

Ávila Pérez, Adrián (2024). *Vermis I* y el libro-arte en relación con los videojuegos. *TAREA*, 11(11), 176-191.

RESUMEN

En 2022, la editorial Hollow Press publicó un libro titulado, *Vermis I – Lost dungeons and forbidden woods*, el cual, de acuerdo con un texto en su portada, sirve como guía oficial para entender y completar el videojuego homónimo. Es decir, mediante texto e imágenes, se describe el mundo ficticio de *Vermis I* y sus reglas a la vez que se dan consejos sobre cómo sobrevivir para completar la aventura. Lo destacado de esto es que *Vermis I* es la guía oficial para un videojuego que nunca existió. El libro fue creado por el artista Plastiboo al replicar una serie de elementos que son habituales en las guías de los videojuegos para darle verosimilitud a la obra. Sin embargo, a pesar de que no hay un referente en el mundo real sobre el tema que se trata en la guía, logra evocar la idea de que sí, existe o existió un videojuego llamado *Vermis I*. Dicho esto, el objetivo de este ensayo es explicar qué recursos se utilizan en la guía de Plastiboo para evocar la idea de que pertenece a un videojuego, aunque este no exista, y cómo este ejercicio creativo se inscribe dentro de los llamados libros-arte.

Palabras clave: libro-arte; videojuegos; juegos-arte; paratextos

Vermis I and the art-book in relation to videogames

ABSTRACT

In 2022, Hollow Press published a book entitled *Vermis I – Lost dungeons and forbidden woods*, which, according to a text on its cover, serves as an official guide to understand and complete the video game of the same name. That is, through text and images, it describes the fictional world of *Vermis I* and its rules while giving advice on how to survive to complete the adventure. The highlight of this is that *Vermis I* is the official guide to a video game that never existed. The book was created by artist Plastiboo by replicating a number of elements that are common in video game guides to lend verisimilitude to the work. However, despite the fact that there is no real-world reference to the subject matter covered in the guide, it manages to evoke the idea that a video game called *Vermis I* does or did exist. That said, the purpose of this essay is to explain what resources are used in the Plastiboo guide to evoke the idea that it belongs to a video game, even though it does not exist, and how this creative exercise is inscribed within the so-called book-art.

Keywords: book-art; videogames; games-art; paratexts

Fecha de recepción: 01/07/2024

Fecha de aceptación: 14/08/2024

***Vermis I* y el libro-arte en relación con los videojuegos**

Adrián Ávila Pérez

Universidad Nacional Autónoma de México.
Ciudad de México, México
gamopetala@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0002-7377-5782>

En 2022, la editorial Hollow Press publicó un libro titulado, *Vermis I – Lost dungeons and forbidden woods*, el cual, de acuerdo con un texto en su portada, sirve como guía oficial para entender y completar el videojuego¹ homónimo. En sus 128 páginas se pueden encontrar detalles sobre las clases de los personajes elegibles, la historia de los lugares que se visitan durante la aventura, el tipo de enemigos en cada zona, consejos para evitar contraer ciertas enfermedades, entre otros (Plastiboo, 2022). Es decir, mediante texto e imágenes, se describe el mundo ficticio de *Vermis I* y sus reglas a la vez que se dan consejos sobre cómo sobrevivir para completar la aventura. Lo destacado es que *Vermis I* es la guía oficial para un videojuego que nunca existió. El libro fue creado por el artista Plastiboo al replicar una serie de elementos visuales que son habituales en las guías de los videojuegos para darle verosimilitud a la obra. Sin embargo, a pesar de que no hay un referente en el mundo real sobre el tema que se trata en la guía, logra evocar la idea de que sí, existe o existió un videojuego llamado *Vermis I*. Dicho esto, el objetivo de este artículo

1. Aunque en *Vermis I* no se dice explícitamente que la obra sea la guía para un videojuego como tal, debido a elementos en las ilustraciones como personajes en píxeles, filtros para que algunas ilustraciones parezcan capturas de pantalla y el icono de un disco compacto en la portada, se puede inferir que la guía pretende estar relacionada con un videojuego.

es explicar qué recursos visuales se utilizan en la guía de Plastiboo para evocar la idea de que pertenece a un videojuego, aunque este no exista, cómo surgieron dichos recursos y de qué manera se inscribe dentro de los llamados libros-arte. Si bien existen otras obras con la idea de un videojuego que nunca existió como *Apple Quest Monster Dx* (2017) o *Bird World* (2017), he decidido abordar la obra de Plastiboo por sus cualidades estéticas y materiales. Para este análisis se utilizarán principalmente teorías de Claus Clüver sobre intermedialidad, María Andrea Giovine respecto a la traducción material y Gérard Genette en relación a la paratextualidad.

El videojuego y el libro juego, su construcción en la cultura popular

Para propósitos prácticos de este ensayo, se debe entender a los videojuegos desde dos definiciones principalmente. La primera los define como “un juego en el cual *jugamos* mediante un *aparato audiovisual* y que puede estar basado en un *relato*” (Esposito, 2005, p. 3).² La segunda establece que los juegos, incluidos los análogos, son “un sistema en el cual los jugadores se enganchan en un conflicto artificial, definido por reglas, que produce un resultado cuantificable” (Salen y Zimmerman, 2010, p. 81).³ Dicho lo anterior, podemos comprender que para realizar el acto de jugar un videojuego es necesario tanto un aparato audiovisual (hardware) como de un sistema definido por reglas (*software*). Por ejemplo, en el caso de Nintendo, la consola Game Boy es el hardware, el aparato audiovisual mediante el cual se pueden jugar, en formato de cartuchos, distintos tipos de *software*, ya sea el *Super Mario Land* (1989), el *Pokémon* (1996) o el *Tetris* (1989), entre otros. No obstante, aunque estas definiciones son prácticas para entender el concepto de videojuego, también se debe comprender que el medio no está aislado de su historia y su impacto en la cultura popular.

Si bien los primeros videojuegos fueron desarrollados durante los años 50 para ordenadores *mainframe*, cuyos más distinguidos son el *OXO* (1952) de Alexander S. Douglas y el *Tennis for Two* (1958) de William Higginbotham, el medio no se masificó hasta los años 70

2. “A videogame is a game which we play thanks to an audiovisual apparatus and which can be based on a story.” (Esposito, 2005, p. 3) Todas las traducciones son propias a menos que se indique lo contrario. Disponible en:

. <<http://www.digra.org/digital-library/publications/a-short-and-simple-definition-of-what-a-videogame-is/>> (acceso 13/11/2024).

3. “A game is a system in which players engage in artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome” (Salen y Zimmerman, 2010, p. 81).

gracias al avance tecnológico, la reducción del tamaño en computadoras y el interés comercial. Como bien explica Mark J. P. Wolf:

Con la invención del circuito integrado en 1971, los juegos de mainframe pudieron reducir su tamaño y lanzarse al mercado comercial, siguiendo el ejemplo del pinball y otros juegos electromecánicos de salón recreativo. Un juego de mainframe, *Spacewar!* (1962), inspiró los dos primeros juegos comerciales. En septiembre de 1971, *Galaxy Game*, instalado en el Tresidder Union de Stanford, fue el primer videojuego con ranura para monedas. Dos meses después, *Computer Space*, de Nolan Bushnell, el primer juego fabricado en serie con ranura para monedas, probó suerte entre los juegos electromecánicos de los salones recreativos, pero sus controles eran demasiado complicados para la época. El primer sistema de videoconsola doméstica, el Magnavox Odyssey de Ralph Baer, apareció en 1972, y su imitador en los salones recreativos, *PONG* (1972), se convirtió en el primer videojuego arcade en tener éxito. (Wolf, 2012, p. 3)⁴

A partir de los años 70, con este giro comercial que se dio en el medio y su paulatina expansión por el globo, se comenzó a establecer una idea de lo que eran los videojuegos y los objetos que los rodeaban. Poco a poco, elementos como el *hardware*, la interfaz en el *software*, los personajes, la música, entre otros, fueron apareciendo en los principales medios de comunicación. Sin embargo, de entre todas estas características de los videojuegos, los elementos visuales destacaron por lo fácil que fue memorizarlos en el imaginario colectivo. Como explica John Berger, “la vista llega antes que las palabras. El niño mira y ve antes de hablar” (Berger, 2019, p. 13), del mismo modo se puede decir que la vista llega antes que el juego y que “nuestra visión está en continua actividad, en continuo movimiento, aprendiendo continuamente las cosas que se encuentran en un círculo cuyo centro es ella misma, constituyendo lo que está presente para nosotros tal cual somos” (Berger, 2019, pp. 14-15). Así, por más de 50 años, se ha aprendido continuamente, en mayor o menor medida, lo que es un videojuego y los elementos visuales que se asocian a ellos, incluso para personas que no son jugadoras. W. J. T. Mitchell, en relación con su tesis del giro pictórico, explica que “la representación pictórica siempre ha estado con nosotros, ahora su presión, de una fuerza sin precedentes, resulta ineludible en todos los niveles de la cultura” (Mitchell, 2009, p. 3). Es pertinente poner atención al

4. “With the invention of the integrated circuit in 1971, mainframe games could shrink down and brave the commercial marketplace, following the lead of pinball and other electromechanical arcade games. One mainframe game, *Spacewar!* (1962), inspired the first two commercial games. In September 1971, *Galaxy Game*, installed in Stanford’s Tresidder Union, was the first video game with a coin slot. Two months later, Nolan Bushnell’s *Computer Space*, the first mass-produced game with a coin slot, tested the waters among the electromechanical games in the arcades, but its controls were too complicated for the times. The first home video game console system, Ralph Baer’s Magnavox Odyssey, appeared in 1972, and its arcade imitator, *PONG* (1972) became the first hit arcade video game” (Wolf, 2012, p. 3).

poder que las imágenes ejercen en nuestra sociedad actual, entender las imágenes “como un complejo juego entre la visualidad, los aparatos, las instituciones, los discursos, los cuerpos y la figuralidad” (Mitchell, 2009, p. 23). Por esta razón, personajes como Pac-Man, Mario o Steve de *Minecraft* tienen un peso cultural en la sociedad contemporánea, pues no solo son populares debido a la calidad de sus juegos, sino por lo que representan más allá de sus respectivos mundos virtuales. La imagen de Mario representa parte de la cultura japonesa, no por nada apareció en la clausura de los Juegos Olímpicos de Londres en 2018. Para otros, la imagen del fontanero puede significar nostalgia, diversión o el corporativismo de las empresas dedicadas a los videojuegos.

Otro elemento que se comenzó a asociar con los videojuegos a partir de su comercialización durante los años 70 fueron los manuales de usuario. Desde las primeras consolas, era común que tanto *hardware* como *software* incluyeran un folletín en el cual se daban instrucciones al usuario para saber el funcionamiento de la consola, las reglas del juego, recomendaciones de uso, la garantía, etc. Por ejemplo, en la *Odyssey* de Magnabox se incluía un librito de 35 páginas con detalles de todo tipo sobre el aparato y los juegos que incluía (**Fig. 1**). En la mayoría de estos manuales, quizás porque eran dirigidos para niños, no sólo se incluían textos, sino también imágenes con colores llamativos, por lo que en muchos libritos se podían apreciar dibujos sumamente elaborados por artistas reconocidos. Un ejemplo destacado es el del manual del primer *Dragon Quest* (1986) que incluía ilustraciones del artista japonés Akira Toriyama (**Fig. 2**). Esta práctica de incluir manuales en los videojuegos se replicó a lo largo de la historia, aunque actualmente ya se hace en pocos títulos. Sin embargo, la relación entre los medios impresos y los videojuegos no sólo se limitó a los manuales que se incluían al comprar un título. Con la popularidad del medio comenzaron a surgir revistas, libros y guías de videojuegos alrededor del mundo que replicaban, en mayor o menor medida, el estilo de los manuales. En México, un caso muy destacado fue la revista *Club Nintendo* que se distribuyó desde 1991 hasta 2019. Es decir que, desde la popularización de los videojuegos en los años 70 hasta la actualidad, no solo se ha constituido una idea de lo que es el medio, sino de lo que son los medios impresos alrededor del mismo.

Con el paso de los años, los elementos visuales asociados a los videojuegos fueron adoptados por otros medios para expresar ideas complejas. Un ejemplo pertinente para los motivos de este ensayo, es el de los *game art*, obras nombradas así por John Sharp y definidas como “arte hecho con juegos” (Sharp, 2015, p. 14).⁵ Es decir, obras de arte que utilizan elementos

5. “Art made of games” (Sharp, 2015, p. 14).

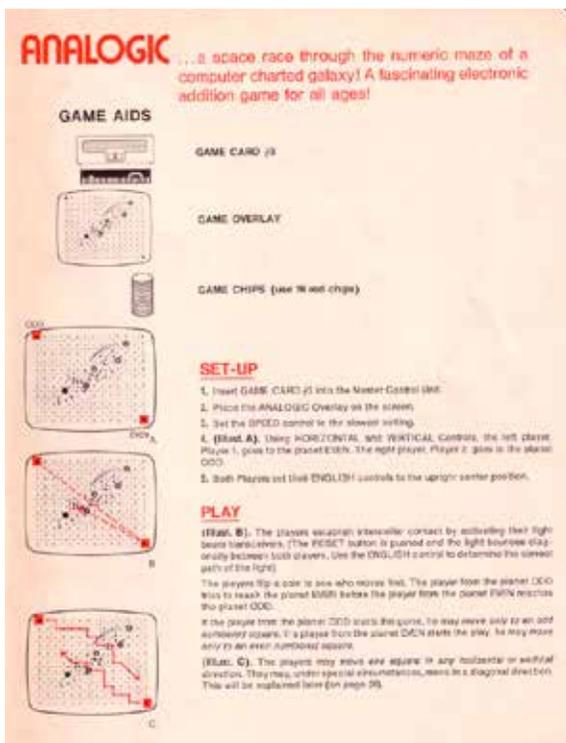


Fig. 1. Página del manual de la computadora Odyssey, *Odyssey. Installation and Game Rules*, 1972.

provenientes de los juegos, digitales o análogos, para su constitución. Estas obras no deben ser necesariamente lúdicas, pero, “los *game art* no consisten en la aplicación tradicional y funcional de las herramientas y las técnicas de producción de juegos, ni en el diseño de experiencias lúdicas. Los artistas que crean *game art* se acercan a los juegos como un conjunto de herramientas y tropos culturales más que como un medio o un arte en sí mismo” (Sharp, 2015, p. 14).⁶ El uso del ajedrez por parte de Marcel Duchamp como motivo para algunas de sus obras es muestra de esto, véanse las pinturas *Portrait de joueurs d'échecs* (1911), *Le Roi et la Reine entourés de Nus vites* (1912) o la instalación *Éttant Donnés* (1946-1966). Pero así como Duchamp utilizó elementos del ajedrez, un juego análogo, para sus piezas, otros artistas han tomado materiales de los videojuegos para la creación de las suyas. En 2002 Cory Arcangel presentó *Super Mario Clouds*, una

6. “The craft of game art is not in the traditional, functional application of the tools and techniques for producing games, nor is it in the design of play experiences. Artists creating game art approach games as a tool sets and cultural tropes rather than as a medium or craft unto itself” (Sharp, 2015, p. 14).

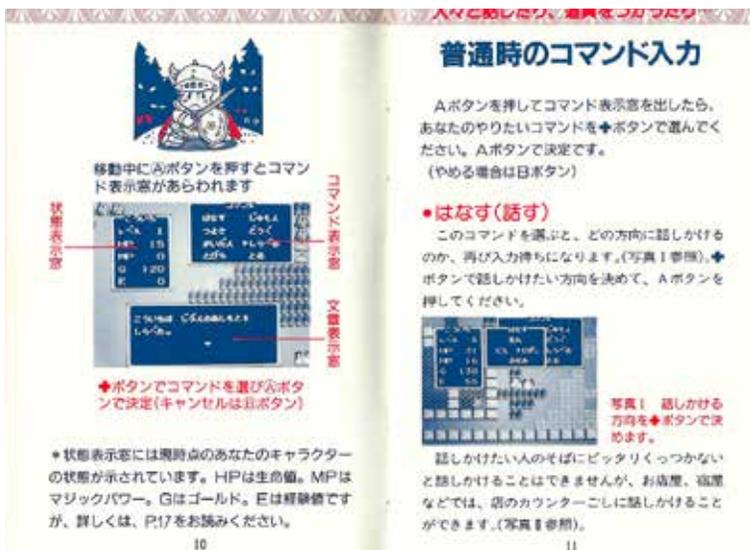


Fig. 2. Página del manual japonés de *Dragon Quest*, Square Enix, 1986.

instalación en la cual se proyectaba, sobre una pared, las nubes del juego *Super Mario Bros* (1985). Para realizar esta obra, “sustituyó el chip de programación de un viejo cartucho de Nintendo Entertainment System por un nuevo chip que él mismo programó [...] para borrar todo lo que había en el juego original excepto las nubes” (Tribe, Jana y Grosenick, 2009, p. 28).⁷ La obra de Arcangel tomó el material de un videojuego clásico para modificarlo y exhibir el resultado en su página web. Tiempo después trasladó la pieza a una instalación para la Team Gallery de Nueva York en 2003. Otro ejemplo es el trabajo del artista callejero, Invader, quien utiliza mosaicos para recrear el aspecto crudo de los personajes en videojuegos de 8 bits de los años 70 y 80, principalmente los invasores del título de Taito, *Space Invaders* (1978). El concepto se basa en la invasión de los espacios públicos mediante el arte utilizando a los antagonistas del juego nipón. Así como se pueden utilizar materiales provenientes de los videojuegos para producir obras de arte, se puede realizar un proceso similar para crear un libro-arte basado en un videojuego que nunca existió. Plastiboo aprovecha la idea que se tiene en la cultura popular de lo que son los videojuegos, sus manuales, revistas, guías y todos los elementos con significado, tanto visuales como textuales, para la creación de *Vermis I*. Sin embargo,

7. “He replaced the programme chip from an old Nintendo Entertainment System game cartridge with a new chip that he programmed himself [...] to erase everything in the original game except clouds” (Tribe, Jana y Grosenick, 2009, p. 28).

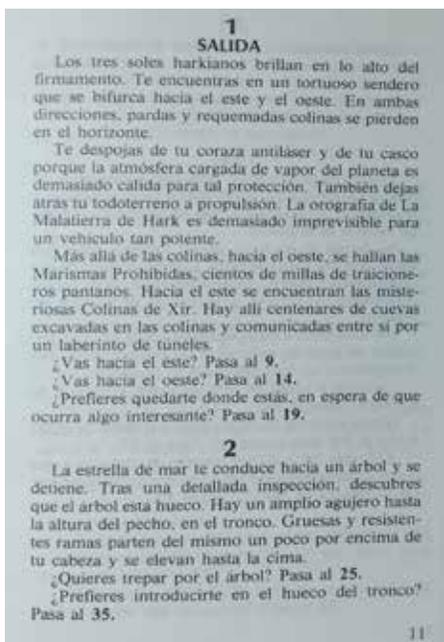


Fig. 3. Página de *Busca el tesoro de Hark*, Daimon, 1986.

otro objeto que se debe considerar para entender la obra de *Plastiboo* son los libros juego. Este género, popularizado por las colecciones de *Choose Your Own Adventure* y *Fighting Fantasy*, se caracteriza por permitir al lector tomar decisiones sobre las acciones de los personajes principales en la historia saltando de fragmentos narrativos dependiendo de la elección. De este modo se forma una dinámica en la que se puede explorar el libro de muchas maneras con resultados únicos dependiendo de las decisiones tomadas. Por ejemplo en *Busca el tesoro de Hark* de R. L. Stine se describe el sitio de partida con los tres soles de hark brillando, el sendero y al final te dan las opciones de ir a tres lugares distintos, cada uno situado en tres páginas distintas, la 9, la 14 y la 19 (Stine, 1986, p. 11) (Fig. 3). Otro punto a destacar es la estética de fantasía oscura que predomina en este tipo de títulos, la cual se define como “un subgénero ambiguo de relatos que incorporan elementos de la ficción de terror a una u otra de las fórmulas estándar de la fantasía mercantilizada”⁸ (Stableford, 2009, p. 97). Una fantasía que se relaciona con los temas e íconos del mito, el folclor y las leyendas (Stableford, 2009, p. xli). En *Vermis I* se pueden encontrar estos dos elementos, lo interactivo y la influencia de la fantasía oscura. Por una parte,

8. “An ambiguous subgenre of stories that incorporate elements of horror fiction into one or other of the standard formulas of commodified fantasy” (Stableford, 2009, p. 97).

si bien la obra de Plastiboo no maneja una dinámica propia del libro juego en la que se deban tomar elecciones para cambiar el desarrollo del juego, sí tiene elementos similares que funcionan en la imaginación del lector. Por ejemplo, tras derrotar al Lost Paladin se te pregunta si quieres tomar su espada o perdonarle la vida, lo cual aunque no tiene consecuencias directas en la narrativa, ya implica una elección imaginaria por parte del lector que abre la posibilidad de pensar en las consecuencias de tomarse la espada o no. Por otra parte, se puede observar un predominio de la fantasía oscura en el estilo de Plastiboo, pues las ilustraciones recuerdan a las utilizadas en las obras de Fighting Fantasy (Fig. 4) o incluso la obra de Kentaro Miura, *Berserk*. Todos estos elementos, tanto los provenientes de los videojuegos como de los libros juego, ayudaron a construir el concepto de *Vermis*, darle identidad visual y guiar su lectura, pues sin este antecedente, sobre todo el de la construcción de la iconografía alrededor de los videojuegos, la obra no sería posible ni tendría sentido. Una vez que se comprende cuál es el material que ayuda a constituir la idea conceptual de *Vermis I*, se puede entender las dinámicas que se generan por el uso de estos recursos.

The Archmage

There is far too much that we do not know about the Archmage of Mampang, for too much. We have no record of where he was born, of what nationality he is, nor of who his parents were... if he had any, that is. It is not known who trained him in the rudiments of dark magic, nor where he served his apprenticeship.

Whatever his origins, however, all know of him now, for he is lord and master of the fief called Mampang, where he trains his evil armies of inhuman warriors, and from where he threatens to enslave all of Kakhbad under his rule. When he came to High Xaman, he was already in his late twenties, and the whole area was uninhabited. But he gathered around him all manner of Goblins, Ores, Trolls and many other unintelligent servants of Evil and Chaos, and began to build what was eventually going to be Mampang, the Citadel of the Archmage.

At first the makeshift camps of the builders were subject to attacks from the Bird Men of the area, the Sclians, who quite understandably did not want any foul scoundrel building his big black citadel in their lands. The Archmage made a pretence of wanting to meet and discuss the matter, but when the leaders of the Bird Men arrived to confer with the wizard, he had them killed. He then negotiated with other Bird Men, the traditional enemies of the protecting fiefdom, offering to keep them supplied with gold and jewels in exchange for their help in keeping the Sclians away.

Eventually, after many years of construction, the fortress of Mampang was finished, and the Archmage and his evil servants took up residence. For perhaps thirty or forty years the Archmage continued to study the arcane arts, summoning Demons and making pacts with them in return for greater and greater power, growing ever more proficient in the practice of dark magic.



THE SEVEN SERPENTS

At about this time, ten or fifteen years ago, legend says that the Archmage fought a notable battle. All the while the sorcerer was studying his black magic, his foul servants were raiding farther and farther afield, bringing terror to many isolated settlements in Kakhbad and along the banks of near-by Lake Eldada. But it was here that they were exploring caves overlooking Avanti Wood, on the far side of Xaman, that they found the Hydra.

The fierce battle lasted two full days, during which wild magic flamed around the mountain peaks and the Archmage emerged, apart from several burns, a deep wound, whose scar apparently runs from his neck to his right knee. But the Hydra was finally dead.



So impressed was the Archmage by the strength and prowess of this formidable foe that he took its seven heads and cast powerful and intricate spells on them. Then, recognizing all his resources were used, he recruited them as seven winged serpents! As a cruel joke perhaps, or possibly because he still believed in them at that point, he assigned each snake by one of the gods of the Old World. Glastorik's power was given to the Sun Serpent; Lunara's to the Moon Serpent, four more serpents were aligned respectively with earth, air, fire and water, and the last was given the power of Chronos, the elusive Kakhbadian god of time. The Seven Serpents serve him still, it is said, bringing information to him from all over the lowering lands.

And now rumors say he has the wondrous Crown of Kings, stolen by Bad Aes from the king of Andoria! We can only shudder to think of the power he can now wield. He will not stop at Kakhbad, you can be sure of that, no matter how loudly it is - the whole of the Old World may not be safe from his plans of conquest, once he has tasted the rotten fruits of tyranny.

Fig. 4. Página de Titan. *The Fighting Fantasy World*, Puffin Books, 1986.

Vermis I como un juego formado por textos e imágenes

Aunque *Vermis I* no se puede considerar como tal un libro juego, sí manifiesta unas dinámicas propias a partir del uso que le da a los recursos visuales y textuales que toma de otros medios. De este modo la lectura implica una relación en el cual el lector crea el objeto que *Vermis* referencia, es decir el videojuego que no existe, a partir de la lectura de los textos y las imágenes. Este tipo de lectura es lo que Marie-Laure Ryan llama ensimismamiento en su libro *Narrative and Virtual Reality*. De acuerdo con Marie-Laure Ryan, en el ensimismamiento se da un “placer de la lectura no reflexiva por parte del lector que está tan completamente atrapado en el mundo textual que pierde de vista cualquier cosa externa a él incluida la calidad estética de la actuación del autor o el valor de verdad de los enunciados textuales” (Ryan, 2001, p. 98).⁹ Los elementos compositivos en *Vermis I* cumplen la función de ensimismar al lector en un punto no reflexivo de creer que existe un videojuego llamado *Vermis* y que la guía es solo una introducción. Sin embargo, la lectura está ligada a un supuesto objeto real, por lo que el lector no tardará en buscar más información al respecto, pero sin éxito. En este punto la lectura se cambia de un ensimismamiento a lo que Ryan llama implicación imaginativa, en la que el lector “se transporta al mundo textual pero sigue siendo capaz de contemplarlo con distanciamiento estético o epistemológico” (Ryan, 2001, p. 98).¹⁰ Consciente de que *Vermis* no existe, el lector puede rechazar la obra de Plastiboo o disfrutarla por sus elementos estéticos que ayudan a imaginar cómo pudo haber sido el videojuego. Aquí se genera una dinámica en la que el lector puede moverse entre el ensimismamiento y la implicación imaginativa. Por una parte los elementos compositivos de *Vermis* lo seducen a imaginar el juego, como si este hubiera existido de verdad, pero por otra abandona la inmersión para ser consciente de que no es así. El lector queda en una frontera en la que construye el objeto, se imagina qué haría en tales situaciones, como si de un libro juego se tratara, pero con la consciencia de que no es posible en el mundo real.

Vermis I, como ya se mencionó, se sustenta gracias al peso histórico que han tenido los videojuegos y los libros juego, ya que mediante el uso de recursos provenientes de medios impresos relacionados con ellos evoca la sensación de que *Vermis* en realidad existió. Esto provoca un tipo de dinámicas en el que los lectores, guiados por el texto y las ilustraciones de Plastiboo, imaginan cómo sería *Vermis* (Fig. 5). Ocurre

9. “The nonreflexive reading pleasure of the reader so completely caught up in the textual world that she loses sight of anything external to it, including the aesthetic quality of the author’s performance or the truth value of the textual statements” (Ryan, 2001, p. 98).

10. “Transports herself into the textual world but remains able to contemplate it with aesthetic or epistemological detachment” (Ryan, 2001, p. 98).

un fenómeno similar a lo que Wolfgang Iser describe en “La estructura apelativa de los textos”, “que tratemos de imaginarnos la información, de la que carecemos en ese momento, sobre el desarrollo del acontecimiento” (Iser, 2011, p. 108). Por ejemplo, jamás te dicen a qué género pertenece el juego de *Vermis*, no se sabe si es de cartas, de plataformas, disparos o deportivo. Sin embargo, el jugador puede inferir que, por la elección de clases, la variedad de armas, la interfaz en algunas ilustraciones que simulan capturas de pantalla y el ambiente medieval, se trata de un RPG.¹¹ Esto hace que en *Vermis* haya una participación activa por parte del lector, se desarrolla una dinámica en la que la obra se sugieren ideas a partir de lo narrado, tanto textual como visualmente, y es el lector quien une los elementos participando en la conformación de la obra como objeto estético. Por ejemplo, cuando se describe a la clase Mad Picker, se sabe, por ciertos rumores, que el interior de sus cascos están llenos de picos y que probablemente no sean hostiles porque sí, sino porque buscan ayuda (Fig. 6) (Plastiboo, 2022, p. 20). A esto se añade que visualmente, el personaje tiene picos por toda su armadura y en sus estadísticas se ve que tiene mucha fuerza. Con la suma de lo textual y visual, se genera una mecánica en la cual el lector se puede dar una idea de lo aterrador que sería ser o encontrarse con un Mad Picker. Iser menciona, en relación con la obra de Jane Austen, que lo “ausente de las escenas aparentemente triviales, los vacíos emergidos del diálogo, es lo que estimula al lector a llenar los blancos con proyecciones. Los sucesos lo atraen y le reclaman que supla lo denotado por lo que no está dicho” (Iser, 1996, p. 250). De una manera similar, lo ausente en *Vermis*, los vacíos emergidos de la falta de un referente, estimulan al lector a proyectar no sólo cómo es el videojuego, sino cuáles serían sus acciones frente a ciertos enemigos o elementos del mundo narrado. Lo cual convierte la lectura de *Vermis I* en la aventura misma que se plantea en el supuesto videojuego, sin una interacción directa con un mando, pero con la constante participación en la construcción del mundo imaginario, pues se desarrolla una dinámica entre las imágenes, los textos y el acto de leer la obra.

En una forma de relacionar lo textual como juego, Marie-Laure Ryan retoma la taxonomía de Roger Caillois para señalar la categoría Mimicry, “Juegos de imitación y fantasía, como jugar a las casitas o hacer pasteles de barro” (Ryan, 2001, p. 182).¹² *Vermis I* es una obra

11. De forma simplificada, se llama así a los juegos de rol o role playing-game (RPG), género en el que el jugador asume el papel de uno o varios personajes para desarrollarse en una historia de acuerdo con las decisiones que tome y bajo cierto azar. Para más información sobre el tema, se recomienda el libro *The Elusive Shift: How Role-Playing Games Forged Their Identity* (2020) de Jon Peterson.

12. “Games of imitation and make-believe, such as children playing house or making mud pies” (Ryan, 2001, p. 182).



Fig. 5. Páginas 51 y 52 del libro *Vermis I – Lost Dungeons and Forbidden Woods*, Hollow Press, 2022. Se muestra una parte que describe los pantanos y las criaturas que se encuentran allí.



Fig. 6. Página 20 del libro *Vermis I – Lost Dungeons and Forbidden Woods*, Hollow Press, 2022. Se muestra una parte de los personajes que se pueden utilizar durante la aventura.

que se puede catalogar bajo esta forma de juego, pues mediante el uso de ciertos recursos, la obra busca crear la ilusión de que existe un videojuego en el mundo real. Hay un cuidado en la construcción de sus elementos compositivos para imitar las guías de videojuegos y crear la fantasía de que en algún momento el lector podrá jugar *Vermis*. Por el lado de los elementos visuales, Plastiboo replica los dibujos típicos que se encontraban en las guías de los años 80 y parte de los 90, realistas en comparación a los gráficos de los videojuegos y bajo un estilo de fantasía oscura; algunas imágenes son atravesadas por líneas blancas para dar la ilusión de estática como si hubieran sido tomadas de un monitor; otras ilustraciones se muestran en un estilo pixelado para simular la manera en que se verían dentro del videojuego; y también se añaden apartados visuales como la interfaz que sirve para dar información al jugador sobre el estado de los personajes o mapas de las áreas descritas (**Fig. 6**). En cuanto a la parte textual, se forma un relato a partir de estilos literarios propios de las guías: el uso de la segunda persona para dirigirse al jugador (**Fig. 5**); la descripciones, ora precisas, ora ambiguas, de algunos lugares, personajes, u objetos; y se narra continuamente desde rumores para reforzar la idea de ambigüedad a la vez que se generan los vacíos de los que habla Iser.

Las imágenes dentro de *Vermis I*, junto con los textos y sus referentes, ayudan a construir la ilusión de estar frente a la guía de un videojuego real, pero al mismo tiempo se gesta una dinámica al estilo *mimicry* en la que el lector se puede convertir en un jugador que simula todas las posibilidades que le ofrece la obra, y completarlas con sus propia imaginación y participación. Además, es interesante que el libro de Plastiboo no tenga numeración en sus páginas, como si, a pesar de su ordenación por áreas, se pudiera explorar libremente por las páginas. En *Beauty of Games*, Fran Lantz argumenta que los juegos tienen una estética propia debido a su sistema, a “la manera en que los jugadores participan e interactúan con el juego, la manera en que exploran las posibilidades, resuelven problemas, y buscan resultados, la manera en que su experiencia está limitada por sus propias decisiones y acciones” (Lantz, 2023, p. 20). Bajo estas ideas se puede entender que hay un valor estético en *Vermis I* más allá de sus imágenes y textos, pues es un sistema, un juego de simulación formado por todos los elementos que lo constituyen. Se juega a que se está leyendo una guía para después proceder aplicar lo aprendido en un videojuego. El texto ofrece problemas, posibilidades que, si bien no tienen respuesta por parte del sistema, son complementados por la participación del lector. No obstante, además de los elementos textuales y visuales, hay otros fenómenos que se deben tener en consideración para crear la ilusión de que *Vermis I* es una guía de un

videojuego. Fenómenos que sirven como puente entre el objeto guía y el videojuego.

Otros elementos que crean ilusión: traducción material, yuxtaposición y el paratexto

Vermis I es una obra que, como ya se explicó, exige un ejercicio imaginativo por parte del lector para dar forma al referente de la obra, es decir el *software* que supuestamente existe en la vida real. Por lo que hay una serie de fenómenos que, si bien no están presentes, ya que el videojuego no existe, se infieren debido a la particularidad de la obra. María Andrea Giovine explica que la traducción material es el “proceso mediante el cual una obra pasa de una materialidad a otra. La transformación de las condiciones materiales conlleva una transformación de interpretación y redes de significación de la obra” (Giovine, 2024, p. 137). En *Vermis I* no hay como tal una traducción porque el libro jamás pasa a otra materialidad, sin embargo la obra propicia que el lector lleve a cabo una especie de traducción de un formato, la guía del juego con sus textos y sus imágenes, a otro, lo que entendemos por videojuego de acuerdo con nuestro bagaje cultural de los mismos. Dicho de otro modo, *Vermis I*, el libro, hace referencia a un videojuego que no existe, pero al leerlo imaginamos o “traducimos” esa información al formato de un *software*. Esta práctica imaginativa no es novedosa, ya en la primera parte del *Quijote* (1605) se describían libros de caballería que jamás se publicaron, en *Vacío perfecto*, Stanislaw Lem reseña libros inexistentes y en *House of Leaves*, Mark Z. Danielewski menciona un documental ficticio llamado *The Navidson Record*. No obstante, lo destacado en *Vermis I* es que, al hacer referencia a un videojuego, no sólo se imagina un relato, sino cómo se presenta, cuáles eran ciertos gráficos, la materialidad del *hardware*, el tipo de controles, las características para reproducir el *software*, el *gameplay*, etc.

Otro punto que se debe tomar en consideración es que si *Vermis* fuera un videojuego real, la relación que tendría con la guía se daría mediante un proceso similar a lo que Claus Clüver llama yuxtaposición, es decir, cuando el texto y la obra están separados, pero guardan relación entre sí formando un discurso multimedial (Clüver, 2007, p. 26). Si bien el análisis de Clüver se focaliza en la relación entre imágenes y textos, su teoría sirve para comprender ciertos matices que se dan entre el videojuego y la guía, pues ambos estarían separados entre sí, tendrían coherencia propia y su recepción podría ser simultánea (Clüver, 2007, p. 26). Debido a esta relación de yuxtaposición, al leer *Vermis I* se refuerza la idea de que en efecto, debe existir una obra en el mundo real para la cual el objeto

libro-guía tiene utilidad. Este concepto de manuales, guías o folletines está muy interiorizado en la comunidad de jugadores, por lo que la elección de Plastiboo de presentar su libro en formato de guía sirvió para añadir un grado de verosimilitud a la idea de que este videojuego podría existir en el mundo real. Los manuales siempre están ligados, por medio de la yuxtaposición, a sus referentes, así que se simula esta relación de *Vermis I* con el videojuego. Pero, además, dentro de *Vermis I* existen textos que ayudan a reforzar el juego de ser la guía de un videojuego.

Como ya se mencionó anteriormente, este proceso imaginativo que se lleva a cabo durante la lectura de *Vermis I* está reforzado por lo que se entiende por videojuego y los elementos a su alrededor en la cultura popular. Por esta razón, la idea de paratexto de Gérard Genette sirve para entender cómo los textos de la guía refuerzan la ilusión de que *Vermis* existió. Para el autor, los paratextos son elementos que acompañan a un texto principal: “título, subtítulo, intertítulos, prefacios, epílogos, advertencias, prólogos; [...] notas al margen, al pie, finales; epígrafes; ilustraciones; fajas, sobrecubierta, y muchos otros tipos de señales accesorias” (Genette, 1989, p. 11). Plastiboo aprovecha la capacidad expresiva de los paratextos para crear ilusión y verosimilitud de que *Vermis I* está relacionado con un objeto real, pues desde la portada hay un cintillo que indica que la obra es la guía oficial de un juego (Fig. 7). Dentro de estos paratextos, existe, además, otra subcategoría reconocida como *epitextos*, “todo elemento paratextual que no se añade materialmente al texto dentro del mismo libro, sino que circula, por así decirlo, libremente, en un espacio físico y social prácticamente ilimitado” (Genette, 1997, p. 344).¹³ En *Vermis I*, los textos e imágenes de la obra, creados por Plastiboo, simulan la naturaleza de los epitextos, ya que dentro de la ficción que representa la guía, serían elementos paratextuales que no están materialmente dentro del videojuego. Es decir, la guía misma es un epitexto que, en teoría, circula alrededor del material original, el cual sería el videojuego *Vermis*. De este modo, los paratextos sirven para crear la ilusión de que existe una obra llamada *Vermis* y ayudan a reforzar la inmersión narrativa en el lector. Como explica Genette, citando a Borges, los paratextos son una especie de invitación, un “‘vestíbulo’ que ofrece al mundo la posibilidad de entrar en ella [la obra] o de dar marcha atrás” (Genette, 1997, p. 2).¹⁴ Así, la lectura de *Vermis I* es una constante invitación a entrar al mundo de un videojuego, salvo por la desgracia, o fortuna, de que éste jamás existió.

13. “Any paratextual element not materially appended to the text within the same volume but circulating, as it were, freely, in a virtually limitless physical and social space” (Genette, 1997, p. 344).

14. “A ‘vestibule’ that offers the world at large the possibility of either stepping inside or turning back” (Genette, 1997, p. 2).

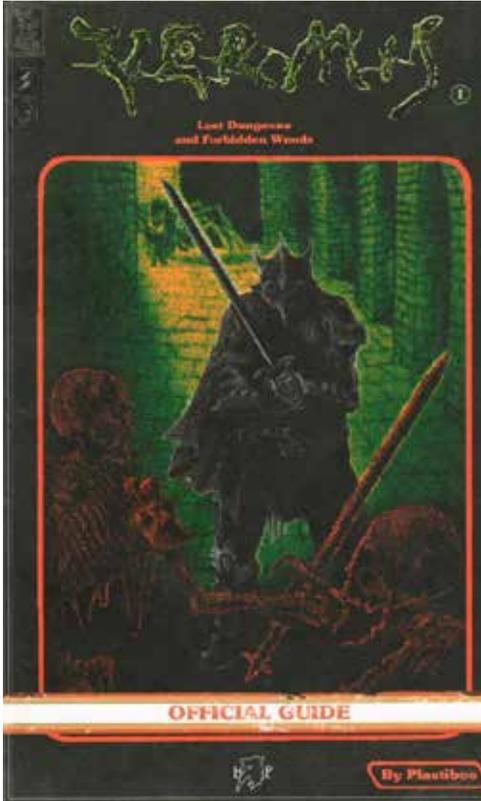


Fig. 7. Portada del libro *Vermis I – Lost Dungeons and Forbidden Woods*, Hollow Press, 2022. Se muestra el cintillo que indica que es la guía oficial en la parte inferior.

Vermis I como libro-arte

En su texto *Artists Book. A Critical Survey of the Literature*, Stefan Klima explica que la “determinación para definir al libro de artista, y su fracaso en lograrlo, en muchas formas, sirve como una metáfora de la posición ambigua del libro de artista en el mundo” (Klima, 1998, p. 21).¹⁵ Es difícil definir la idea del libro-arte o libro de artista debido a los constantes cambios que ocurren en el género. Desde su impulso con las vanguardias del siglo XX, el libro-arte ha tenido muchas variantes. Bibiana Crespo Martín es consciente de esto, pues en “El libro-arte. Clasificación y análisis de la terminología desarrollada alrededor del libro-arte”, explica que “la creación constante no para de avanzar y hace obsoleta cualquier afirmación taxativa” (Crespo, 2010, p. 10), sin embargo esclarece que se debe considerar como libro de artista “a un enmarañado catálogo de objetos y piezas que adoptan

15. “This determination to define artists' books, and its failure to do so, in many ways, serves as a metaphor for the still insecure position of artists books in the world” (Klima, 1998, p. 21).

la forma o que tienen parecido con lo que conocemos por un libro” (Crespo, 2010, p. 16). Si bien esta explicación sigue siendo un tanto ambigua, se define mejor al explorar otro texto de Bibiana Crespo, “El libro-arte/libro de artista: tipologías secuenciales, narrativas y estructurales”, el cual servirá para entender ciertas características del libro-arte y su relación con *Vermis I*. En este ensayo, la autora explica que el libro-arte tiene que “mantener conexión con la idea del libro, como es la presentación del material con relación a una secuencia que dé acceso a su contenido o ideas” (Crespo, 2012, p. 2). Por lo tanto, los libros-arte no son obras que imiten a los libros o que utilicen piezas de los mismos como material para crear una escultura, pintura, *collage*, etc., por el contrario, deben mantener cierta similitud con la idea de lo que es el libro como objeto, ya sea impreso o digital. En el caso de *Vermis I*, la presentación en forma de guía le permite mantener una relación con el libro. Es decir, hay una intención autoral en escoger el formato de códex para presentar la propuesta artística, pues si estuviera hecho de otra manera, probablemente perdería gran parte de su carga semántica como objeto guía y su relación con los videojuegos. Además, debido a que “el potencial del libro en términos visuales es complejo y multivalente” (Crespo, 2012, p. 2), fue pertinente por parte de Plastiboo utilizarlo para ilustrar el mundo ficticio de *Vermis I* al mismo tiempo que describía la historia de los espacios en su interior. Explica Crespo que:

Todos los libros son táctiles y espaciales, ya que su apariencia física es fundamental para su significado. Los elementos de la materialidad física y visual participan en los efectos temporales de los Libros-Arte. Las cubiertas, el peso de papel, pliegues, todo contribuye en la experiencia de un libro. Sin embargo, está claro que hay libros que maximizan su potencial visual explotando las imágenes, colores, materiales fotográficos, secuencias, yuxtaposición o narratividad. (Crespo, 2012, p. 2)

Todos estos elementos descritos se pueden encontrar *Vermis I* y la manera en que Plastiboo los aprovecha para generar la idea de que es la guía sobre un videojuego. En primer lugar que exista como objeto físico ya le agrega un significado, existe en el mundo físico porque, a su vez, debería existir un juego al cual está vinculado. Toda la maquetación en forma de guía contribuye a reforzar este efecto temporal. Además los paratextos en sus cubiertas y pliegues cumplen una función doble, por una parte te invitan a explorar el libro *Vermis I*, pero al mismo tiempo te instan a buscar el videojuego en la tienda más cercana, aunque no se va a encontrar. El estilo visual tan sombrío y misterioso establecido por la técnica de dibujo y los colores basados en la fantasía oscura, hace que la guía tenga un estilo que resalta no sólo como guía, sino como objeto artístico. A esto se debe añadir la idea de que *Vermis I* es un sistema con sus propias dinámicas en las cuales el lector se puede convertir en explorador

y jugador de una imitación. Los elementos en la obra de Plastiboo no sólo están para ser contemplados, sino que funcionan como la materia que alimenta la imaginación del lector y sus posibilidades de decisión.

En la maquetación de *Vermis I* se puede encontrar una secuencia, la cual Crespo define como “la temporización que se ha establecido en el libro, determinando el ritmo de “lectura” de una obra. El uso de la secuencia varía en cada libro. El artista establece las claves que conforman la secuencia y entre ellas prevé, la mayoría de las veces, su manipulación y alteración por parte del espectador” (Crespo, 2012, p. 3). La obra de Plastiboo establece un ritmo de lectura gracias al ordenamiento de los elementos compositivos. El formato de guía se divide prácticamente en diferentes capítulos, en cada uno se cuenta un poco sobre cada zona que el jugador puede explorar, los personajes que se encuentran en cada una, los tesoros y las diferentes situaciones que pueden surgir. Mediante esta ordenación, Plastiboo produce un texto híbrido en el cual se mantiene, por una parte, la ilusión de que se trata de una guía, pero, por otro, mantiene, mediante un hilo narrativo coherente, una historia interesante sobre el mundo de *Vermis*, incluso si este es explorado de diferentes formas debido a la falta de numeración en las páginas. Por último, quiero destacar que, de acuerdo con Crespo:

En los Libros-Arte la apariencia del texto es maleable y está sujeto a la manipulación a través de los significados formales. Como en el caso de las imágenes, los sistemas de producción son muy variados: caligrafía, escritura a mano, plantillas, tampones de goma, tipografía, tipografía por ordenador o fotográfica, etc. Son todas formas posibles de incluir texto en la página. (Crespo, 2012, p. 6)

En *Vermis I* también se aprovecha la ordenación del texto con la intención de simular el acomodo de los textos en las guías, pero además se utilizan diferentes tamaños de fuente y colores de fondo para ordenar la información. Esto también está relacionado con la manera en que Plastiboo marca el ritmo de lectura y la composición de los elementos en cada página. En momentos se pueden apilar mucha información en una sola cuartilla (**Fig. 5**), pero en otros aprovecha toda la página para mostrar personajes impresionantes. Por ejemplo, al dar vuelta de la página 58 a 59, te encuentras con *Aspect of the Dream* (**Fig. 8**), personaje que resalta sobre el fondo negro. Además, el hecho de que se encuentre al dar la vuelta en una página, genera un momento de anticipación a su encuentro. Esto es una forma en que Plastiboo aprovecha el formato libro para sacar lo mejor del medio. En otras partes se debe girar el libro para apreciar ciertas ilustraciones y poder leer el contenido de forma más cómoda. Conforme se avanza en la lectura, el libro de *Vermis I* te sorprende y, como señala Crespo, este “proceso íntimo de

descubrimiento es fundamental para la experiencia del Libro-Arte como forma” (Crespo, 2012, p. 3).



Fig. 8. Página 59 del libro *Vermis I – Lost Dungeons and Forbidden Woods*, Hollow Press, 2022. Se muestra el encuentro con Aspect of the Dream.

Conclusiones

Vermis I es un libro que funciona gracias al resultado de un proceso histórico en la conformación de lo que se concibe como videojuegos en la cultura popular, los libros-juego y la idea de los libros-arte. Para que todo lo que se encuentra en la guía de Plastiboo tenga sentido, fue necesario que se establecieran ideas sobre lo que eran los videojuegos, sus manuales, los textos adscritos a ellos y el hardware que se utiliza para reproducirlos. Además, las dinámicas y estética de los libros-juego, fue fundamental para dar una identidad estética a la propuesta de *Vermis I*. Pero, al mismo tiempo, en los círculos del arte occidental, gracias a las vanguardias, comenzó a surgir el libro-arte como una forma de expresión cada vez más utilizada. No es posible saber si Plastiboo conoce el concepto del libro-arte, pero la idea de repensar el formato libro para convertirlo en una expresión

artística se encuentra en la conformación de *Vermis I* al cuestionar la idea de la guía oficial de un videojuego. Al no tener un referente directo en el mundo físico, *Vermis I* es una obra que se despoja de la relación obligatoria que deben tener las guías con los videojuegos, pero al mismo tiempo propicia que el lector imagine lo que pudo haber sido ese *software*.

La relación de *Vermis I* con su referente inexistente genera una serie de fenómenos que nos permiten observar cómo se pueden utilizar las imágenes y los textos para crear dinámicas de lectura diferentes: el texto como un reforzamiento para un juego de imitación, la idea de una traducción material ficticia gracias a que la guía menciona constantemente un videojuego del mundo físico que no existe; la yuxtaposición imposible por la ausencia del referente, pero que propicia la participación imaginativa del lector; y los epitextos como una constante invitación a buscar el videojuego *Vermis*.

Por último, debido a todas las características que *Vermis I* comparte con lo que Bibiana Crespo determina como libro-arte, se puede entender que la obra de Plastiboo se inscribe en esta categoría. Pues el artista aprovecha todos los elementos compositivos que permite el formato de libro-guía para narrar una historia sobre un mundo hostil al mismo tiempo que alimenta la imaginación del lector para que rebase la posibilidad del juego y la lectura.

Referencias

- Berger, J. (2019). *Modos de ver*. Gustavo Gili.
- Clüver, C. (2007). Intermediality and Interarts Studies. En J. Arvidson, M. Askander, J. Bruhn, y H. Führer (Eds.), *Changing Borders. Contemporary Positions in Intermediality* (pp. 19-37). Intermedia Studies Press.
- Crespo Martín, B. (2010). El libro-arte. Clasificación y análisis de la terminología desarrollada alrededor del libro-arte. *Arte, Individuo y Sociedad*, 22 (1), 9-26.
- Crespo Martín, B. (2012). El libro-arte / libro de artista: tipologías secuenciales, narrativas y estructuras. *Anales de documentación*, 15(1), 1-25.
- Esposito, N. (2005, junio 16-20). A Short and a Simple Definition of What a Videogame Is. *Digital Games Research Conference*. <http://www.digra.org/digital-library/publications/a-short-and-simple-definition-of-what-a-videogame-is/>
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos: La literatura en segundo grado*. Taurus.
- Genette, G. (1997). *Paratexts: Thresholds of Interpretation*. Cambridge University Press.
- Giovine, M. A. (2023). Traducción material y traducción medial: dos procesos fundamentales en la producción y circulación del arte moderno y contemporáneo. *Nuevas poligrafías: Revista de teoría literaria y literatura comparada*, (8), 135-158. <https://doi.org/10.22201/ffyl.29544076.2023.8.1909>
- Iser, W. (2011). La estructura apelativa de los textos. En D. Rall (Ed.), *En busca del texto: Teoría de la recepción literaria* (pp. 99-120). UNAM.
- Iser, W. (1996). Las relaciones entre el texto y el autor. En E. Sullà (Ed.), *Teoría de la novela: Antología de textos del siglo XX* (pp. 248-256). Grijalbo.
- Klima, S. (1998). *Artists Books: A Critical Survey of the Literature*. Granary Books.
- Lantz, F. (2023). *The Beauty of Games*. The MIT Press.
- Livingstone, I., y Jackson S. (1986). *Titan. The Fighting Fantasy World*. Puffin Books.
- Mitchell, W. J. T. (2009). *Teoría de la imagen*. Akal.
- Plastiboo. (2022). *Vermis I – Lost dungeons and forbidden Woods*. Hollow Press.
- Ryan, M. (2001). *Narrative as Virtual Reality*. The John Hopkins University Press.
- Salen, K., y Zimmerman, E. (2010). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press.
- Sharp, J. (2015). *Works of Game: On the Aesthetic of Games and Art*. The MIT Press.

- Stableford, B. (2009). *The A to Z of Fantasy Literature*. Scarecrow Press.
- Stine, R. L., (1986). *Busca el tesoro de Hark*. Daimon.
- Tribe, M., Jana, R., y Grosenick, U. (2009). *New Media Art*. Taschen.

Biografía del autor

Adrián Ávila Pérez. Estudiante de la maestría en Historia del Arte en la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) con un proyecto sobre estética y videojuegos. Licenciado en Lengua y Literaturas Hispánicas por la misma institución. Ganador de las becas del Programa de Apoyo a la Producción e Investigación en Arte, Medios y Discapacidad (Papiam) y el Programa de Apoyo a la Docencia, Investigación y Difusión de las Artes (Padid), ambos del Centro Nacional de las Artes, con las que llevó a cabo una investigación llamada “Los videojuegos como forma de conocimiento”. Desde 2018 ha participado en coloquios sobre videojuegos y arte, como el Layout, Digra y las Jornadas de Animación y Videojuegos de la Universidad Marista de Valladolid. Creador de contenidos en YouTube bajo el seudónimo de *thewebsterror*, en donde aborda temas de videojuegos y narrativa.