

# JUEGO, TEXTO, Y DECONSTRUCCIÓN: UN ANÁLISIS DE LA FRASE “AHORA NO” EN ANTE LA LEY DE KAFKA Y LA AUSENCIA DE VOZ EN EL VIDEOJUEGO “GRIS”

Juliana Bueno Acuña<sup>1</sup>

## RESUMEN

El siguiente artículo equipara la lúdica según Platón con la ambivalencia de la literatura y los juegos derridianos, a propósito de las formas lúdicas de narración del videojuego español “Gris”. Para tal efecto, se aborda la noción de juego y de lúdica desde el diálogo *Las leyes* de Platón. Seguidamente, se analiza la especial interpretación que realiza Derrida del cuento *Ante la ley* de Frankz Kafka. Y, Por último, se analiza la narración del videojuego, haciendo hincapié en la ausencia de voz y diálogo en la historia, así como en la experiencia del jugador/lector en tanto que este condensa el cuerpo biológico y el cuerpo escritural, que abre camino a una disseminación estética en la que siempre hay vacíos por completar. Todo este recorrido se hace con el propósito de demostrar que en el videojuego “Gris” al igual que el juego de la deconstrucción no solo descentraliza la inmediatez de pensamiento del ser de lenguaje, es decir, la voz dentro de la narrativa del videojuego no cumple una función principal para la interpretación y experiencia del jugador/lector. También, en este videojuego aparece las características de lo ficcional y lo ambivalente de la literatura en la medida en que no persiste una narrativa autoritaria, sino que el jugador/lector se sumerge en un viaje de descubrimiento (de sí y de la protagonista), a partir de los colores y sonidos musicales que complementan sus interpretaciones.

## PALABRAS CLAVE

Juego; Texto; Literatura; Deconstrucción; Narración; Videojuego.

## ABSTRACT

The following article equates the ludic according to Plato with the ambivalence of literature and Derridian games, regarding the ludic forms of narration of the Spanish video game “Gris”. For this purpose, the notions of game and ludics are addressed from Plato’s dialogue *Laws*. Next, I will analyze the special interpretation that Derrida makes of the story *Before the Law* by Frankz Kafka. Finally, the narration of the video game is analyzed, emphasizing the absence of voice and dialogue in the story, as well as the experience of the player/reader as it condenses the biological body and the scriptural body, which opens the way to an aesthetic dissemination in which there are always gaps to be filled.

---

<sup>1</sup> Filósofa de la Universidad Industrial de Santander, Colombia. Magister en Filosofía de la Universidad Federal de Uberlândia, Brasil. Doctoranda en Estudios Interdisciplinarios sobre pensamiento, cultura y sociedad, de la Universidad de Valparaíso, Chile. Becaria de la Agencia Nacional de Investigación (ANID). E-mail: [jbuenoacuna@gmail.com](mailto:jbuenoacuna@gmail.com).

This entire journey is done with the purpose of demonstrating that in the video game “Gris”, like the game of deconstruction, it not only decentralizes the immediacy of thought of the being of language, that is, the voice within the narrative of the videogame does not comply a primary function for the player/reader’s interpretation and experience. Also, in this video game the characteristics of the fictional and ambivalent of literature appear to the extent that an authoritarian narrative does not persist, but rather the player/reader immerses himself in a journey of discovery (of himself and the protagonist), to base on the colors and musical sounds that complement their interpretations.

## KEYWORDS

Game; Text; Literature; Deconstruction; Narration; Videogame.

### Introducción

El siguiente artículo se realizó durante el primer año de estudios del doctorado en Estudios Interdisciplinarios sobre Pensamiento, Cultura y Sociedad. Texto que tiene como origen plantear un diálogo y cruce entre las disciplinas: filosofía, literatura e industria de los videojuegos. Por ello, el presente texto tiene como objetivo equiparar la lúdica platónica con la ambivalencia y los juegos de la literatura en J. Derrida, a propósito de las formas lúdicas de narración presentes en el videojuego “Gris”. Entonces, la importancia del tema de los videojuegos se entrecruza con los dispositivos electrónicos que superan el hipertexto, sin embargo, este trabajo se presenta como un texto que se narra en voces fragmentadas, que imitan los niveles progresivos de los videojuegos y así, el texto que a continuación nace entre títulos, subtítulos y citas, se haya vinculado a otros trazos o restos literarios, filosóficos y ludólogos.

Ahora bien, las propiedades literarias en la filosofía de Jacques Derrida son un complemento para la estrategia deconstructiva, dado que ella opera en los textos sin importar la clasificación de los géneros discursivos. Además, la literatura asume la existencia de la escritura, ella es un estilo de escritura que disemina los lugares comúnmente asignados por la lógica de la metafísica de la presencia, por tanto, la literatura tiene el “derecho a decirlo todo” y con ello, abriendo camino para el acontecer de la justicia. Según el autor la literatura es la apertura de infinitas re-interpretaciones, ella configura “otros modos” de percibir y entender la realidad diversa de los históricamente marginados. En este sentido, se aborda la noción de juego y de lúdica desde el diálogo *Las leyes* de Platón. Seguidamente, se analiza la especial interpretación que realiza Derrida del cuento *Ante la ley* de Frankz Kafka. Y, Por último, se analiza la narración del videojuego, haciendo hincapié en la ausencia de voz y diálogo en la historia, así como en la experiencia del jugador/lector en tanto que este condensa el cuerpo bilógico y el cuerpo escritural, que abre camino a una diseminación estética en la que siempre hay vacíos por completar. Pues, las narrativas que habitan en los

cuerpos de las bellas artes (poesía, literatura y cine) y las artes escénicas (teatro), se han trasladado a la industria de los videojuegos tras el desarrollo cibernético y tecnológico de la contemporaneidad. Específicamente, este trabajo se divide en cuatro partes: 1. El juego y las leyes en Platón. 2. El carácter ficcional y ambivalente de la literatura. 3. Gris: una narrativa estética de los colores. 4. El juego y el nivel final del juego de la deconstrucción y del videojuego “Gris”.

Este trabajo busca demostrar que en el videojuego “Gris” al igual que el juego de la deconstrucción descentraliza la inmediatez del pensamiento, es decir, la voz y el diálogo dentro de la narrativa del videojuego no cumple una función principal para la interpretación y experiencia del jugador/lector. Puesto que, a lo largo del videojuego no se expresa una narrativa clara y autoritaria. Aunque, para algunos jugadores persiste la sensación de frustración al no ser ellos los respetados lectores que autorizan y descifran brevemente el sentido último de los personajes del videojuego, mientras que para otros jugadores, existe la posibilidad de la libre interpretación, en la que con el movimiento de sus dedos en la consola y la continuidad en los niveles del videojuego, van apareciendo ante sus ojos figuras/huellas y sobre todo, gamas de colores que intensifican y diversifican la historia que crece en sus mentes, es decir, en el videojuego Gris el jugador se sumerge en un viaje de descubrimiento (de sí y de la protagonista), a partir de los colores y sonidos musicales que complementan sus interpretaciones.

### **El juego y las leyes en Platón**

Platón en el diálogo *Leyes*, con el propósito de demostrar como el Estado ideal puede ser llevado a cabo, da apertura a la disertación sobre las leyes. En este diálogo participan Migilo, Clinias y un ciudadano que tal vez pueda ser el mismo Platón; estos emprenden un viaje y una conversación en la que analizan el origen y el carácter de la legislación de Creta, proponen como estimación principal que el objeto de las leyes deban no solo desplegar en el Estado una parte de la virtud, sino despertar en el ciudadano todas las demás virtudes. Siendo presente la figura del estado omnipotente que permite desarrollar en los ciudadanos las cuatro virtudes cardinales (prudencia, justicia, fortaleza y templanza) y por esto, el filósofo griego propone un proceso en el que los ciudadanos y los legisladores deben acudir para mantener a la República como Estado ideal.

Al sugerir que se necesitan aquellas virtudes para el surgimiento del Estado ideal, igualmente se analizan aspectos fundamentales para la existencia armoniosa del hombre, es decir, los ciudadanos necesitan educarse. Entonces, la dimensión educativa lleva a Platón a asociar las leyes y el juego, dado que con estas actividades los ciudadanos ensayan

momentos por venir para la vida en la República. Así que, el acercamiento de los niños a los juegos es crucial. Sin embargo, el juego es visto de manera ingenua, porque se asume como una actividad apartada de la realidad, cuando en últimas, por medio de él se puede evidenciar lo verosímil y lo imitativo de la cosa misma. Por tanto, el juego le da otra significación al mundo, sugiriendo también jerarquías y estructuras que enseñan normas para un proceder en la vida próxima.

Digo, y sostengo que el hombre que ha de ser bueno en cualquier cosa debe ejercitarla directamente desde la infancia, jugando y actuando seriamente en cada una de las cosas convenientes al asunto. Por ejemplo, el que va ser un buen labrador o un buen arquitecto: uno debe jugar construyendo alguna de las viviendas que hacen los niños, el otro, por su parte, debe jugar a labrar. El que los cría, debe proveer a cada uno de pequeños instrumentos, copias de los verdaderos –y, en especial, deben aprender todo cuanto sea necesario saber previamente, como, por ejemplo, en el caso del carpintero a medir y calcular y en el del guerrero a montar a caballo, jugando, o al hacer otra cosa semejante-, y debe intentar volver los placeres y deseos de los niños a través de juegos hacia la meta que ellos alcanzaran cuando hayan madurado. En resumen, decimos que la educación es la crianza correcta que conducirá en mayor medida al alma del que juega al amor de aquello en lo que, una vez hecho hombre, el mismo deberá ser perfecto en la especificidad de las cosas. (Platón, 1999, p.228).

El juego para Platón no representa únicamente un estado temporal de entretenimiento, sino que envuelve una serie de elementos que exhiben una forma de plantear la futura realidad del ciudadano y del Estado.

Vemos que, por un lado, el juego muestra otras dinámicas en las que se construyen elementos sociales que jerarquizan las relaciones humanas. Asimismo, el movimiento del cuerpo evidencia la dinámica epistemológica entre el objeto y el sujeto al encontrar una conexión ética y estética entre el placer y la plenitud que puede producir fugazmente esta relación dicotómica. El juego en medio de las oposiciones conceptuales educa, e instaura en los seres humanos elementos que constituyen la forma de pensar el mundo.

Pero también por otro lado, el juego constituye el universo del lenguaje, dado que este tiene un gran poder en el lenguaje y, por tanto, en la dialéctica platónica. Puesto que, a partir de los diálogos se puede encontrar que el juego y la actitud seria en filosofía no son necesariamente opuestos. Sócrates, el hombre que nunca escribió es el ejemplo de dialéctica, de la seriedad en el juego.

Como expresa Eufrasio Guzmán en su texto: “El juego y lo serio en los diálogos de Platón” “El juego en el lenguaje supone la posibilidad doble; por una parte, dejarse ser como mero juego o buscar la tensión inherente a la aceptación de la regulación que proviene de la inteligencia de la “cosa toda”, como un orden preeminente. Si el juego puede

tener un despliegue serio en la actividad filosófica lo tiene desde la aceptación de esta regulación.” (Guzmán, 1990, p.29).

La risa, la simulación y el juego por el juego distancian de la responsabilidad del que hacer filosófico, siendo importante una posición tomada frente a toda la gama de las actitudes posibles. Con este planteamiento platónico, damos cuenta que el juego y la seriedad van al vaivén de las ninfas que acercan y distancian a los hombres de la claridad de sus posibilidades. Entonces, la búsqueda de la verdad y el movimiento del pensamiento requiere una actitud seria frente al juego. Así como el mito, el juego se haya dentro de un espacio de verosimilitud que abre camino hacia la comprensión de nuevos temas, y conceptos. Lo cual significa, que el juego es necesario para el esclarecimiento de nuevos conocimientos. Y, además, el juego en el lenguaje da vida a figuras paradójicas y enigmáticas, que comúnmente permanecen en la ficción literaria.

### **El carácter ficcional y ambivalente de la literatura**

#### **a. La circuncisión del cuerpo escritural y el cuerpo biológico**

El problema indecible del estilo de Kafka inicia con su propio nacimiento. Un encuentro entre su vida y su escritura, encuentro que afirma el género autobiográfico y, asimismo, se capta la semejanza entre el autor y los personajes de sus creaciones literarias. El primer Kafka, hombre en el mundo antes de la primera guerra mundial, antes del conflicto que cambiaría radicalmente varios estados europeos. Como bien es sabido, nació en Praga en 1883, y aunque hablaba checo por influencia de su familia paterna, nunca escribió en este idioma y con lo cual no encajaría considerarlo checo, perteneciente a la actual República Checa, pues en aquella época Praga la hoy capital de Checa le pertenecía al imperio austrohúngaro, entonces, en su vida entera fue ciudadano austriaco e inclusive todas sus obras fueron escritas en alemán, pero esto no lo hacía ser alemán. Kafka fue un judío no practicante que vivió el antisemitismo de la época, un hombre preocupado por el cristianismo que leyó a Pascal y Soren Kierkegaard, sobre todo, este último le dio lucidez sobre el pecado original y la gracia divina. Siendo así ¿A dónde pertenecía Kafka? Si en él se esparcía y se entremezclaban diversas culturas, idiomas y formas de existir. Porque no fue solamente su identidad de existencia con relación a un territorio, sino que su carácter polisémico y ambivalente se diseminó hacia toda responsabilidad ante las leyes del gobierno y leyes divinas. En Kafka se condensa la idea de circunscripción derridiana: *La circuncisión sigue siendo el hilo que me hace escribir*. Le da movimiento al objeto puntiagudo desde sus vivencias más íntimas, en el que se conjuga su vida y pensamiento sin temor alguno, reflejando una

escritura del cuerpo que confiesa sin inclinación a la verdad.

### **b. De cara a la ley y con pupilas en el representante que retrasa con la voz el acceso**

En el relato *Ante la ley* aparecen dos personajes sin nombres propios: el hombre campesino y el guardián, al que Kafka le otorga unas características peculiares, haciendo énfasis sobre todo en la forma puntiaguda de su nariz y en su abundante barba de tártaro. Siendo este último, el hombre que representa a la ley y por ende emite los enunciados con poder al hombre que desea entrar en la misma. Puesto que “(...) la ley ha de ser accesible siempre y a todos (...)” (Kafka, 2020, p.5). Sin embargo, este acceso universal pareciera que no fuese dado para este campesino en el momento en que el guardián dice: “es posible” “pero ahora no”. La respuesta de este personaje que representa a la ley le hace pensar a Derrida que el acceso a la ley para el campesino no está prohibido, o su permiso “se rechazó en apariencia” y tan solo fue atrasado. El discurso del guardián paraliza e interrumpe los pasos, las palabras del representante imposibilita la entrada a la puerta que conduce a otras puertas que tal vez llevan a la ley. Entonces “¿decide renunciar a entrar después de que parecía decidido a entrar? En absoluto. Decide no decidir todavía, decide no decidirse, se decide a no decidir, aplaza, retrasa, esperando” (Derrida, 2011, p.42).

El campesino se halla de cara a la ley, preparado para tener acceso a ella, mientras que el guardián está de espalda a la ley. Los dos personajes de este relato se hallan ante la ley, pero se anteponen, pues el campesino que está de frente está interesado en la ley, no quiere quedarse en la situación del guardián que ejerce la distancia y no busca que la ley sea presentada. El hombre campesino desea cruzar la puerta y ver la ley, pero no se sabe si ella es un objeto o un sujeto, porque a pesar de que la ley se presenta bajo el género femenino, la ley no es una mujer. Dado que, los hombres siempre comparecen ante los representantes de la ley “(...) la ley en persona, si así puede decirse, nunca está presente, aunque “ante la ley” parezca significar “en presencia de la ley”. (Derrida, 2011, p.49).

### **La espera del permiso**

El campesino tiene la posibilidad de cruzar aquella puerta abierta, que lleva a más puertas protegidas por más hombres guardianes, hombres con mayor poder que el guardián que se haya frente a él, aun así, decide obtener el permiso de entrada. A pesar de que la puerta que marca el límite está abierta y el guardián no se interpone con fuerza bruta, se cruza ante él “la espera del permiso” que siempre va a estar atrasado por el “ahora no”, un permiso diferido, “indefinidamente diferido”. Esperando un permiso que no se le había

negado, sino tan solo se ha aplazado. La puerta está abierta, sin embargo, no puede pasar, se decide a no decidir porque solo espera, una espera exhaustiva que acaba con su vida mientras observa al guardián y las pulgas que se encuentran en su saco, siendo este hombre de gran barba también observador, pues vigila la puerta.

### **La ley está a distancia**

La ley no está ausente, la ley obliga a los hombres a que la desconozcan y solo deben relacionarse con sus representantes, empero, no se puede juzgar sin ley alguna, es necesaria para aplicar la justicia, como lo afirma el cura en su conversación con K en la catedral: “(...) o homem é realmente livre, pode ir aonde quiser, a única coisa que lhe proibem é de entrar na lei e, ademais, existe somente um homem que o impede de fazê-lo: o porteiro (...) A mentira transformada na regra do mundo.” (Kafka, 2017, p. 263).

La ley está a distancia y el hombre solo ve la representación de la ley, y en este caso, el campesino ve “al que da la espalda”. El hombre no llega a la ley porque cuando intenta relacionarse conforme a los preceptos del respeto, se interrumpe o se prohíbe la relación. Los dos personajes están a distancia de la ley, puesto que el guardián es el último y el menos poderoso en la jerarquía de los representantes de la ley, pero asimismo es el primero en ver al campesino.

### **La deconstrucción de la ley**

Derrida se apoya en este cuento kafkiano para deconstruir el concepto de ley, que arriba a una relación entre la literatura y el derecho, que descentraliza el problema de los límites, luego que con el origen de la ley nace la ficción, esto no significa que la ficción se deriva de la ley, sino que ley y ficción comparten condiciones de posibilidad. De forma que el retraso infinito de la ley en el cuento de Kafka es lo ficcional de la literatura.

Ciertamente, la personalidad jurídica del texto pide señalar y mantener una diferencia entre el autor y los personajes del relato, porque la palabra “autor” designa en la mayoría de los casos un nombre propio (Franz Kafka) reconocido bajo la autoridad del estado, mientras que los personajes son solo ficción y creación de la imaginación (guardián- campesino). También, exige asumir el tipo de texto; el género para posteriormente identificar su estructura y confirmar si cumple con la relación literaria. Sin embargo, *Ante la ley* es un relato (*récit*- relato en francés) que desborda la ley del nombre y disemina el control de la ley.

La literatura ante su ley, la que justamente se desconoce en el cuento, es la que afirma su existencia pues la ley se originó junto a la literatura. Lo que Derrida denomina como “el fundamento místico de la autoridad”, es decir, un elemento ficcional de la ley y en la

literatura (fábula). Aunque, la literatura se someta a ciertas leyes, ella trastoca y pone en juego la ley ¿solo el autor es personaje cuando escribe su autobiografía? No, puesto que cuando el autor aparece en escenas como personaje se confunden las líneas, la claridad de los valores desaparece y desarticulan las oposiciones (realidad/ficción) sin querer anular las diferencias del otro, la diferencia postergada en los consensos de la tradición.

La literatura desdibuja la diferencia en singular que ampara tiranías en la medida en que rechaza las diferencias de los otros. Lo ficcional en la literatura nos hace caer en cuenta de la complejidad de lo real, porque contiene una capacidad voraz de hacer sucumbir al lector sus ideas convencionales de explicar su relación con el mundo. Siendo una oportunidad de otras formas, una apertura de reflexión acerca de la incapacidad humana de comprender la suma y diversa realidad. Los cuentos dibujan aporías, no cierran la puerta, por el contrario, interrumpen e incomodan la linealidad del camino para cruzar una diseminación insaciable, pues siempre hay vacíos por completar y nuevos espacios a dimensionar.

Por otro lado, la filosofía es una guardiana de la ley moral (razón práctica) y el respeto a la ley en general. Por ejemplo, *el cielo estrellado sobre mí y la ley moral dentro de mí* y el “como si” del imperativo categórico kantiano, que insiste en: “Actúa como si la máxima de tu acción tuviese que convertirse por tu voluntad en ley universal de la naturaleza” (Kant, 1998, p.52). Son razonamientos que circundan la consciencia trascendental del individuo, la consciencia como movimiento de elevación que en tal sentido se distancia y rechaza lo lúgubre de la condición humana, las circunstancias del mundo sensible que avivan la animalidad. No obstante, en la *Fundamentación de la metafísica de las costumbres* de Kant, se recurre a un sujeto moral imaginario, que se evidencia en el uso del “como si” del imperativo categórico.

Entonces, según la visión de Derrida la ley moral y la literatura coinciden en sus condiciones de posibilidad y por ende el relato y la ley advienen juntos. Aunque, la instancia de la ley parece excluir toda historicidad y narratividad empírica, en el momento en que su racionalidad parece extraña a toda ficción y a toda imaginación, la instancia de la ley todavía parece ofrecer a priori su hospitalidad a estos parásitos (...) Resulta difícil decir si el relato de Kafka propone una potente elipse filosófica o si la razón pura práctica guarda en sí algo de lo fantástico o de la ficción narrativa. (Derrida, 2011, p 36).

Por eso, la literatura se halla en los dos lados de la línea divisoria que marca la ley, o sea, ella está fuera de la ley y antes de la ley. La ley es hospitalaria con la ficción, lo cual hace que la historia de la literatura y la historia del derecho se entrecruzan, pues la ley siempre está escrita y el cuerpo del texto está ante la ley.

La ausencia de figuras estables y lugares definidos de la ley como de la literatura dan apertura a “un poder de producir performativamente los enunciados de la ley, de la ley que

puede ser la literatura y no solamente de la ley a la cual ella se somete... la literatura hace la ley, ella surge en ese lugar donde la ley se hace.” (Altamirano, 2013, p. 7). La ley se haya oculta, no hay una identificación clara y concisa de la misma, es “un acontecimiento que llega a no llegar”. Algo semejante ocurre con la literatura, solo que ella no está oculta, pero sí posee una “poderosa elipsis” que combina y desarticula las inscripciones categoriales y, por ende, perturba la identidad tranquilizadora del sistema referencial, ella juega con las partes del cuerpo textual y no asume nombres propios.

### **El juego de reenvíos**

El *logos* sin la exterioridad o ausencia se desploma. Esto confirma que la racionalidad del padre *logos*, simula exclusión hacia lo femenino, es decir, la escritura, y la literatura—una forma de escritura ficcional—pero en realidad existe una filiación entre estos opuestos – masculino y femenino — puesto que *el significante del significante* “(...) se excede y borra a sí mismo en su propia producción. En él el significado funciona como un significante desde siempre. La secundariedad que se creía poder reservar a la escritura afecta a todo significado en general, lo afecta desde siempre, vale decir desde la apertura del juego.” (Derrida, 1971, p.12.). Así que, la escritura es la presencia durante la ausencia de la voz, y la ley moral comparte condiciones de posibilidad con la literatura, *aparecen juntos, y se ven convocados el uno ante la otra*. Iniciando un juego de reenvíos que borra los límites y desdibuja los significados tranquilizadores que son privilegiados en la estructura de la metafísica de la presencia.

### **Gris: una narrativa estética de los colores**

“Gris” es un videojuego que fue lanzado al mercado en el año del 2018 por el equipo de trabajo español denominado “Nómada Studio”. En un principio no hay un nombre propio en el título del videojuego, tan solo aparece un color. De ahí, que sea un videojuego visualmente atractivo, que atrapa con la belleza y sensibilidad de su protagonista (gris). En el inicio del primer nivel del videojuego había voz, pero fue postergada por las tintas y fragmentos de acuarelas que crecen en el transcurrir de esta historia. Conjuntamente, en medio de los colores aparece la ambivalencia de la literatura representada en los compases musicales que tienen como propósito complementar las interpretaciones de los jugadores/lectores. Es decir, este carácter polisémico hace que el sentido final de la historia varíe conforme a sus jugadores/lectores.

Por consiguiente, el trabajo artístico y musical de este videojuego simula la realidad y complejiza el dolor y las palabras (el ser de lenguaje) que fueron postergadas y ahora han

sido olvidadas. Ya no se recuerda con la voz, con las historias de tradición oral, sino con el pigmento del color y la fuerza de las manos de los jugadores/lectores en un dispositivo tecnológico como la consola de video o el teclado del computador. A pesar de que haya ausencia de la voz, y del diálogo en la historia, persiste un diseño sonoro que se integra en la narración, que nace y crece mediante el color.

En este sentido, la voz o los monólogos no son centrales en “Gris”, más bien las miradas y los colores se funden espontáneamente para ir a lo profundo, a la arquitectura psíquica del personaje. Entonces, aquí la ausencia de la voz representa la descentralización del *Logos*, y, por tanto, de la estructura imperante de la metafísica de la presencia que denuncia Derrida en *De La Gramatología*. Simultáneamente, en este videojuego no hay un representante que retrase el acceso a la ley con la voz. Pero, tampoco hay una cara fija de la ley, pues continuar en el videojuego de plataforma y de progresión sencilla de niveles, permite entender que es un juego meramente contemplativo que aviva la libertad y con ello, la ambivalencia de la literatura. Cada una de las etapas del videojuego corresponde a un color (rojo, verde, azul y amarillo), que sumerge empáticamente a los jugadores/lectores en circunstancias físicas y de estados mentales en las que se encuentra la protagonista. Como dice Rubio:

En Gris, el modelo se constituye visualmente a través de ciertos colores, que representan el estado de ánimo de la protagonista. Entre cada fase/color existen elementos recurrentes que indican esa transición entre mundos. Por un lado, el cambio de color se produce cada vez que Gris llega hasta la estatua del inicio, que en cada encuentro la vemos más recompuesta. A la vez, es acompañada del motivo que cantaba Gris a capela en el inicio cinemático del juego. Cada nueva versión del motivo va añadiendo instrumentos, indicando así que cada vez estamos más cerca de la meta. (Rubio, 2020, p. 35).

Todo el movimiento hecho desierto, bosque, laberintos de agua, aves, figuras, y todas las demás manchas oscuras, que colectivamente, una tras otra, con el vaivén de la cámara nos comunica lo que necesitamos ante nuestros ojos. Este movimiento anuncia lo que buscamos con nuestras mentes adheridas al dolor o la superación. Así que, esta experiencia del jugador/lector a través de las gamas de colores, y huellas diseminadas, encarna un cuerpo escritural en movimiento en el que un camino por sí mismo no comunica algo, se requiere del cuadro completo, es decir, la conjunción de los espacios, las características y los objetos en pantalla, construyen la interpretación en las mentes de los jugadores. Sale en pantalla escenarios cambiantes que le dan vida al videojuego y al mismo tiempo, inaugura la diseminación estética en la que siempre hay vacíos por llenar.

Bajo esta lógica, la experiencia del jugador representa la condensación del cuerpo escritural y del cuerpo biológico que desestabiliza la identidad tranquilizadora del sistema

referencial, es decir, no solo juega con “Gris” también juega con las partes del cuerpo escritural. En últimas, se trata de una historia sin diálogo, en la que el sentido final no pertenece al creador de la narrativa, sino que son los colores y el sonido musical junto con las subjetividades sensibles de los jugadores, los encargados de completar o descifrar el desenlace de los estados emocionales de gris. Paulatinamente, conforme los retos y saltos desbloqueados el jugador/lector descubre capas, y capas de explosión visual, hasta caer desmesuradamente en el silencio y quizás llanto que transmite la interacción con el videojuego.

### **El juego y el nivel final del juego de la deconstrucción y del videojuego “gris”.**

Platón no solamente reduce el juego a un momento de la infancia, pues el juego también es importante para los ciudadanos que aun ignoran conocimientos y experiencias para el bien común. Por lo que a través del juego se replican estrategias o métodos útiles para la existencia, por ejemplo, ganar guerras. La *mimesis* y el ejercicio de los ciudadanos no se distancian de la seriedad por querer buscar en el juego otras estructuras para sus pensamientos. “digo que en todas las ciudades todos ignoran que, en lo que concierne a la legislación, los juegos son lo que tiene más poder para que las leyes promulgadas sean estables o no.” El ateniense, Leyes VII 797<sup>a</sup>. Finalmente, la armonía que desde niño el ciudadano contempla y aprende con el ejercicio del juego, lo prepara o lo ayuda a formarse ante los preceptos de la ley que ejerce el estado y que categoriza a sus ciudadanos como educados, en tanto que estos entienden desde sus primeros años de vida obligaciones o responsabilidades morales con su comunidad.

Por su parte en el ensayo filosófico, los textos son susceptibles de trastocamientos y continuas interpretaciones, porque la diseminación no vuelve al “en sí mismo” que se apropia del objeto. El juego de la diseminación textual no concebía algo firme a lo que aferrarse, sino que soporta la constante contradicción. Derrida con su escritura algunas veces filosófica y otras veces literaria, vigila y atraviesa lo que se protege detrás de los velos. La frase “ahora no” que sale de la boca del representante, retrasó e imposibilitó el acceso del campesino a la ley. El relato versa sobre la ausencia de la ley, el retraso de la ley que muestra a “un guardián que nada guarda”. Tras la misteriosa figura de la ley, solo decanta el sentimiento de impotencia del campesino, energía mental que poco a poco sucumbía con el acontecer de la muerte. Mientras que, el primer-último hombre del cuento (el guardián) anunciaba cerrar la puerta. Triste escena que confirma que la ley es inalcanzable, e igualmente ratifica la sensación de imposibilidad que permanece en la escritura de Kafka. Cuento sobre la imposibilidad de una identidad fija de la ley, es decir, Derrida en su análisis

señala la narración ficcional que hay detrás del origen de toda ley, pues la literatura y la ley comparten filiación porque cuando surge la una acontece lo otro, haciendo que ley se retarde infinitamente, aun cuando ella establece identidades, normas y leyes.

En cuanto, “gris” es un videojuego que al igual que el juego de la deconstrucción descentraliza la jerarquización entre los dos modos de comunicación: la voz y la escritura. Posterga la inmediatez del pensamiento, pues en el inicio del primer nivel del videojuego había voz, pero fue postergada por las tintas y fragmentos de acuarelas que crecen en el transcurrir de esta historia. Entonces, el código cromático al igual que la huella del universo derridiano, permite entender que el rol del jugador/lector representa la condensación de un cuerpo biológico y un cuerpo escritura, que juega a la diseminación textual, es decir, “gris” color y nombre propio, es una diseminación estética en la que hay vacíos por llenar. Y las luces de colores en los ojos del jugador/lector hace que sea un agente que multiplica la historia con imágenes y silencios antes borrados.

Para muchos, “gris” es un videojuego psicológico entre puntos que dibujan puentes, planetas, figuras geométricas, molinos y sonidos del órgano, en el que el personaje no muere y, por ende, el jugador no pierde. No obstante, para otros es un videojuego intenso que permite que nuevas generaciones, es decir, jugadores jóvenes junto al personaje y al hielo de la historia, descubran mundos, colores y arte en una misma pantalla que antes pertenecían de forma estatizada a las bellas artes. En definitiva, este videojuego es un juego de reenvíos que no concibe un sentido final de la historia y, por tanto, siempre son posibles las distintas maneras de explicar la relación del jugador/lector con el mundo.

---

## Bibliografía

- ALTAMIRANO, Manuel. **Justicia y Derecho en El Proceso de Kafka**. Una lectura derridiana sobre la literatura, la ley y el origen. 2013.
- DERRIDA, Jacques. **Prejuzgados, ante la ley**. Avarigani. 2011.
- DERRIDA, Jacques. **De la Gramatología**. Buenos Aires: Siglo XXI. 2005.
- DERRIDA, Jacques. **La diseminación (Vol. 5)**. Editorial Fundamentos, 1975.
- MESA, Eufrasio Guzmán. **El juego y lo serio en los diálogos de Platón**. 1990.
- KAFKA, Franz. **Ante la ley**. Greenbooks editores. 2020.
- KAFKA, Franz. **O processo**. Novo século. 2017.
- PLATÓN, Aristocles. **Diálogo Leyes**. Madrid, España, Editorial Gredos. 1999.
-

- PÉREZ LATORRE, Óliver, et al. **Análisis de la significación del videojuego.** Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso. Universitat Pompeu Fabra, 2010.
- RUBIO, Alba Montoya. *Arte y narrativa: la música y los colores en el videojuego de 'Gris'*. **Journal of Sound, Silence, Image and Technology**, n° 3, p. 26-42, 2020.