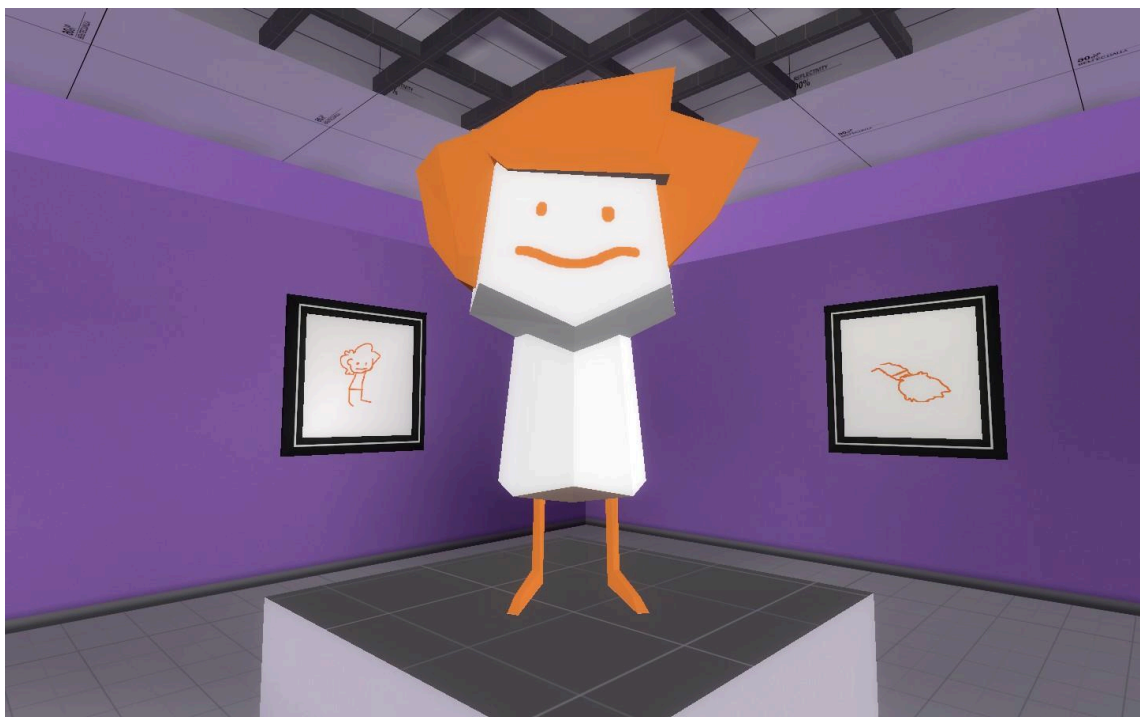
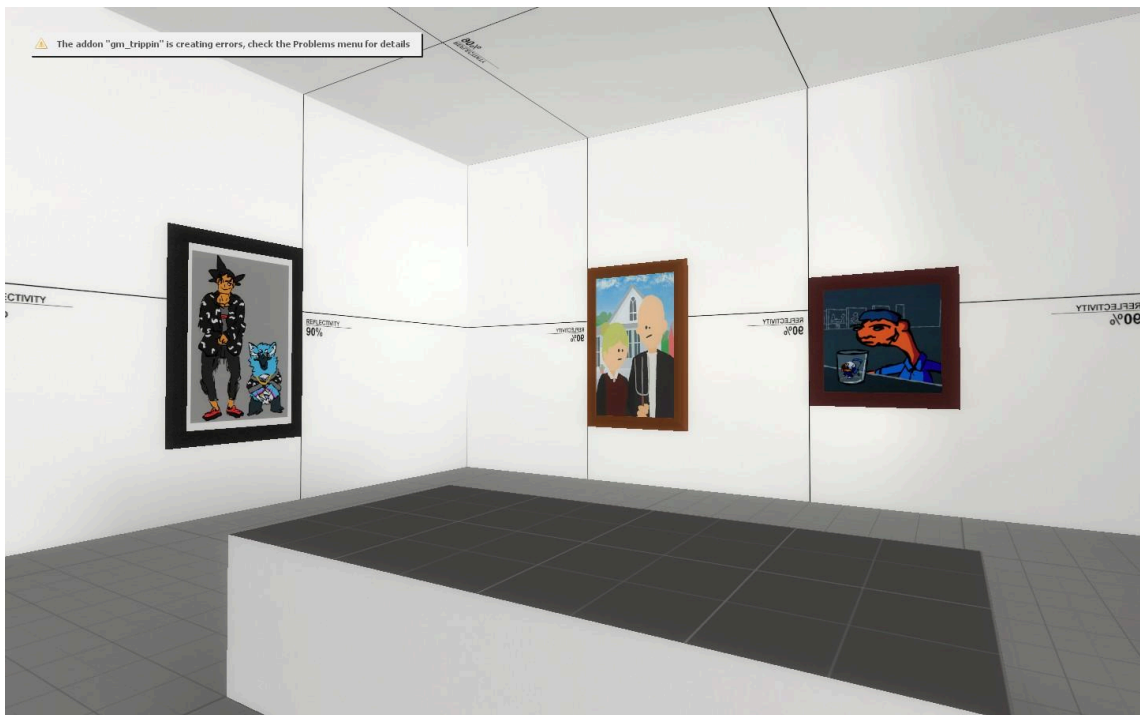
2. ["de_ips", por Leonardo Viale \(2009\)](#)

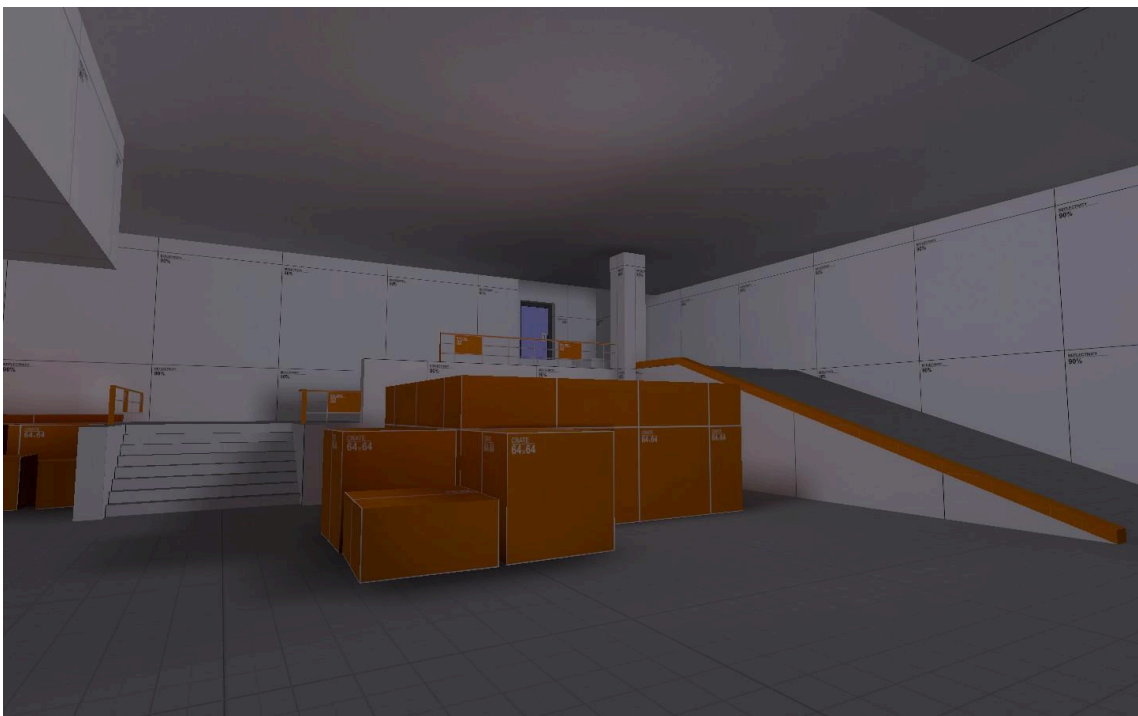




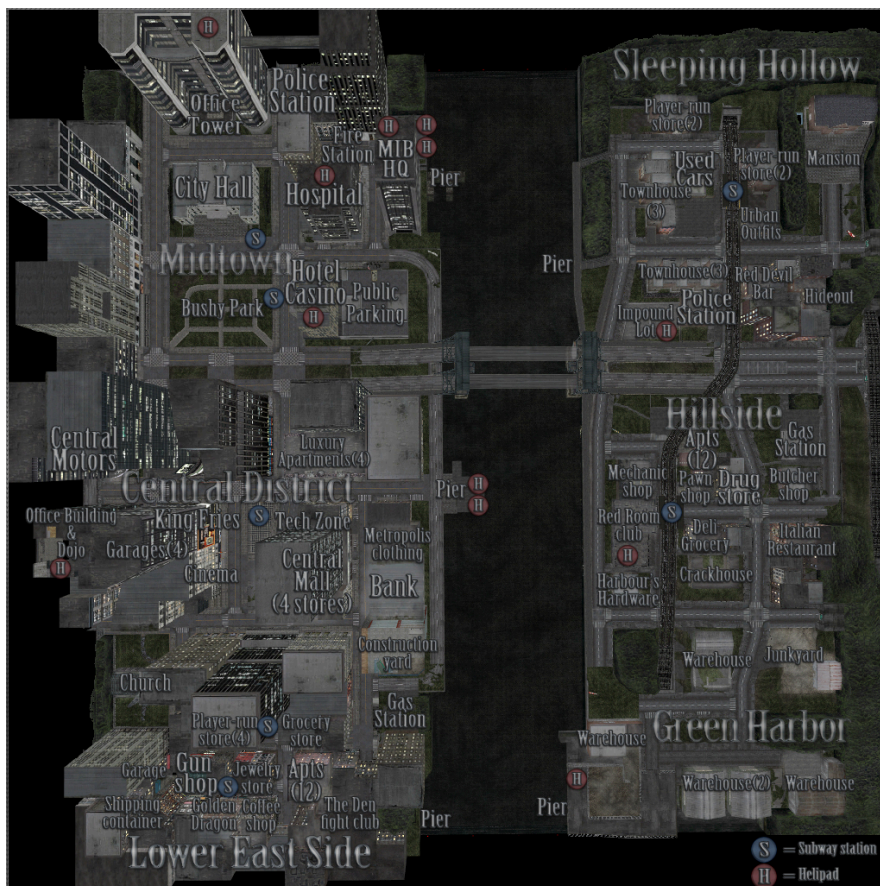
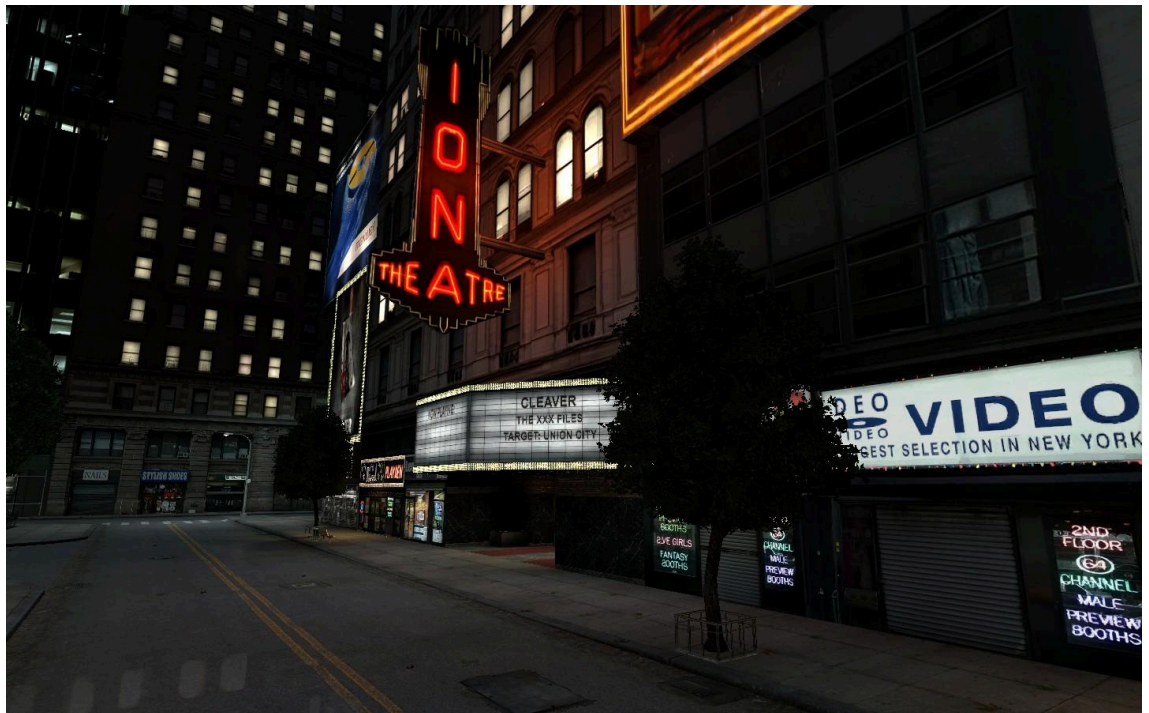


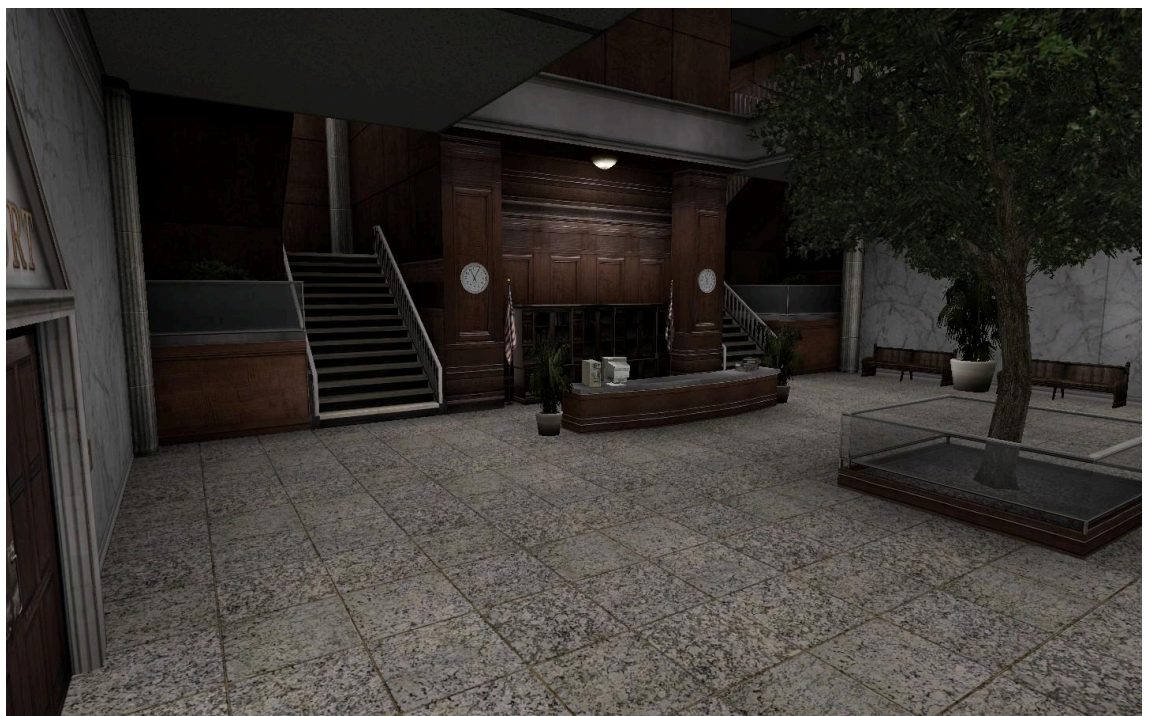
3. ["gm_skratchgallery_v1", por Daniel "Skratchpost" \(2022\)](#)

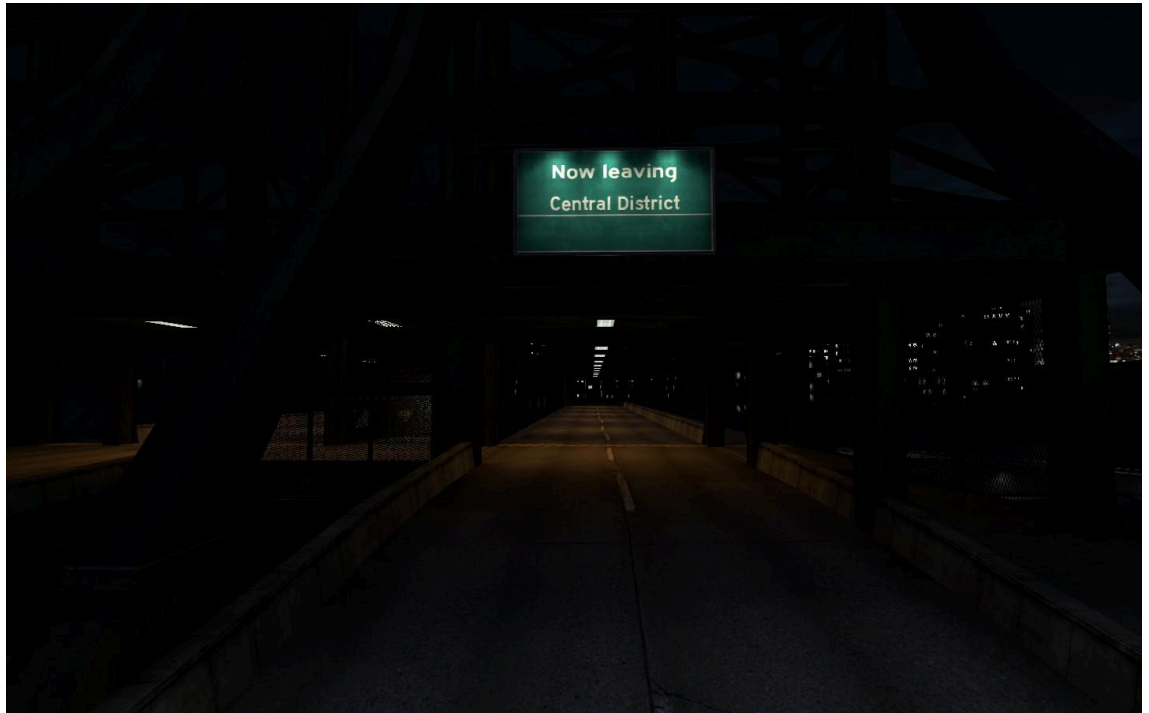




4. ["rp_nycity". por Fishke \(2023\)](#)









Bitácoras de exploración

1. Román (No experimentado):

a. malvinas_dattatec:

Llaman la atención las expresiones referidas a las Malvinas, a la bandera Argentina y las consignas.

De haber otros jugadores, los imagino tratando de utilizar los vehículos y buscando arsenales, etc.

Veo pocas expresiones artísticas, quizás en la arquitectura de casas y monumentos y en las texturas de determinadas superficies, como el suelo de asfalto deteriorado en un galpón, requiere de cierto trabajo artístico para su simulación.

Pudiendo desplazarse sin gravedad²⁹, se descubren otros detalles, como los reflejos en el agua y su movimiento.

No parece haber muchos elementos para que interactúen otros jugadores.

b. de_ips:

Sorprende el nivel de detalle y complejidad, más conociendo el edificio. Lo identitario se manifiesta en lo aproximado al edificio real y sus interiores, y demás detalles. Sin duda requiere de un trabajo artístico para su desarrollo.

En caso de haber jugadores, podrían estar buscando objetos ocultos o recorridos particulares (no inspira como juego típico de combate).

Nuevamente, en el otro modo, pueden apreciarse muchos detalles y texturas, si bien al atravesar ciertos límites se anula la imagen.

c. gm_skratchgallery_v1:

Este nivel a pesar de tener una menor cantidad de detalles, resulta un territorio más complejo, que invita a la exploración, y es de imaginar a numerosos jugadores interactuando y recorriendo.

Hay pocos elementos identitarios, y lo artístico es más bien elemental. Interesantes paisajes sonoros. Se plantea un desafío sobre lo territorial.

Para este escenario, el modo de vuelo no aporta nada significativo, no se aprecia más que en el modo común, no favorece el recorrido, dudo que uno se topa permanentemente con los límites y no hay zonas con mayor detalle a observar.

d. rp_nycity:

No encuentro mayores elementos identitarios en este escenario, más allá de las vistas urbanas típicas, muy bien logradas. Sin dudas, hay un desarrollo artístico en la gran cantidad de detalles que se observan y se escuchan.

²⁹ Tanto esta expresión como "modo vuelo", "el otro modo" y similares refieren al momento de la exploración utilizando el comando noclip.

De haber muchos jugadores, podrían seguir configuraciones complejas, dado lo intrincado de los escenarios, ya sea de búsquedas, misiones, combates, escapes, etc.

Aquí, el modo vuelo facilita mucho el recorrido de numerosos escenarios de gran complejidad, sugiriendo grandes posibilidades de situaciones de juego con otros jugadores.

2. Emilio (Experimentado)

a. malvinas_dattatec:

Arranca en un cementerio, shock principal.

Imagen de la Virgen, desconozco si es así en la vida real (monumento).

Lleno el galón de sprays, no sé si es a propósito, si es publicidad o sólo para marcar un punto.

Me estoy subiendo a los techos, dando vueltas más por cómo es el mapa más que por el mensaje que quiere dar.

b. de_ips:

¿Es el Politécnico? Me pareció por el ascensor, más que nada.

Da miedo el baño cerca del *spawn*³⁰.

Me sorprende que funcione el ascensor.

Es un lugar no tan conocido para mí, pero como no estoy seguro, también da una sensación de lugar desconocido, y no sé con qué me puedo encontrar.

Aquí me encontré el patio, viéndolo desde el 3er piso, es el Politécnico.

Me causó gracia que estén todos los escritorios escritos.

Aquí estoy en el comedor, que creo que es el que se incendió, lo conocí una vez cuando fui con mi viejo a no sé qué, me trae lindos recuerdos.

Estoy en planta baja, sobre la entrada (la que no está en Pellegrini). Por acá entré varias veces, esto sí es conocido.

Ahora sobre la entrada por Pellegrini, me causa gracia cómo la ilustró a la calle.

Bien aprovechados los carteles de la entrada.

Entré por la puerta derecha, donde nunca fui por la vida real.

NOCLIP: me mandé por una puerta que no se podía abrir, y encontré una mini ciudad, me da curiosidad para qué la habrá usado. Saliendo del *skybox*³¹, veo que en uno de los patios hay un piso

³⁰ *Spawn* (y su anglicismo transformado en verbo "*spawnear*"), refieren al momento en el que el jugador aparece en el mapa, y dónde. Es decir, su *spawn* puede ser, por ejemplo, el centro del mapa.

³¹ *Skybox* es un término utilizado en el desarrollo de videojuegos para referirse a la textura del cielo. Aunque aparente ser infinito, es en realidad un límite sólido con una imagen estática.

que se rompe, al acercarme veo que en realidad es un lugar donde se planta una bomba. Tener lugares donde plantar la bomba es un requisito para armar mapas de GMod? ¿O el que lo creó tenía la intención de que se jueguen partidas de Counter Strike?

Al intentar salir para Pellegrini, veo que en realidad no está ahí. Volví a la "mini ciudad" y veo que se está usando como el *skybox*, y que el hueco en el medio que tiene es donde estaría el Politécnico.

c. gm_skratchgallery_v1:

Primera impresión: había problemas con las texturas, y ya veo a lo lejos lo que creo que es un Goku mal dibujado. Me da más curiosidad saber para donde van las puertas que ver más dibujos "mal hechos" con memes.

Una habitación chiquita, al lado del garaje, con ruido de maquinaria y luz roja. Apenas la abrí, la cerré porque me daba miedo. Asumo que no es la idea que me asuste y cierre el juego de una, por lo que la volví a abrir y entré. Veo que hay una escalera, que por suerte me deja subir, pero si me hacía bajar, no la exploraba.

Estatua de un "personaje", me sorprende que gire, pero a la vez no, dada la intención de esta "galería". Me dieron ganas de ver el resto de "memes".

Parecía que había explorado todo, pero había una habitación con solo 1 botón. Lo presioné y me transportó a un lugar similar a los *Backrooms*. No se si tiene intención de asustar, o tirar más memes y dar miedo solo para generar gracia.

Me tiré por uno de los agujeros que tenía una imagen de esa estatua que generó risa, más que nada porque me daba un poco más de seguridad de que no me iba a encontrar ningún peligro.

Usando noclip volví al lugar que te transporta, pero veo que hace lo mismo elijas lo que elijas, lo que me quitó la curiosidad.

Usando noclip veo que no hay mucho más para explorar que lo que ya haya visto, lo que me genera la duda del por qué de este mapa. No hay nada particular que quiera mostrar, las partes que dan "miedo" o incertidumbre no duran más de 2 segundos. Los memes o chistes son pocos y no están repartidos, por lo que no termino de entender para qué están ahí. No es que generen una falsa sensación de seguridad, para después asustar o hacerme sentir incómodo, y tampoco están en gran cantidad o en muchos lugares del mapa como para que sean el "foco" de la experiencia.

d. rp_nycity:

Spawneás en el subte, típico de esa ciudad. Me da más curiosidad saber hasta dónde van las vías que salir a la superficie.

Llegué hasta otra estación y justo me encontré con un subte que llegaba al mismo lugar. Me sorprende que haya trenes que funcionan. Y me sorprendí más todavía cuando subí y me encontré que podía salir a la ciudad.

Veo que no voy a terminar de explorar TODO lo que da el mapa, me conformo con ver hasta donde llega el subte.

NOCLIP: El subte salió a la superficie y le queda mucho por ir. El mapa es enorme.

Con noclip voy a aprovechar a ver si le puedo encontrar un fin.

Si me alejo mucho, se oscurece todo, no me deja ver las limitaciones del mapa en sí sin el skybox, pero encontré un borde.

No puedo terminar de entender cómo funciona, pero veo que hay partes, en el subte, donde se te oscurece la pantalla y te lleva a otro lado.

3. Agustina (No experimentada):

a. malvinas_dattatec:

Ví "Dattatec". ¿Qué es? ¿Una propaganda? Sigue apareciendo junto a una botella con un pendrive adentro. ¿Un naufrago moderno?

Me caí al agua, el personaje murió y me asusté.

Marcas de identidad: no veo que realmente se pueda poner todo lo que dice Malvinas Argentinas en las islas reales.

En un primer momento me llamó la atención el nivel de detalle del mapa, especialmente el cementerio que tiene los nombres reales de los caídos en la guerra.

Al recorrer caí en la cuenta que todas las pintadas sobre Malvinas son simbólicas/utópicas, porque en la realidad las islas al estar ocupadas por ingleses sería imposible. Me pregunto si el mapa representa una zona neutral en donde sí se podrían hacer esas expresiones.

Me imagino a muchos jugadores jugando a la guerra y haciendo graffitis. No estoy segura si este mapa es una mezcla de la realidad previa y posterior a la guerra, o sólo la posterior.

Pude interactuar levantando algunos objetos, como un balde del piso.

Me aventuré con muchas ganas a explorar la iglesia, esperaba el mismo nivel de detalle que el resto del mapa pero no tenía nada adentro, sólo los cimientos. Me da tristeza, ¿por qué no terminaron el mapa?

b. de_ips:

Abrí unas puertas, tienen buen sonido.

Encontré una ventana con mucho nivel de detalle en la luz, me da la sensación de ser un día a la mañana o la nochecita.

Hay una fecha que no sé qué es, la encontré cuatro veces: 5/7/99.

Las lámparas hacen ruido.

Hay un ducto de ventilación que se le nota el paso del tiempo, está todo oxidado.

Encontré lo que creo que es la firma del autor, dice "map by Leo Viale".

El piso está gastando, hay humedad en el techo.

"¿MAGIOS?" Debe ser la firma de algún grupo de amigos o algo.

Me sentí recorriendo una escuela secundaria real, con muchas marcas en el piso del paso del tiempo. Identidad: la firma del creador y lo de MAGIOS. Otro que decía "cuadrilla de los 7". No sé si son más creadores del mapa o qué.

Me imagino a jugadores jugando a las escondidas.

Los edificios se ven muy reales, me hizo sentir estar en una escuela al amanecer o al anochecer. Había cables que se movían con el viento.

c. gm_skratchgallery_v1:

Interactué con todas las puertas y un velador. Se pueden cambiar las cámaras de seguridad, se mueven y tienen música.

¿Museo? ¿De memes?

Identidad. Las paredes tienen escrito "reflectivity 90%". (?).

Me llamó la atención un cuarto sucio como de terror.

Hay una estatua de un dibujo de un niño que se puede interactuar para cambiarle la posición.

A veces se escuchaba ruido de agua.

Me siento en constante estado de alerta. Lo único que me guía son los ruidos.

Sin duda los jugadores lo deben jugar como un mapa de terror medio psicológico.

Hay un salón negro que llama la atención porque se cortan todos los sonidos.

d. rp_nycity:

Lo primero que me pasó es que me chocó un tren.

Me pareció muy real, no llegué a identificar el autor como en otros mapas.

El aspecto del mapa te hace sentir hasta los olores.

Pude interactuar con puertas y un parlante que encontré. Me hubiera gustado subirme al tren pero no pude porque me chocó dos veces.

Es raro que la ciudad funcione pero sin personas. Había un puesto de torta frita o algo así con comida fresca, pero no hay muestras de personas en ningún lado.

Me imagino a los jugadores haciendo su vida, andando en auto, tipo Sims. También misiones tipo mafia nocturna, como teniendo que buscar a alguien encubierto o cosas así.

Me cuesta imaginar el mapa de día.

Me pareció ver a alguien, debe ser psicológico. También escuché el ruido de un auto, pero no vi ninguno.

Vuelo: Me desilusionó no poder entrar a todos los edificios. Escuché ambulancia y policía, pero no los vi por ningún lado. Reitero que es para simular una vida o jugar a la mafia.

4. Giacco (Experimentado)

a. malvinas_dattatec:

Aparecí en el Cementerio Darwin, donde pude ver la lista de todos los caídos en Malvinas, además de eso había un pequeño altar a la Virgen hecho con un *sprite*³² 2d, después me puse a dar vueltas por el puerto tratando de entrar a los edificios y solamente pude hacerlo en el que dice "Falkland Islands Company LTD". Después logré caerme en un borde del mapa donde había un contenedor de basura, y desde ahí se podía ver las costuras del mapa.

Se encuentran varias expresiones artísticas a modo de graffiti con proclamaciones de vuelta a Malvinas. Este espacio se siente muy solitario, y me imagino que con jugadores debe ser para un modo de desactivar la bomba por que hay una marca en el suelo donde colocar la bomba.

Noclip: el mapa se ve mucho más pequeño de lo que se siente desde arriba, todos los edificios parecen ser cajas de cartón vacías ya que ninguno tiene modelado interno, excepto por el Santander Chartered, que al tener todos ventanales da un error de iluminación raro y es como mas cálida la luz y se puede ver desde adentro hacia afuera. También otro dato es que si uno baja más del nivel del agua se muere aunque sea en un lugar donde no hay agua. Otra cosa interesante es que en la zona donde están los tanques atrás de una reja se da la ilusión de que la ciudad sigue, pero la calle se termina detrás de ellas en un muro de piedra.

b. de_ips:

Aparecí en el segundo piso y bajé por el ascensor, después recorrí los pasillos y los patios los cuales están llenos de referencias y graffitis que pienso que deben ser del Poli. En el hall principal traté de salir a la calle y me fue imposible, también había varias puertas que parecían que se podían abrir y eran imposibles. No hay sonido de ambiente solo el de los pasos del jugador lo cual lo hace un poco incómodo.

Me imagino que lleno de jugadores debe ser caótico ya que tiene mucho espacio y recovecos, además la modalidad debe ser la misma que el mapa anterior ya que está la marca de dónde colocar la bomba.

Se pueden interactuar con varias puertas y el ascensor además de que hay algunos objetos que tienen físicas en el mapa.

Noclip: lo primero que hice fue ir a los bares del Poli que eran de imposible acceso y me di cuenta que las sillas tenían físicas de movimiento, después fui volando hacia el techo y me encontré que la firma del autor se encontraba en lugares de imposible acceso sin el noclip, después de eso me alejé y el cielo se puso negro y pude ver una pequeña maqueta del mapa a lo lejos, la cual supongo sera el *skybox* del mismo que crea la ilusion de los edificios límítrofes, también pude acceder al baño del primer piso y planta baja y ver que no estaban modelados, solamente eran habitaciones oscuras.

c. gm_skratchgallery_v1:

Al principio aparezco en la entrada de lo que parece que es un museo, me quedo cegado por el blanco de las paredes, pero me acostumbro y comienzo a recorrer el mapa, es una especie de galería de arte hecha de solamente placeholders y algún que otro elemento extra, en un momento abro una puerta la cual me lleva a una sala donde hay cámaras de vigilancia que funcionan, y además hay un sistema de tuberías por el cual uno se puede mover.

³² El término se utiliza para referirse a una imagen en dos dimensiones aplicada a un videojuego.

Claramente este mapa entero es una expresión artística ya que es una exposición de obras de arte tipo *shitpost*³³, en las cuales igualmente se puede apreciar que el artista tiene una técnica lograda, solo que prefiere hacer *shitpost*. Este mapa es difícil de imaginar con más jugadores, creo que la soledad potencia su mensaje ya que es una galería virtual y no busca ser nada más.

Se puede interactuar con un juego de cámaras de seguridad, varias puertas, incluso puertas de emergencia en zonas donde hay obras además de que se pueden romper las ventilaciones para poder moverse por los ductos.

Noclip, acá pude ver que fuera del mapa se encuentra un pequeño mapa que es el sistema de ventilación el cual se basa en *teleporters*³⁴ para dar la ilusión de que el mapa está conectado, además me di cuenta que el espejo del baño no existe, solo es un hueco en la pared del cual no se puede pasar, lo cual refuerza que es un mapa para jugar solo, además en una habitación me percaté que había una caja de cartón desarmada al estilo de una cama la cual genera una disonancia con el resto del mapa, ya que esta tiene unas texturas en HD y el resto del mapa carece de texturas.

d. rp_nycity:

Aparecí en el subte y lo primero que hago es salir de ahí, me percaté que es un mapa enorme así que pongo un vehículo y comienzo a recorrerlo, llego al barrio chino y me doy cuenta que no es un mapa "cascarón" sino que tiene muchos negocios modelados por dentro y llenos de detalles. Luego de ahí bajo y me doy cuenta de que el subte funciona de verdad (cosa que no muchos videojuegos logran). Aparezco en Times Square y me meto a un cine que tiene hasta las pantallas y ahí se me acabó el tiempo de recorrer. El espacio supongo que es muy calcado a la ciudad real por que aunque no fui me hizo recordar a muchos lugares que muestran en las películas de Batman. Este espacio es muy grande y debe ser para muchos jugadores probablemente para una partida de roleplay. Se puede interactuar con el subte, ascensores, puertas y seguro que con muchas cosas más.

Noclip: lo primero que hago es ir arriba de los edificios y sorprenderme que muchos tienen departamentos o oficinas, incluso uno hay con una especie de cuartel militar donde está el *Doomsday Clock*³⁵ en 0 y tiene una especie de búnker, luego bajo al subsuelo y veo que el tren tiene todo un circuito y no es solamente un *teleporter*, después de eso recorro muchas tiendas y cada una es diferente a la otra, no se repiten interiores, luego de eso me dirijo al puente (que es levadizo y funciona) en busca del borde del mapa y me doy cuenta que hay toda otra ciudad al lado.

³³ Según el [Diccionario de Cambridge](#), refiere a "something put on the internet that is not especially funny or interesting and does not make much sense, or does not have anything to do with what is being discussed, especially in order to make it difficult for other people to discuss something". ("algo publicado en internet que no es especialmente gracioso o interesante y no tiene mucho sentido, o no tiene nada que ver con lo que se está discutiendo, para hacer más difícil que los demás discutan sobre algo". Traducción personal).

³⁴ Teletransportadores. Traducción personal.

³⁵ Según Montejó (2024), "El Reloj del Apocalipsis es un indicador simbólico de lo cerca que está la humanidad de enfrentar una catástrofe global. El Doomsday Clock, como fue nombrado originalmente, se ha convertido en una referencia clave sobre la vulnerabilidad actual del mundo ante las guerras, el cambio climático y las tecnologías disruptivas. Contrario al significado fantástico que se le ha imprimido, el reloj no es predictivo, sino que es el resultado de un análisis científico de lo que sucede en el planeta."

Transcripciones de entrevistas

1. Román (No experimentado)

J: ¿Qué sensaciones tuviste al jugar?

R: Bueno, curiosidad. En algunos escenarios, la sensación de opresión. En algunos, sensación de libertad. Esas sensaciones.

J: ¿Qué observaste en los espacios?

R: Observé escenarios con elementos muy diversos, con algunos sentí alguna cuestión identitaria, sobre todo en el de Malvinas por las consignas, las banderas, y cierta familiaridad al imaginarme una situación así en las Islas. En ese particularmente. Después, en los otros, por ahí una cuestión creativa interesante que invita a la exploración y buenos desarrollos. El del Instituto Politécnico me llamó la atención. Tenga similitudes o no con lo real, sino que sea algo más bien general, me dio una sensación ciertamente de familiaridad e identitaria por conocer el edificio y que estén muy bien logrados los escenarios, los típicos deterioros y suciedades típicas de estos lugares. En la galería me pareció muy creativo y realmente invita a la exploración. El último es el más espectacular, el paisaje urbano, porque es muy amplio con mucho detalle y permite imaginar muchas situaciones que se pueden generar en lo digital. Por momentos alguna sensación opresiva en algunos escenarios, pero un recorrido por lo general muy agradable.

J: ¿Qué actividades creés que se podrían realizar en estos mapas, solo o con otros?

R: Se podrían seguir consignas en cuanto a recorrido, a la recolección de determinados objetos. Lo más típico sería de combates, pero eso ya está muy trillado. Por ejemplo, el tema de lo urbano yo creo que podrían dirigirse misiones que haya que cumplir, pero inclusive lo imagino en caso de representar un espacio real con buen nivel de detalle, tranquilamente podría servir para una actividad didáctica o educativa, tanto en la galería o en determinados paisajes, porque permitiría una exploración en tres dimensiones que podría hacerse hacia un espacio desconocido.

J: ¿Considerás que es posible generar prácticas comunes dentro del juego con otros jugadores? Si o no, y por qué.

R: No me imagino prácticas comunes con otros más allá del entorno de juego o, en caso de que se esté explorando una información generada por otro escenario espacial, sí podría ser un conjunto de exploradores explorando detalles, que me imagino que en la realidad se debe dar.

J: ¿Volverías a jugar?

R: Sí, la verdad es que me llamó la atención, y alguno me quedé con ganas de seguir explorando.

J: ¿Qué opinás de la siguiente afirmación? "Existen movimientos culturales dentro de Garry's Mod".

R: Sí.

J: ¿Coincidís?

R: Sí, para mí sí, por cómo están planteados los escenarios, por la gran diversidad, eso está demostrando que hay distintas líneas dentro del mismo equipo o son tremendamente creativos, una de dos.

J: ¿Escuchaste hablar de los "espacios liminales"?

R: No.

J: *(En este punto, se le brindó una definición resumida según lo desarrollado en el trabajo).*

R: Sí, yo creo que cumpliría con la definición.

J: ¿El mismo juego cumpliría con la definición?

R: Claro.

J: ¿Algo más que quieras agregar?

R: La verdad que pone de manifiesto el tremendo potencial de estos desarrollos, que me despierta, personalmente, curiosidad.

J: Gracias.

2. Emilio (Experimentado)

J: Al jugar, ¿qué sensaciones tuviste?

E: Más que nada curiosidad de ver qué es lo que pasaba en cada uno, sobre todo porque eran mapas que me presentaste vos, que no conocía, que no ví nunca antes y quería ver hasta qué punto estaba hecho, por ahí si tenía una idea de qué es lo que quería presentar. Eso, ver qué es lo que tenía y si me dejaba con un mensaje o no.

J: Entonces, ¿no conocías ninguno de los mapas?

E: No, sabía que existía uno del Poli, pero no sabía si es este particularmente el que escuché.

J: ¿Qué modos de juego o actividades te imaginás que, si un servidor estuviera a tope de jugadores con ese mapa, podrían estar haciendo?

E: Ahí ya depende de cada mapa. El de Islas Malvinas yo no lo veo más que para usarlo en una escuela y que se metan los chicos a ver, que no me termina de convencer lo que quiere hacer ese mapa si es la idea que yo creo que quiere tener, entonces yo ahí creo que sería para una escuela que un profesor se quiere hacer el canchero y mostrar con un videojuego un mensaje, que está bien el tema de la historia de Malvinas, pero va a terminar siendo un desastre y los chicos van a estar dando vueltas y, que es lo que terminé haciendo yo al final, agarrando objetos y tirándolos al agua, o encontrar formas de matarte, cosas así. El del Poli sí, podría creer que puede ser un poco más un mapa típico de Counter Strike, deathmatch³⁶ de matarse entre ellos o por ahí como objetivo el tema de plantar las bombas, o un TTT³⁷, cosas así, pero con el objetivo de lo que va el juego de matar, no más que eso. El de Gallery, lo mismo, pero que tampoco funcionaría muy bien, no lo veo como un mapa que se visite más de una vez. El de Nueva York sí, por la cantidad de detalles que tiene y lo grande que es lo vería para el tema del roleplay, sobretodo por el tema de Garry's Mod, de que se puede crear un poco más una vida, no videojuego sino convivir más que el simple objetivo de matar al otro.

J: ¿Más tipo simulador de vida?

E: Claro, sí sí.

³⁶ Otro modo de juego clásico de Counter Strike, combate todos contra todos.

³⁷ Trouble in Terrorist Town.

J: Cuando hablaste del de Malvinas dijiste que había algo que querías retomar, ¿puede ser?

E: Sí, más que nada que apenas arranqué te mete en el cementerio y te tira un mensaje que al menos yo lo tomo como algo serio, murió una cantidad de gente. Yo no conozco si el mapa está basado en las Malvinas en sí o si ese monumento con la placas con los nombres y las cruces de lo que yo supongo que serán soldados que no sabían quienes eran, si es algo que está en la vida real o no, eso es un tema de ignorancia mía. Pero te mete ahí y vos decís "bueno, lo quiere mostrar". Me da la idea de algo para llevar a las escuelas, "esto es algo que pasó acá, es una guerra que tuvimos, es algo serio, les muestro esto para que entiendan la seriedad del tema". Pero después te das vuelta y aparecen los sprays, esos que te mandan a una página web que no tiene nada que ver con las Malvinas, después están los sprays con la bandera de Argentina que dicen "volveremos" y demás, y está lleno de eso, yo siento que le quita un poco más de seriedad, porque si te vas a la otra parte de donde *spawnéas*, que parece que son edificios que están en las malvinas porque tienen nombre en inglés, pero después está lleno de estos graffitis que, de nuevo, no conozco las malvinas pero dudo que esté así. Si me querías mostrar que esto es serio, poniendo todos esos mensajes así y las publicidades de páginas web le sacás toda la seriedad. Me tiró un mensaje apenas arrancó el mapa y a los dos segundos lo descarté.

J: Hoy en día, ¿seguís jugando?

E: ¿Garry's Mod en sí? No, lo jugaba cuando tenía una computadora que no lo podía correr, entonces era más para cuando era muy chiquito y te reías de los ruidos fuertes de la gente que gritaba, y después cuando tuve una máquina que lo podía correr a veces juntábamos dos o tres, otro grupo de amigos para jugar a algo en particular.

J: Osea, cuando jugabas en su momento lo hacías solo o más cuando te conectabas con tus amigos?

E: Cuando era chiquito cuando me juntaba con mi primo, nos metíamos y jugábamos nosotros solos. Osea el usuario era uno sólo, pero juntos en la computadora nos metíamos a servidores random y no nos hacíamos amigo de nadie, pero sí jugábamos con la gente que estaba y no con un mapa en solitario. Después sí, cuando tenía un poco más de potencia la computadora juntábamos unos cuantos y un grupo de amigos de otra persona y nos metíamos a jugar un modo específico.

J: Vos dirías o sentís que en algún momento de toda esa experiencia, ya sea cuando eras más chico o cuando mejoraste la computadora, ¿sentís que formaste vínculos dentro del juego?

E: Garry's Mod no, particularmente. En otros lados sí. Eso sí, podría, estoy seguro que sí. Pero bueno, cuando era más chico no tenía ni la capacidad intelectual para hacerlo ni la computadora que lo permita, y ya de más grande era ya con amistades hechas por otro lado.

J: ¿Cómo resumirías lo que vos hacías en el juego? Contame más de cuando lo jugabas de chico y cuando empezaste a jugar con gente.

E: Cuando era más chico, conocí Garry's Mod por YouTube, por los videos que mostraban la facilidad que te daba el GMod de "animar", entonces lo descargué en una computadora que no lo corría y era para repetir lo que habíamos visto en los videos, sobretodo sin saber inglés nos metíamos a un servidor cualquiera que por suerte resultaban ser de habla hispana y con lo poco que podíamos ver en el monitor entretenimiento conseguíamos. Pero era pasar el rato con un compañero al lado mío riéndonos de lo que veíamos en la pantalla independientemente de si la otra persona con su computadora lo hacía o no. Ya de más grande, la última vez que jugué, jugué al TTT, era coordinar con dos o tres y el grupo de amigos de otra persona, un horario para hacerlo y jugábamos lo que daba para jugar en ese momento.

J: Con esto en cuenta, ¿considerás que de alguna forma “habitaste” el juego?

E: Sí. Hoy no, por ejemplo. Porque obviamente estos mapas si no me los pasabas no los iba a jugar, también los jugué pensando en que los íbamos a conversar después, no fue una pura curiosidad de “che, me interesa este mapa, vamos a jugarlo”, y me metía más con la cabeza en blanco. En otro momento sí. Como te digo, jugaba con mi primo y por ahí pasaba o una hora y nos aburríamos o noches que pasábamos seis horas frente a la computadora y se pasaba al toque. Entonces sí, en ese momento te digo que sí.

J: ¿Creés que existe o existió una cultura de Garry's Mod?

E: ¡Sí! No sé si particularmente en Argentina, pero como te digo, de chiquito veía los videos esos de YouTube, tanto los que eran animaciones como los que eran gente jugandolo normalmente y sabiendo también lo que es la “historia” de la cantidad de servidores de roleplay que hay, así como lo que hoy podría ser el VRChat, Garry's Mod en ese momento cumplía ese modo de juego, que te podías meter y tenías una vida completamente distinta a la real, relacionarte con gente que nada más conocías por GMod y no tenías ningún otro tipo de relación y por eso era algo muy distinto, y por eso también hoy es muy conocido.

J: ¿Escuchaste hablar de los espacios liminales?

E: Sí.

J: ¿Sabés qué son?

E: Sí, sí.

J: ¿Creés que en el juego podemos encontrarlos?

E: Sí, de los mapas que me mostraste creo que el que más me generó esa sensación fue el de Gallery, más que nada porque no entendía bien cuál era el objetivo de ese mapa. El de Malvinas puede ser un tema de enseñar, un mensaje. El del Poli puede ser que alguien quería recrear al Poli y está perfecto, y lo mismo podría decir del de la ciudad de Nueva York. En este, sobre todo lo del botón, no terminé de entender qué era lo que quería hacer y en todo momento al entrar a una habitación no sabía qué iba a pasar. Más que nada el tema de las texturas, no terminaba de dejarte cómodo, como un lugar que está hecho para que vos estés ahí. Pero tampoco estás cómodo, no está hecho para mí. Te da mensajes distintos y no terminás de sentirte ni cómodo ni incómodo.

J: Claro. Osea, a tu parecer, la liminalidad ahí está en esa incomodidad de que el mapa no termina de ser nada.

E: Claro, no estás en un ambiente alienígena, que ves algo que no entendés, pero tampoco estás entendiendo lo que está pasando.

J: ¿Algo más que quieras agregar?

E: No, no.

3. Agustina (No experimentada):

J: ¿Qué sensaciones tuviste al jugar?

A: El de la escuela me dio melancolía, fue una sensación rara porque se veía muy real. Algunas texturas, como la madera picada y los pisos gastados, me recordaron a mi escuela. Pero como de un espacio que no se estaba usando. La galería me dio una sensación de estar alerta todo el tiempo, me hizo acordar a los *Backrooms*, entre picaresco y turbio por los dibujitos. Porque era como un museo de memes, parecía. Pero era muy chiquita al final la parte de galería, y había muchos salones. El de Malvinas, en comparación con el resto, me terminó pareciendo insignificante.

J: ¿Por qué?

A: Porque primero dije "wow, qué zarpado", pero el resto me terminaron pareciendo mucho más completos.

J: ¿Y qué sensación te dio el de Malvinas mientras lo explorabas?

A: Súper argentino lo sentí, pero después me puse a pensar lo que escribí en la bitácora, no sé si el espacio fue pensado como una réplica, capaz el espacio edilicio sí, pero todas las intervenciones de Malvinas Argentinas no sé qué tanto podrían ser reales, y en el caso de que en la realidad no se puedan hacer me lo hacen sentir muy simbólico, que se hayan hecho esas intervenciones en un juego. Después el último mapa la verdad que me pareció muy zarpado, sentía que faltaban las personas, estaba esperando que aparezca alguien.

J: ¿Qué observaste en los espacios?

A: En el de Malvinas estaba el nombre de todos los caídos. Busqué algunos que me acordaba los nombres y confirmé que son reales. Después me llamaron la atención también las intervenciones que mencioné. También la firma con la botella de pendrive. Del de la escuela me llamaron la atención las texturas, y las ventanas que tenían un efecto de iluminación con un polvo muy bueno. El de la galería me quedaron los sonidos, y que en la sala negra no había ningún tipo de sonido. Osea, venís recorriendo todo con un sonido blanco constante de fondo, hasta el punto que te acostumbrás, y cuando entrás a la sala negra choca que de la nada haya silencio absoluto. Por último el de la ciudad me pareció una ciudad frenada, como en esas películas que de la nada abducen a todo el mundo, poco real que todos los departamentos estén vacíos pero el tren funcione y haya puestos y bares con comida fresca.

J: ¿Por qué te llamó la atención lo de la comida fresca?

A: Porque no tiene sentido, no había otras marcas de personas o del paso del tiempo, a lo sumo había basura. Es algo vivo, fresco, del momento, pero es una realidad imposible si no hay nadie más en el mapa. Algo medio psicológico.

J: ¿Qué actividades creés que se podrían realizar en los mapas?

A: El de Malvinas debe ser para jugar a la guerra y exploración, había muchos lugares medio naturales. El de la escuela no sé. Podría jugarse a la escondida, o ser un escenario de terror. Me cuesta imaginarme qué hacer. El de la galería definitivamente de terror, los lugares todos iguales que te hacen perder, los sonidos, todo. Me imagino tratando de escapar de alguien. El de Nueva

York lo pienso o un estilo de misiones de mafia con trabajos encubiertos durante la noche, o cosas así, o también un juego de vida como los Sims³⁸ pero más abierto y de noche.

J: ¿Considerás que es posible que dentro del juego se generen prácticas comunes?

A: Estoy segura de que se puede jugar en equipo con otros. El de Malvinas creo que se pueden poner de acuerdo para armar estrategias de guerra. El de la escuela me lo imagino para recorrer, no tanto para hacer algo puntual. La galería como un juego solitario, no sé si con otros. El de Nueva York re da para jugar con otros. En el juego, ¿se puede hablar con micrófono?

J: Sí.

A: Me parece entonces que se re podría, capaz sería medio difícil, sería medio abrumador si hay muchos jugadores, pero se debería poder ponerse de acuerdo.

J: ¿Volverías a jugar?

A: Sí, re. Pero me gustaría con algún tipo de objetivo, con un fin específico. Porque para recorrer, no sé, lo haría una vez más a lo sumo.

J: Pero podrías también jugar con otros.

A: Sí, sí, me llamó mucho la atención del nivel de detalle de varios mapas, o cómo están contruidos. Lo volvería a hacer.

J: ¿Qué pensás de la siguiente afirmación? "Existen movimientos culturales dentro de Garry's Mod".

A: Sí, porque se nota que hay un código común o un lenguaje común en cada mapa, que debe tener que ver con el propio juego en sí, y eso me dice que tiene que haber una cultura específica del propio juego.

J: ¿Escuchaste hablar de los espacios liminales?

A: Sí.

J: ¿Sabés lo que son?

A: No.

J: *(En este punto, se le brindó una definición resumida según lo desarrollado en el trabajo).* Con esto en cuenta, ¿creés que podemos encontrarnos con espacios liminales en el juego?

A: Sí. Hubo baños, en el último mapa vi la estación de tren. Me recuerda al concepto de no lugares, pero me parece raro, no sé si es que son lugares donde no se genera significado o cultura.

J: ¿Por qué?

A: Si pasa el ser humano, se genera cultura. Entiendo a la cultura como todo lo que hace el hombre.

J: Osea, por el hecho de que lo transite el ser humano, se va a generar cultura.

³⁸ Los Sims es un videojuego de simulación de vida y relaciones sociales desarrollado por Maxis y publicado en el año 2000.

A: Exacto. Desde que una persona deja tirado un papelito en un baño o en una estación de servicio, se genera esa cultura. Es decir, por más que sean lugares de tránsito, se genera cultura porque al transitarlo se dejan marcas. Y también nuevas prácticas.

J: ¿Cómo aplicarías esto que me decís al videojuego?

A: Es lo mismo, estás habitando ese mundillo que genera el juego.

J: ¿Algo más que quieras agregar?

A: No, no.

4. Giacco (Experimentado)

J: ¿Qué sensaciones tuviste al jugar?

G: El primero de Malvinas estuvo bueno, alguna vez lo había escuchado en los medios. Es raro, porque está buena la idea pero se nota que es algo que quedó muy viejo y fue raro verlo todo muy chiquito, muy apretado, claustrofóbico se podría decir. Después el del Politécnico me sorprendió por el nivel de detalle, pero otra cosa que tienen en común esos mapas es que no tienen sonido de ambiente, y eso te hace sentir raro, no tener a nadie moviéndose por el mapa, no escuchar ningún ruido, porque claramente esos mapas están hechos para modos de juego de disparos, sin todo ese caos están muy vacíos. Incluso el del Poli tiene algunas partes con las luces medio apagadas, medio tétrico se vuelve, baños medio rotos, tétricos. Es como que dan esa sensación. El de Gallery es muy raro, es como un experimento. Me hizo acordar al juego de Radiohead, y ese es el único que siento que está bien que uno esté solo. Incluso tiene algunos ruiditos de fondo muy chiquitos. Cuando saqué el skybox y vi el espejo del baño me di cuenta que no era un espejo, que era como una ventana. Como es algo medio artístico, una búsqueda así, no lo sentí tan incómodo como el resto. Es un lugar que sí está para no ser habitado por más jugadores. El más grande (rp_nycity) es rarísimo, como es súper oscuro y súper gigante se nota el vacío, es casi post apocalíptico no ver a nadie. Incluso podés meterte en un edificio del ejército o algo así y tiene un *doomsday clock* y tiene un poquito más de sentido. Pero es muy raro verlo vacío, tiene ruidos de fondo en algunas partes pero por lo general sólo están los pasos del jugador. Es Nueva York, debería haber un montón de ruido de autos y todo eso, pero no hay nada. Te hace sentir mucho más chiquito con tantos edificios gigantes y tantas luces.

J: Sobre el de Malvinas dijiste que "quedó viejo". ¿A qué te referís con eso?

G: Se nota que se hizo en otra época, tiene muy poca interacción respecto a los otros, aunque es el mapa más chiquito de todos no hay edificios con los que interactuar. Es como si estuvieras en un set de una película western, que todo es de caja de cartón. Me pareció eso, que quedó viejo.

J: Claro. Entonces, de los mapas que recorriste, ¿sólo conocías al de Malvinas?

G: Sí, pero nunca lo jugué, pero salió una vez en las noticias.

J: ¿Qué actividades creés que se podrían desarrollar en esos mapas, en soledad o con otros?

G: En el de Malvinas es el que más tiene estructura de mapa tipo Counter, el que deja un poco menos de imaginación que el resto. Pero sí, ese es el que menos opciones hay para hacer otras actividades. Después el del Poli pese a que está pensado claramente para ser de tiros, se pueden hacer más cosas por lo detallado que está, incluso se podría hacer alguna animación, se podría realizar roleplay o algo así. Eso que sólo fui una o dos veces en mi vida al Poli y lo reconocí al toque por el ascensor, incluso podría ser utilizado a modo de preservación, si algún día el Poli se va al

car*jo queda eso como registro, porque está muy bien hecha la recreación. El de la galería de arte tampoco tiene muchas actividades, quizás es un *walking simulator*³⁹ o algo así, pero incluso la galería al ser chiquita no es que te invita a recorrerla con otros jugadores u otras personas, es como alguien mostrando su portfolio de una manera creativa. Y el de Nueva York es como súper para roleplay, ya sea para gente que juegue roleplay o incluso alguien si quiere hacer animaciones da muchísimo, me hizo acordar muchísimo a las películas de Batman, veía lugares y decía "esto lo ví en Batman" o "esto lo vi en tal serie" así que me imagino que debe estar muy bien hecho.

J: Actualmente, ¿seguís jugando al GMod?

G: Hace mucho no jugaba, ponele hacía un año, algo así. Pero antes lo usaba muchísimo. Tenía una computadora menos potente en donde el Garry's Mod funcionaba, pero ahora tengo otros juegos.

J: ¿Y qué es lo que te atraía? ¿Por qué lo jugabas? Más allá de la limitación técnica que mencionás.

G: Yo lo jugaba porque yo siempre fui usuario de mods en muchos juegos, y yo al GMod lo jugué mucho tiempo, creo que tengo 200 horas en Steam y también lo he jugado pirateado. Jugaba por la creatividad, a mí siempre me gustaron los juegos sandbox y este es el rey de los sandbox, podés hacer lo que quieras. Cuando era más chiquito hacía animaciones o a veces jugaba, era como tener una caja de juguetes y flashearla.

J: ¿Jugabas siempre en soledad o con otros jugadores, o algún grupo de amigos?

G: En su momento lo tenía yo solo, mi grupo de amigos no. Entonces, o jugaba solo o me metía en servidores para jugar con otra gente desconocida. Nunca generé relación con ellos igual, sólo jugaba.

J: Osea nunca formaste vínculos dentro del juego.

G: No, no.

J: ¿Pero creés que es posible?

G: ¡Sí! Más en los servidores, yo no tenía micrófono ni nada entonces no podía hablar mucho, pero sí.

J: ¿Podés contarme más acerca de las actividades que realizabas? Me contaste que hacías animaciones y demás.

G: Hubo una época que estaba muy de moda, en los principios de YouTube, las *machinimas*, así entré yo al GMod. Quería hacer *machinimas* en un proto-YouTube, nunca subí nada porque no sabía editar pero sí grababa con el Fraps⁴⁰ y se lo mostraba a mis amigos. Nunca llegué a subirlo y se perdió.

J: ¿Y cómo definirías a las *machinimas*?

G: Son animaciones creadas sin un software de animación sino dentro de un videojuego. En vez de utilizar un programa para generar un video o una animación, dentro de un videojuego con cámara libre se graba y edita y ahí salen videos. Los primeros fueron del Halo⁴¹, en mapas vacíos, dos amigos hacían animaciones de comedia.

³⁹ Simulador de caminata. Traducción personal. Refiere a videojuegos cuya mecánica principal es la caminata y la observación, sin grandes interacciones con el entorno.

⁴⁰Fraps (2013) es un software utilizado para grabar la pantalla de la computadora mientras se juega un videojuego.

⁴¹ Videojuego desarrollado por Bungie Studios (2001).

J: ¿Considerás que “habitaste” el juego?

G: Los mapas estos, el que me generó algo fue el del Poli porque fue como “yo estuve ahí, conozco este lugar” aunque nunca lo recorrí entero sabía más o menos donde estaban las cosas. Pero después en el juego en sí, en el mapa base del GMod yo he estado muchas horas, me lo sé de memoria. Ahora está medio de moda en el arte digital hacer pinturas al óleo de videojuegos desde la skybox y se usan mucho los del Garry's Mod, los reconozco al toque. Es raro, siento nostalgia al ver fotos, veo al mapa como si fuera un lugar de la infancia o algo así, que técnicamente lo fue pero no es un lugar físico, es raro, como sentirle cariño “a la matrix”.

J: Osea, esa sensación de habitarlo la relacionás con el tiempo que invertiste en ese espacio, con las memorias que formaste.

G: Sí, incluso traté de aprender a hacer mapas con Hammer y nunca me salió. Los mapas base tienen algo que no envejece nunca, es raro. Están vacíos pero al mismo tiempo están vivos.

J: Es interesante eso último que decís, ¿por qué lo sentís de esa forma?

G: Lo de que no envejecen yo creo que es algo del motor Source, que tiene muchos años y se sigue viendo bien por lo menos para mí, y estaba viendo el mapa de Nueva York y tiene hasta reflejos, cosas re locas que se pueden expresar un montón. Y lo de que están vivos y vacíos es raro, si te fijás los mapas base tienen un ruido de pajaritos o cositas de ambiente como viento y eso, y le da esa sensación de estar vivo. Tienen también Cielos Sega.

J: ¿Qué son los Cielos Sega?

G: En la época de la consola Dreamcast, como tenía más potencia que la Playstation 2 y tenía más colores, saturaban un montón el color del cielo y del mar para que dé nostalgia, generaba un escenario onírico incluso, y los mapas base del GMod, e incluso el que me mostraste del Poli, tienen un cielo que en la vida real no es tan azul. Pero te da una calidez.

J: ¿Vos creés que existe una “cultura” de Garry's Mod?

G: ¡Sí, recontra! Y sigue existiendo. Es un juego que ya tiene varios años y tiene mapas que siguen saliendo hoy. Se sigue complejizando. Aunque tuvo en su momento un boom con el TTT o el Prop Hunt, su comunidad fija es un nicho que no lo abandona. No sé cuántas personas están activas hoy. Para un juego que tiene tantos años, siguen metiendo actualizaciones y es un montón que lo siga jugando gente.

J: ¿Escuchaste hablar de los espacios liminales?

G: Sí, con ese boom de los últimos años con el tema de los *Backrooms*, va mucho con la temática del GMod. Cuando los mapas están vacíos, son re espacios liminales.

J: Osea, creés que dentro del juego nos vamos a encontrar con esos espacios liminales.

G: Sí, incluso en el primer mapa, el GMod viene con dos mapas base que son súper liminales y oníricos. Uno tiene recovecos escondidos, pasadizos secretos, incluso cuando te salís afuera del mapa es raro.

J: Esa liminalidad la relacionás con la cuestión estética de esos mapas base, entonces.

G: Claro. Sí, incluso, no solamente los mapas base, sino que siento que todos los mapas llegan a tener algo porque el propio motor Source, por su iluminación y diseño generan esa cosa rara.

Todos los juegos del Source, como el Counter Strike y Left 4 Dead⁴², cuando les quitás el movimiento a los mapas se sienten muy raros, casi antinaturales. El mapa Dust II (*de_dust2*⁴³), si te ponés a verlo desde afuera no tiene ningún sentido, es una estructura que no podría ser real.

J: *(En este punto, se expandió la idea de espacio liminal incorporando los conceptos trabajados en este trabajo a rasgos generales)*. ¿Con esto en cuenta, algo más que quieras agregar respecto al juego?

G: Es que de por sí ya el juego es liminal, basándonos en eso. Porque es un juego y a la vez no lo es. Al ser más sandbox que ningún otro juego, no termina de ser un videojuego. No es que hay un objetivo, el objetivo lo ponés vos con reglas propias, tiene mecánicas pero no tiene indicaciones. Hay enemigos, pero los tenés que poner vos en el mapa. No es que hay nivel 1, nivel 2, etc. Es como un juego que no termina de ser juego y al mismo tiempo es un juego, es raro.

J: Muchas gracias, ¿algo más que quieras agregar en general?

G: No, no, está bien.

⁴² Videojuego desarrollado por Valve (2008).

⁴³ Dust II es uno de los mapas disponibles en Counter Strike.