

Game Design Document (GDD)

KeroKero Sensei

Daniel Arturo Martínez García
(Daniel M. Olivera)

9 de agosto de 2021

Índice

1. Concepto	3
1.1. Género	3
1.2. Sinopsis	3
1.3. Características	5
2. Contexto	6
2.1. Público objetivo	6
2.2. Estilo visual	7
2.3. Jugabilidad	7
2.4. Plataforma	8
2.5. Licencia	8
3. Guion	8
3.1. Fábulas	9
3.2. Guion del juego	13

4. Diseño visual y auditivo	42
4.1. Diseño visual	42
4.2. Diseño sonoro	44
4.3. Contacto	45

1. Concepto

1.1. Género

El producto es una visual novel –o novela visual–. En wikipedia se define como:

Una novela visual (en inglés visual novel) es un género de videojuego interactivo originario de Japón y que está particularmente centrado en una historia o que contiene en sus escritos una narración similar a la de una novela; se caracteriza principalmente por la presencia de historias complejas, la existencia de escenarios y personajes estáticos, usualmente con características artísticas de anime y la posibilidad de finales alternativos.¹

Dicho esto, en esencia es difícil categorizarlo como un “juego” sino que está mas cercano a la “literatura electrónica” en su subgénero de “narrativa hipertextual”. Es algo que se lee y que posee interactividad, pero no tanto “jugabilidad”.

1.2. Sinopsis

La novela visual se tratará de una historia lineal en la cual estarán entrelazados tres kōan –fábulas tradicionales japonesas–. La historia es bastante simple: el jugador-lector –es cual es un personaje en la historia, para aumentar la interactividad– vive en un mundo con demasiado ruido y que demanda mucho su atención. Tiene problemas para dormir, así que se la pasa revisando su celular. Un día, cuando se queda dormido, aparece en un monasterio shintoísta.

Allí aparece nuestro guía: un anciano maestro rana. La rana le contará al lector-jugador una historia por sección –la cual se representará en el juego con personajes– y después le propondrá un reto o actividad. Es por medio de la actividad que la historia cobrará sentido y el jugador-lector entenderá cómo es que puede aplicar la enseñanza en su vida diaria.

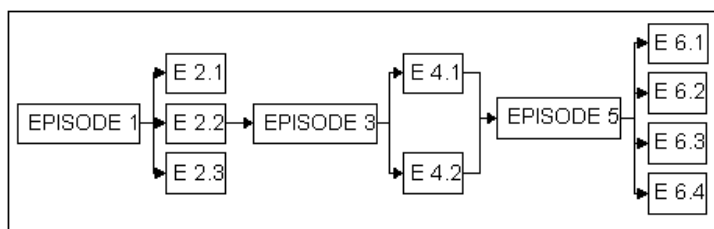
¹https://es.wikipedia.org/wiki/Novela_visual

Desglosada la estructura puede ser, tentativamente, así:

- El jugador-lector encuentra al anciano maestro rana, él cuenta una historia:
 - Sobre la privacidad: La historia hablará de la importancia de evaluar si es importante llevar una vida privada en lugar de compartirla con todos. Se pondrá énfasis en que, aunque uno no tenga nada que esconder, es importante tener privacidad.
 - Actividad: Se invitará al jugador-lector a una dinámica sobre los secretos y la privacidad. Al final, se le exhortará a cambiar sus contraseñas.
- El jugador-lector desbloquea la segunda historia. El anciano maestro rana cuenta:
 - Sobre la disponibilidad: La historia cuestiona la idea de estar disponible 24x7 horas para todo mundo. Pone énfasis en el tiempo propio, en el detox digital, las actividades lejos de la pantalla y no revisar las redes sociales de forma compulsiva.
 - Actividad: Se le invitará al lector-jugador a apagar su celular por unos momentos y “estar en el momento”.
- El anciano maestro rana cuenta su última historia:
 - Sobre el momento presente: La historia pondrá en evidencia cómo lamentar el pasado o ansiar el futuro causa sufrimiento. Se pone énfasis en “vivir el presente” como método para aminorar los efectos de la ansiedad y la depresión.
 - Actividad: Respirar. El jugador-lector experimentará la “observación de la respiración”. Esto suena como algo que hacemos todo el tiempo, pero respirar de cierta manera lleva a la paz mental.
- Despedida del anciano maestro rana quien invita al lector-jugador a continuar las actividades que hicieron juntos.

1.3. Características

Dado que la narrativa prima sobre la jugabilidad –lo cuál es característico de la narrativa hipertextual– se conservará linealidad en la trama. Sergio Cicconi define este tipo de estructura como “Tree-Hypernarratives with False Forkings”² cuyo árbol es típicamente de esta manera:



Esto es importante de entender dado que la interactividad no se presenta en cuanto a la “decisión” sino a la “participación” del lector/jugador. De cierta manera, podemos pensar que la interactividad es más en un sentido de “metajuego” que en cuanto a qué posibles escenarios el lector/jugador puede acceder.

Ésta, de cierta manera, es una fortaleza dado que lo que se busca es un “dispositivo simple” –en el sentido foucaltiano de dispositivo– donde se invita a la lectura por medio de la interactividad. La idea es que, un texto presentado en otro soporte que no sea el tradicional –es decir, la “forma” de “página”– sino en un soporte de videojuego, aumenta la posibilidad de lectura del lector/jugador.

La cuestión es importante porque el público objetivo se piensa que es para personas que no están plenamente involucradas en la lectura de libros. Este tipo de literatura electrónica apuesta a que el concepto de libro –es decir, el soporte– es uno de los problemas para que lectores no se acerquen a las prácticas de lectura.

²https://www.cisenet.com/cisenet/writing/essays/The_Shaping_of_Hypertextual_Narrative.pdf

2. Contexto

2.1. Público objetivo

El público objetivo, al ser fábulas, está pensado para lectores/jugadores de tipo infantil y/o juvenil. Aunque pueda ser para todas las edades, el planteamiento está centrado en un público menor de 24 años de edad. Este número puede parecer arbitrario, pero no lo es. Antes de los 24 años, el cortex prefrontal aún no está completamente desarrollado –de hecho, es la última parte del cerebro que se desarrolla–. El cortex prefrontal es el que guía las acciones de peligro y las que tienen que ver con la ética. Antes de los 24 años, las personas tienden a medir menos el riesgo o a evaluar de forma incorrecta situaciones que tienen que ver con lo “correcto/incorrecto”.

La cuestión está en que este público, las lecciones morales no pueden ser mostradas “únicamente por decirlas” sino que deben ser “experimentadas”. Es decir, es imposible que a alguien menor de 24 le digas “no hagas esto / haz esto” y lo asuma dentro de su sistema de creencias. La lección debe de estar en que la persona se enfrente a la situación para que haya un aprendizaje integral por medio de las emociones.

Sin embargo, la experimentación empírica no es la única forma en la que aprendemos del mundo. Una forma en la que se experimenta es por medio de las “interpretaciones” del mundo: es decir, las historias. Leer o ser espectador de una narrativa es, en cierta manera, experimentar directamente dicha situación. Por ello, la fábula y los cuentos de hadas ha sido un medio popular en la educación ética de los menores a lo largo de los siglos.

Dicho ésto, el público objetivo es “para todo público”. Sin embargo, todo está planteado para dirigirse a los menores de 24 años de edad. Para ello, hay que tener en cuenta que alcanzaron una etapa de maduración de su conciencia cerca del 2010: un mundo donde es más común ver personas observando pantallas que páginas de libros.

2.2. Estilo visual

La obra está planteada como si fuéramos espectadores de dos tipos de teatro japonés: el kabuki y el bunraku. Todo está planteado en un estilo tradicional japonés. Es decir, se utilizarán elementos del wabi-sabi o del kintsugi, acompañado de artistas del ukiyo-e del periodo Edo –Hiroshige, Hokusai y Utamaro.

Esto tiene dos razones de ser. En primera, la narrativa está centrada en el budismo zen como una alternativa para el autocuidado y la ciberseguridad. Para los occidentales, los aforismos zen y los koan resultan extraños, incomprensibles y absurdos. Esto tiene relación en cuanto a que la filosofía occidental está centrada en los conceptos, pero la oriental está centrada en las acciones. La obra puede entenderse como un “manual para leer koan zen japonés” de manera que el lector/jugador pueda acceder a filosofías orientales de manera que aprenda la forma de introspección y de evaluación moral de ellas.

La segunda razón es captar a los lectores/jugadores que sean fanáticos del anime japonés o que se identifiquen con la cultura urbana “otaku”. Aunque la obra no tiene un estilo de anime, si contiene muchos elementos para entender el contexto en el que el anime o el manga fue creado. También la idea es atraer a aquellos jugadores/lectores que estén interesados en la estética japonesa.

2.3. Jugabilidad

Como mencioné anteriormente, el concepto de “jugabilidad” está limitado debido al género de la obra. Sin embargo, se pueden tomar dos elementos como las características de jugabilidad:

- Diálogo: El lector/jugador dispondrá de varias formas de contestar a las preguntas o las cuestiones que se presenten en el transcurso de la trama.
- Desarrollo: El lector/jugador tiene que terminar las secciones o los retos para poder acceder a las siguientes secciones.

2.4. Plataforma

Como motor de juego he elegido usar Ren'py ya que puede ser jugado en línea al integrarse como HTML5. También mi elección por Ren'py se basa en que ya he realizado proyectos anteriores con esta librería y Python es mi lenguaje de programación preferido.

Además de Ren'py, pienso utilizar algunas librerías y snippets propios que son usados en la literatura generativa o “por procedimientos”. Dichas librerías pueden ser Tracery –de Kate Compton, la cual se utiliza usualmente en bots poéticos– o sublibrerías de NLTK –sobre todo las que permiten ciertos efectos de literatura procedual– y otras. La razón de esto es que muchas de las secciones de texto sean proceduales: se generarán en tiempo real. Esto permitirá que el juego “cambie” cada vez que uno lo visita: la fábula siempre estará contada de diferente manera a cuando la jugamos por primera vez.

2.5. Licencia

El juego se lanzará con una licencia Creative Commons de manera que pueda ser distribuido y jugado de manera libre. El código fuente de la obra también se liberará de tal suerte que esté disponible para su estudio y modificación.

3. Guion

A continuación, mostraré a detalle cómo es que está armada la línea argumental de la obra. Seguir el guion es, de hecho, entender cómo es que está configurado todo el “juego” ya que se incluyen decisiones y cambios relevantes.

Antes de comenzar, mostraré los borradores de cada una de las secciones en forma de narrativa. Cada uno de los cuentos los he escrito yo mismo para guiarme en el desarrollo del guion.

3.1. Fábulas

3.1.1. Línea principal

La historia principal trata de una persona que tiene problemas de sueño. Aunque para ella no sea evidente, aquello que le está quitando el sueño es la relación que tiene él o ella con su teléfono celular. Está demasiado pendiente de lo que sucede en redes sociales y le cuesta mucho trabajo intentar cerrar los ojos y dormir: necesita saber qué es lo nuevo en redes.

Una noche, cuando por fin logra conciliar el sueño, se encuentra con un maestro zen. Sin embargo, es una rana: Roshi KeroKero. Como el personaje principal acepta que es un sueño, se deja llevar por lo que dice la rana.

Roshi KeroKero le cuenta tres historias. Las historias, aunque parecen del Japón antiguo, contienen enseñanzas que se pueden aplicar a su relación que tiene él o ella con las redes sociales y su teléfono celular.

Al final, el personaje descubre que no tiene que vivir la vida por medio de una pantalla y no tiene que estar mirando, cada momento de la vida, qué es lo nuevo en las redes.

3.1.2. Sobre la privacidad

Sachio, un próspero comerciante, se enteró que por el pueblo pasaba un hechicero llamado Sen, un *ommyoji*, que se sabía tenía el poder de leer la maldad en el corazón de las personas. Sachio se consideraba honesto y recto. Envío un mensaje a Sen para que lo visitara y así poder jactarse de su rectitud. Sen el hechicero aceptó su invitación.

–Soy la persona más simple que existe, no tengo nada que ocultar– dijo Sachio. –Soy más transparente que el agua que bebes, por eso no tienes poder aquí–.

–¿Ah sí?, ¿nada que ocultar?– respondió el hechicero.

–Sí. Y soy capaz de demostrártelo– dijo Sachio con convicción esperando que Sen leyera su mente y no encontrara nada impuro allí.

–Así sea– respondió Sen y desapareció en las sombras con una siniestra carcajada.

Sachio estaba intrigado de lo que había pasado. Salió de su casa y encontró frente a ella una enorme roca pulida que las personas miraban intrigadas. Al observarla, se dio cuenta que todo lo que hacía Sachio se mostraba allí, como si un ojo no dejara de mirarlo. Entró corriendo a la casa y escuchó afuera las risas de las personas que vieron su reacción en la piedra.

Al poco tiempo, era una práctica común que las personas se reunieran frente a la casa de Sachio a ver lo que hacía. Sachio no podía ir al baño, no podía asearse, no podía hacer cosas simples como comer porque sabía que, afuera, las personas lo observaban.

Al poco tiempo, Sachio comenzó a perder amigos. Algunos descubrían que tenía una fortuna guardada cuando, al pedirle prestado, el decía que no tenía dinero. Otros descubrían que tenía hábitos que no les gustaban. Sachio comenzó a perder su fortuna ya que los otros comerciantes sabían qué estrategias usaba para su oficio.

Decidió ir a buscar a Sen, el hechicero, al bosque para deshacer la maldición, ya que no podía dormir, comer, asearse sin ser constantemente vigilado.

–Lo siento, me he equivocado– le dijo Sachio al hechicero.

–Todos tenemos algo que ocultar” respondió Sen –y eso no es malo. Las ventanas no solo se cierran para impedir que la lluvia entre.

3.1.3. Sobre la disponibilidad

Masanobu era un samurai que había luchado ferozmente para los Tokugawa en las guerras de unificación. Su shogun, como un honor, lo puso a su servicio como su guardaespaldas personal. Masanobu se presentó ante su shogun, listo para el servicio.

–Mi señor– dijo Masanobu arrodillándose frente a él. –Soy su leal sirviente. Pídamelo lo que sea, que yo alegremente lo cumpliré.

–Masanobu, tú te has destacado como mi guerrero más valiente– dijo el sho-

gun. –Ven a mi cada que suene la campana menor del palacio porque significa que te requiero.

La paz se había instaurado y ya no era necesarios los servicios militares de los samurais como Masanobu. Por ello, el shogun no había tenido ninguna oportunidad de solicitar los servicios de su guardaespaldas. Una noche de invierno, el shogun tenía sed pero también demasiado frío para ir por agua, así que hizo sonar la campana. Unos instantes después, Masanobu apareció armado y listo para la batalla.

–Solo quiero agua del pozo– dijo el shogún. –Ve por ella y tráemela.

Masanobu, como estaba a su servicio, fue por el agua y regresó.

A partir de ese día, la campana menor sonaba a toda hora. El shogun requería nimiedades, pero las solicitaba con urgencia al samurai. Le pedía atrapar insectos que habían entrado al palacio, limpiar los pisos, traer amuletos del templo cercano, quitar las hierbas del jardín y así durante un año. Masanobu dejó de vivir en su casa ya que era más fácil esperar en la entrada del palacio a que la campana sonara de nuevo.

Durante la noche más fría del invierno, el shogun tocó la campana para que Masanobu trajera leña para el fuego. Pero no asistió. La toco una vez más y una vez más, pero nada. Mandó a un par de sus sirvientes a que fueran a buscar al samurai y entregara cuentas de por qué se rebelaba. Cuando los asistentes salieron, lo encontraron muerto de frío, casi congelado, pero vivo, en la puerta del palacio.

–Cuando todo es urgente, nada lo es– dijo antes de desmayarse.

3.1.4. Sobre vivir el momento

Matsu era la esposa de un samurai que había ido a la guerra. Un día de lluvia, Matsu notó que había una pequeña gotera en el techo. Buscó las herramientas y se preparó para subir al techo y repararlo. Mientras se ponía ropa adecuada para el trabajo, comenzó a pensar en su esposo. "Ojalá estuviera aquí para ayudarme a reparar el techo" pensó Matsu. "De hecho, si estuviera aquí, podríamos limpiar

la casa juntos, tal vez comeríamos juntos. Al siguiente día podríamos hacer más reparaciones que necesita la casa, y traer algunas vigas para cambiar las que se han podrido. Tal vez podríamos dejar la casa como nueva. O tal vez él traiga riquezas y podríamos cambiar de casa...".

Mientras Matsu pensaba y pensaba, se hizo de noche. Las reparaciones tendrían que esperar.

Al siguiente día, Matsu se levantó dispuesta a reparar el techo antes de que comenzara a llover. Subió al techo y pensó: "Tal vez mi esposo ha muerto en la guerra. Si es así, tal vez debería casarme de nuevo. Si es así, ¿cuál sería un esposo apropiado para mí? En el pueblo no me gusta nadie. ¿Cómo habrá muerto mi esposo? Debo pensar en cómo reaccionaré al recibir la noticia..." y así se volvió a hacer de noche. Bajó del techo y decidió ir a dormir.

Unos días después, el agujero del techo era más grande de lo que era antes. Cuando llovía, se hacía un charco en el centro de la habitación. Matsu decidió que debía reparar el techo ahora mismo. Fue hacia él y comenzó a pensar: "Y si mi esposo no ha muerto, pero encontró al amor de su infancia cuando venía de regreso. Me acuerdo lo celosa que me ponía cada que me contaba de ella. Yo no recuerdo haber tenido un amor de infancia, ¿o sí? Recuerdo que en el festival de otoño, había un joven que me gustaba..." y así pasó el tiempo hasta que la lluvia volvió y Matsu tuvo que bajar del techo.

Varios días después, el agujero era tan grande que los cuervos se metían a la casa a beber del charco que se hacía en la habitación. Matsu ya no se molestaba en intentar subir al techo, sino que se sentaba frente a la casa imaginando y recordando. "Él nunca me dijo cuánto tiempo tardaría. Creo que cuando lo vea, lo trataré con frialdad. ¿Pero si ha muerto y aparece como fantasma? Aún así, seré fría. Debería estar aquí para pasarme los clavos y las herramientas. Un pequeño agujero no es tan difícil..."

En ese momento, el techo de la habitación se desplomó con un gran estruendo. Matsu salió de su ensoñación y fue a ver cómo todo se había caído en pedazos. Se sentó en los escombros, y notó que su mente estaba en blanco: una carga enorme

se desplomó dentro de ella, como el techo de la habitación. A pesar de todo, era libre, por fin.

3.2. Guion del juego

3.2.1.

VEMOS la pantalla de inicio, es bastante sobria y minimalista. En ella se lee “KeroKero Sensei”. En la pantalla se muestran dos opciones “COMENZAR” y “CONTINUAR”.

Si es la primera vez que el juego inicia en la siguiente sección.

Si ya se ha jugado el juego, se pasa directamente a la sección en donde nos hayamos quedado. Sin embargo, se activa un gatillo para lanzar una conversación de continuación.

3.2.2.

OSCURO. ESCUCHAMOS las claves chocar del inicio del kabuki. En la pantalla se muestra el mensaje:

Así como la lluvia atraviesa una casa con techo deteriorado,
así también las pasiones atravesarán una mente desprotegida

Se desvanece, aparece el mensaje, escrito en vertical que dice

Ésta
es una historia
acerca de un
techo deteriorado

ESCUCHAMOS el típico “yoooooooouuu” de inicio del kabuki. OSCURO.

Corte a:

3.2.3.

ESCUCHAMOS ruidos comunes de la ciudad: el tráfico, murmullo de multitud, máquinas de construcción, chiflidos, etc. Los sonidos suben de volumen y frecuencia para hacer una atmosfera opresiva: es demasiado ruido y está en nuestra cabeza. VEMOS imágenes de una ciudad.

Entre los ruidos, ESCUCHAMOS el sonido de notificaciones del celular que destaca entre los demás. VEMOS un teléfono celular, sostenido en la mano del personaje. Nos damos cuenta que es una vista subjetiva.

Teléfono: [X] ha subido una nueva publicación.

Donde X es un texto generado de manera aleatoria entre nombres de personas o posibles títulos de páginas de facebook como “memes de perros”. Se ofrecen las opciones: REVISAR e IGNORAR.

Si se elige REVISAR, de manera aleatoria se muestra una imagen de meme en la pantalla del celular. Si se elige revisar entonces:

EGO (V.O): Ya había visto esos memes... pero, no puedo dejar de verlos.

OSCURO. Corte a:

3.2.4.

ESCUCHAMOS el sonido de la calle y las voces que se desvanece. Estamos en una habitación. VEMOS como nuestro personaje abre los ojos (vista subjetiva). Estaba durmiendo. El celular suena.

EGO (V.O): Uhh... ¿de nuevo?

VEMOS la pantalla del celular el cual no para de sonar y de vibrar. Hay mucha notificaciones en la pantalla.

Teléfono: [X] ha subido una nueva publicación.

EGO (V.O): Es demasiado tarde... tengo sueño... pero no puedo dormir.

VEMOS que la pantalla del celular se apaga. OSCURO. ESCUCHAMOS rechido ligero del colchón de una cama y ESCUCHAMOS un suspiro.

EGO (V.O): Durante días, he dormido unas tres horas al día. (Pausa)
Duermo, pero siempre tengo sueño.

PAUSA.

EGO (V.O): ¿Por qué?

ESCUCHAMOS más notificaciones insistentes de celular. OSCURO.

Corte a:

3.2.5.

Se abre la escena. VEMOS un lugar público (un parque o el metro) desde subjetiva.

EGO: Tengo tanto que hacer. Pero solo quiero dormir.

ESCUCHAMOS ruido de personas, de vehículos, y un leve zumbido casi imperceptible.

EGO: Ni siquiera sé si he despertado realmente. ¿Esto es un sueño?, ¿o en verdad he logrado salir de mi casa?

ESCUCHAMOS que el celular suena. VEMOS el celular.

Teléfono: Gatos chistosos ha subido nuevo video

Teléfono: Troll ha pedido que le des like a su página

Teléfono: Nuevo video: ¿es mejor el agua de jamaica que la de horchata?

PAUSA.

EGO: ...

EGO: Hay tanto que ver hoy. Pero ningún mensaje de mis amigos.

Entonces, ¿por qué suena tanto entonces?

Una notificación más.

Teléfono: Kerokero: ¿te cuesta trabajo dormir?

PAUSA.

EGO: Ummm, debe ser una coincidencia.

OSCURO. Corte a:

3.2.6.

VEMOS la habitación del jugador. En subjetiva, VEMOS el celular el cual está abierto en una conversación de celular. Es de noche, el día ha terminado, es la hora de dormir. ESCUCHAMOS sonido de tecleo y de nuevo mensaje durante la conversación.

EGO: Fue un día horrible de verdad. Todo salió mal.

ALMA: ¿Pero por qué?, ¿por qué ultimamente te va así?

EGO: No sé que pase. Estoy desconcentrado. Y todo me hace enojar. Pero no sé que es. Yo creo que es algo que comí.

ALMA: Intenta descansar. Ya es tarde. Deja el teléfono, apágalo, y duerme.

Tenemos opciones:

a) “TIENES RAZÓN”

EGO: Tienes razón. Iré a dormir.

ALMA: Que descanses

EGO: Sí, tú igual

OSCURO. Corte a la siguiente sección.

b) DESPEDIRTE, PERO REVISAR LAS REDES

EGO: Sí, ya me voy. Nos vemos.

ALMA: Que descanses

EGO: Sí, tú igual

VEMOS que la pantalla se apaga. ESCUCHAMOS sonido de notificaciones.

Teléfono: “Señores con bigotes extraños” ha subido una nueva notificación.

VEMOS que la pantalla se vuelve a encender. ESCUCHAMOS un tic-tac de reloj y un leve zumbido. VEMOS varios memes en la pantalla, uno a uno. OSCURO. VEMOS la pantalla una vez más.

EGO: Ya son las 4 y aún no puedo dormir. Tengo que salir a las 6. Ya...

VEMOS que la pantalla se apaga. OSCURO.

EGO: Tengo que dormir ya... pero ya.

Corte a la siguiente sección.

c) “NAH”

EGO: Nah, dormir está sobrevalorado.

ALMA: Bueno, como quieras. Yo si ya me voy. Que descanses... cuando sea que duermas.

EGO: Lo haré.

ALMA: Bye

EGO: Bye.

VEMOS varios memes en la pantalla, uno a uno. ESCUCHAMOS un tic-tac de reloj y un leve zumbido. OSCURO.

EGO: Me duele la cabeza... tal vez... tal vez si debería intentar dormir.

VEMOS que se apaga la pantalla. OSCURO. ESCUCHAMOS varias notificaciones de celular.

EGO: No, tengo que dormir... sea como sea.

Corte a la siguiente sección.

3.2.7.

Dejamos de escuchar el zumbido. ESCUCHAMOS grillos y el tráfico lejano. DISOLVENCIA.

VEMOS el patio de un monasterio zen. ESCUCHAMOS el ruido que hace el bambú que ahuyenta a los venados en un riachuelo cercano.

EGO: ¿Qué? ... ¿dónde estoy? ... ¿es un sueño?

Kerokero: Hey

Vemos a KEROKERO. Es un monje zen con cabeza de rana.

EGO: ...

KeroKero: ¿puedo ayudarte en algo?

Hay opciones en loop hasta elegir c):

a) ¡ERES UNA RANA!

EGO: Tú... tú... eres... una rana

EGO: Eres una rana, y estás hablando.

KeroKero: Vaya, no me había dado cuenta. Veo que eres una persona muy observadora, eh. ... Y también hablas... la pregunta es si, además de hablar, sabes escuchar.

b) ¿DONDE ESTOY?, ¿QUÉ PASA?

EGO: ¿Dónde estoy?, ¿qué es esto?, esto... ¿esto es un sueño?

KeroKero: Lo es. Pero, cuando despiertes, ¿cómo sabes que no estás soñando aún? ... Puede que despiertes y solo seas el personaje de una visual novel controlado por alguien más... alguien que, de hecho, tampoco sepa bien si está soñando o no al jugar.

EGO: ¿qué?, ¿de qué hablas?

c) ¿AYUDARME?

EGO: ¿Puedes ayudarme? Yo... intentaba dormir... yo... no sé... no sé donde estoy.

EGO: ...

EGO: Tú, ¿por qué me trajiste aquí?

KeroKero: ¿Yo te traje aquí? No. Tú fuiste quien llegó hasta aquí... en el momento en que decidiste seguir leyendo esta historia.

EGO: ¿Qué?

Kerokero: Qué tu llegaste aquí, porque no puedes dormir. ¿Cierto?

EGO: Es la falta de sueño. Debe estar haciendo que mis sueños se sientan como reales. Es la primera vez que tengo sueños lúcidos pero este es más real de lo que esperaba. Y ahora una rana me está hablando. Mi cerebro se debe haber descompuesto...

Kerokero: Calma. Nada de eso. Sí, si puedo ayudarte. No solo con el problema de dormir, sino con un gran problema que acarreas que ni siquiera sabes que tienes. Es un problema en tu bolsillo.

Corte a:

3.2.8.

KeroKero: Calma. Te aseguro que no pasa nada. Ven, sientate un momento y solo escucha. Te ayudará a pensar.

PAUSA. ESCUCHAMOS el sonido del viento y del bambú que aleja a los venados.

EGO: Oiga, oiga señor rana.

KeroKero: Roshi KeroKero, bueno, solo KeroKero. Ese es mi nombre. Solo guarda silencio y escucha.

PAUSA.

EGO: Sí, mire señor... como sea... yo de verdad tengo que intentar dormir. Tengo que irme a las 6 de la mañana y me siento cansado. Me duele la cabeza. Yo...

KeroKero: ...

EGO: Yo me preguntaba si esto es un sueño, quisiera aprovecharlo y poder estar más tranquilo y descansado por la mañana. Si no lo es, pues solo quería saber donde estoy y cómo es que vuelvo a mi casa. También si no ha visto mi teléfono por algún lado. Tal vez pueda enviar un mensaje...

KeroKero: Vaya que puedes hablar, pero no puedes escuchar. Probemos otra forma. Sabes, hay personas que creen que las historias no son solo para entretener. Algunas historias son como “medicina”, pueden curar. Se puede aprender de ellas, cosas interesantes, para la vida diaria. ¿Te gustan las historias?

Hay opciones. Todas desembocan en la siguiente sección:

a) SI ME GUSTAN

EGO: Pues... si... si me gustan.

KeroKero: Perfecto. Entonces escucha esto.

b) ¿DE QUÉ HABLAS?

EGO: ¿De qué hablas? Historias... yo solo quería saber...

KeroKero: Ten calma. Solo escucha lo que te voy a contar. De hecho,

es la respuesta a por qué estás aquí.

c) NO

EGO: ¿Historias? ¿Como cuentos y eso? No. Las odio. Bueno, no las odio. Pero me cuesta trabajo concentrarme. Cuando tengo un libro en mis manos...

KeroKero: Ah, pero esto no es un libro, ¿cierto? Solo escucha un momento.

3.2.9.

[CHECKPOINT]

OSCURO. En la pantalla vemos:

Ahora

un relato

sobre estar disponible

SFX: claves y sonido de notificación de celular. OSCURO. DISOLVENCIA.

VEMOS a MASANOBU, un samurai en batalla.

KeroKero: Masanobu era un samurai que había luchado ferozmente para los Tokugawa en las guerras de unificación.

VEMOS al SHOGUN en su casa, MASANOBU se presenta ante él, ahora vestido sin armadura.

KeroKero: Su shogun, como un honor, lo puso a su servicio como su guardaespaldas personal. Masanobu se presentó ante su shogun, listo para el servicio.

Masanobu: Mi señor... Soy su leal sirviente. Pídame usted lo que sea, que yo alegremente lo cumpliré.

Shogun: Masanobu, tú te has destacado como mi guerrero más valiente. Ven a mi cada que suene la campana menor del palacio porque significa que te requiero.

SFX: campana. VEMOS la tranquila vida de Edo. Los samurai han dejado de pelear y ahora se dedican a otra cosa.

KeroKero: La paz se había instaurado y ya no era necesarios los servicios militares de los samurais como Masanobu. Por ello, el shogun no había tenido ninguna oportunidad de solicitar los servicios de su guardaespaldas.

VEMOS un cuadro de Hiroshige de una escena nevada.

EGO: Espera pero esto qué tiene que ver...

KeroKero: Una noche de invierno, el shogun tenía sed pero también demasiado frío para ir por agua, así que hizo sonar la campana.

SFX: campana. VEMOS el interior del palacio y el SHOGUN. MASANOBU aparece totalmente armado.

KeroKero: Unos instantes después, Masanobu apareció armado y listo para la batalla.

Shogun: Solo quiero agua del pozo. Ve por ella y tráemela.

SFX: notificación. VEMOS que MASANOBU se va y regresa con un recipiente con agua en lugar de su espada.

KeroKero: Masanobu, como estaba a su servicio, fue por el agua y regresó.

VEMOS algunas de las escenas que describe el narrador. SFX: repiqueteo de campana y notificaciones.

KeroKero: A partir de ese día, la campana menor sonaba a toda hora. El shogun requería nimiedades, pero las solicitaba con urgencia al samurai. Le pedía atrapar insectos que habían entrado al palacio, limpiar los pisos, traer amuletos del templo cercano, quitar las hierbas del jardín y así durante un año. Masanobu dejó de vivir en su casa ya que era más fácil esperar en la entrada del palacio a que la campana sonara de nuevo.

VEMOS otra escena nevada de Utamaro.

KeroKero: Así pasó un año.

KeroKero: Durante la noche más fría del invierno, el shogun tocó la campana para que Masanobu trajera leña para el fuego. Pero no

asistió.

SFX: campana, luego, campanas.

KeroKero: Mandó a un par de sus sirvientes a que fueran a buscar al samurai y entregara cuentas de por qué se rebelaba.

VEMOS a MASANOBU, tirado en la puerta del palacio.

KeroKero: Cuando los asistentes salieron, lo encontraron muerto de frío, casi congelado, pero vivo, en la puerta del palacio.

Masanobu: Cuando todo es urgente, nada lo es.

SFX: claves o shamisen. OSCURO. VEMOS de nuevo a KeroKero.

EGO: Yo... no entiendo.

KeroKero: Es sabio declarar eso.

VEMOS un montaje de fotos fijas mientras KeroKero habla.

KeroKero: En estos días donde estamos comunicados todo el tiempo, parece que debemos estar disponibles todo el tiempo. Los horarios no se respetan, pueden pedirnos trabajo o tareas a media noche incluso. Algunas veces puede ser urgente, pero ¿si todo es urgente, realmente lo es? Esto no significa que debemos ser irresponsables, solo que hemos dejado de respetar el horario que es para trabajo y el que es para el ocio.

KeroKero: La situación es más ridícula aún. Así como la campana del shogun, en nuestro bolsillo tenemos una que exige nuestra atención a cada momento. Es decir, siempre estamos disponibles para nuestro teléfono. Hay momentos en que las notificaciones no son relevantes, pero aún así revisamos. Otras veces, en lugar de platicar con la persona que tenemos frente a nosotros, preferimos saber qué sucede en nuestro teléfono. ¿De qué cosas nos perdemos si no estamos disponibles siempre?

KeroKero: ¿Lo entiendes ahora?

VEMOS de nuevo a KeroKero. Tenemos opciones. Si se elige b), corte a la siguiente sección; con a) otro montaje de imágenes que ilustren.

a) NO. CREO QUE NO, PUEDES DECIRLO DE MANERA MÁS CLARA

KeroKero: Está bien. Los teléfonos celulares son herramientas útiles, nos mantienen informados y comunicados. Es bueno estar informado y comunicado. Sin embargo, nuestros celulares suenan todo el tiempo, y la mayor parte de las veces no son cosas útiles. Un meme, un video tonto, un amigo que solo quiere perder el tiempo. No tenemos por qué ver todo lo que aparece en redes o contestar todas las conversaciones en el momento. Peor aún cuando se trata de cosas de trabajo o de escuela que se piden cuando ya no es el horario de trabajo. Incluso, nosotros, muchas veces escribimos a nuestros profesores o a otros compañeros de trabajo para solicitarles cosas fuera del horario de trabajo, la mayor parte de las veces, para cuestiones que no son una emergencia.

B) CREO QUE SI

Corte a:

3.2.10.

VEMOS a KeroKero.

KeroKero: Te propongo dos retos.

KeroKero: El primero es poner media hora al día en la que no revisarás tu celular. Harás cualquier otra cosa, excepto ver tu teléfono. En esa media hora, apágalo. Si lo logras por cinco días, aumenta a otros cinco días con una hora de apagar tu teléfono.

KeroKero: El segundo es poner tu cronómetro al bloquear la pantalla de tu celular. Cuando lo desbloquee de nuevo, apunta la hora. Revisa cuánto tiempo puede estar sin revisar el celular (aunque suene). Intenta aumentar ese tiempo si es menor a cuarenta minutos.

KeroKero: ¿Crees poder hacerlo?

Tenemos opciones:

a) LO VEO DIFÍCIL

KeroKero: Inténtalo. No pierdes nada con intentarlo un poco, ¿no? Puede que cambie algo tu vida, algo para bien.

b) ESTÁ BIEN.

KeroKero: ¡Muy bien! Comienza desde hoy.

OSCURO.

EGO: ¿Qué ha sido todo eso?

En la pantalla leemos.

Recuerda: Date un tiempo para no revisar tu celular, y registra cuánto tiempo puedes resistir sin revisar tu teléfono.

SFX. claves o shamisen. Corte a:

3.2.11.

[CHECKPOINT]

OSCURO. ESCUCHAMOS ruido de restaurante y el obturador de la cámara. VEMOS un desayuno o una comida. Hay un zumbido metálico en el fondo.

EGO: Creo... creo que se vería mejor con el tenedor al lado.

EGO: Esta foto no está tan mal. A ver, “vine a la cafetería enfrente de mi casa. En la calle Juárez. Se las recomiendo, 5 de 5.”

VEMOS un edificio. ESCUCHAMOS el obturador de la cámara.

EGO: Esta foto está bastante bien. “Desde aquí se ve mi casa. Vivo en el piso 3. Me gustan mis vecinos, incluso ellos tienen llaves de mi puerta”.

VEMOS una cafetería. Escuchamos sonido de notificación.

EGO: ¡Oh! ¿A alguien le gustaron mis fotos tan pronto? No conozco a ese usuario.

OSCURO. Corte a:

3.2.12.

VEMOS la habitación. VEMOS el celular, hay una conversación abierta. ESCUCHAMOS un ligero sonido metálico en el fondo.

ALMA: Vi que subiste fotos de tu casa con la ubicación y todo.

EGO: Sí, ¿no se ve genial?

ALMA: No sé. No me gustaría que todo mundo supiera donde estoy.

EGO: Estás paranoica. ¿Por qué alguien querría saber dónde vivo y eso?

ALMA: Pues justo ese es el problema.

EGO: Nah. No soy una celebridad. Tampoco tengo nada que ocultar ni nadie me persigue y eso.

ALMA: ¿Y no te da miedo?

Tenemos opciones. Ambas conducen a la siguiente sección.

a) NAH. MI NOMBRE ES “PELIGRO”

EGO: Claro que no. Es más, como no tengo que esconder, mis contraseñas son muy simples. “123”. ¿Qué podrían encontrar? Nada.

ALMA: ¿Por qué me dices tu contraseña?

EGO: Te digo. No tengo nada que esconder.

ALMA: No, no. Cámbiala.

EGO: No le veo caso. Además, cualquier otra combinación sería difícil de recordar para mí.

b) UN POCO, PERO MEH.

EGO: Yo sé que el mundo es peligroso. Pero, en internet, ¿quién podría alcanzarme?

ALMA: Eso es lo que tú crees.

EGO: Es más, estoy tan seguro de que no hay peligro o no encontrarían nada que mis contraseñas son muy simples: “1234”. Si alguien me hackea la cuenta, pues abro otra y ya.

ALMA: No creo que entiendas el punto. Además, ¿por qué me envías tu contraseña así como así?

3.2.13.

ALMA: Oye, te etiquetaron en una publicación.

VEMOS que el teléfono cambia a una imagen. Es la misma casa de nuestro protagonista, en otro ángulo o luz. VEMOS la conversación de nuevo.

EGO: Se parece a mi casa, o eso creo.

ALMA: ES tu casa.

EGO: Qué miedo. No no, ya me pegaste tus nervios.

ALMA: Qué bueno, a ver si así comienzas a considerar que es serio esto.

EGO: Olvídalo, mejor me voy a dormir.

ALMA: Qué descanses. Y piensa en ello. Es raro lo de esa foto.

OSCURO. ESCUCHAMOS ruido de noche. ESCUCHAMOS ruidos extraños, como de algo que cae y golpea.

EGO: Me lleva. Me puso nervioso esa conversación. Y eso que ya había logrado dormir bien algunos días. Lo mejor es que ponga el silencio el celular e intente dormir ya.

3.2.14.

OSCURO. ESCUCHAMOS una flauta japonesa. ESCUCHAMOS el ruido del bambú que espanta a los venados del templo.

EGO: Ay no, ¿de nuevo este sueño?

VEMOS a KeroKero.

KeroKero: Has vuelto. ¿En qué puedo ayudarte?

EGO: Yo... no... no tengo nada. Bueno, no podía dormir... pero por causas diferentes... aunque ahora no estoy seguro si ya estoy dormido o no.

KeroKero: Ya te he dicho que eso es imposible, incluso estando despierto.

EGO: Este sueño, debería ser igual al anterior, ¿no? Casi lo es... pero... no sé.

KeroKero: Algo te perturba.

EGO: Sí. Bueno, no. Una tontería.

KeroKero: Si te perturba, no es, para nada, una tontería.

EGO: No puedo creer que este hablando con una rana en sueños.

KeroKero: ¿Siempre eres así? ¿Dices exactamente lo que piensas, sin pensar antes?

EGO: Bueno, no tengo nada que ocultar.

KeroKero: Ah, tal vez necesites escuchar otra historia.

Tenemos opciones. Cualquiera lleva a la siguiente sección:

a) PERO, NO NECESITO HISTORIAS. NECESITO RESPUESTAS

EGO: Pero... no, no...

KeroKero: Escucha. Solo escucha.

EGO: Pero yo lo que necesito son respuestas.

KeroKero: Vaya impaciencia. Todas las cosas buenas, como cuando uno siembra una planta, requieren esperar y escuchar. Ahora solo... escucha y espera.

EGO: Bueno.

KeroKero: Vaya mal carácter.

EGO: Sí, disculpa. Yo... mi amiga hizo que me dieran nervios.

Te escucho.

b) ESTÁ BIEN

EGO: Está bien. Me rindo. Cuéntame, oh rana.

KeroKero: KeroKero.

EGO: Cierto

KeroKero: Qué mal carácter.

EGO: Sí, disculpame. Mi amiga me puso de nervios hace rato. Continúa.

KeroKero: Está bien. Escucha esto.

3.2.15.

[CHECKPOINT]

OSCURO. SFX: claves. VEMOS en la pantalla un mensaje que dice:

Ahora

un relato
sobre la privacidad.

SFX: shamisen y ruido de cámara fotográfica. DISOLVENCIA. VEMOS a SACHIO,
un comerciante, en su casa.

KeroKero: Hace tiempo existió un próspero comerciante, llamado
Sachio. Él se enteró de que, en el bosque, cerca del lugar donde
vivía, habitaba un hechicero llamado Sen.

VEMOS al hechicero SEN.

KeroKero: Sen era un ommyoji, un maestro de las energías oscuras,
que se sabía tenía el poder de leer la maldad en el corazón de las
personas. Sachio, el comerciante, se consideraba honesto y recto.
Por ello, envió un mensaje a Sen para que lo visitara y así poder
jactarse de su rectitud.

SFX: tambores. VEMOS a SEN y a SACHIO en la misma habitación.

EGO: Esto no va a terminar bien.

KeroKero: Sen el hechicero aceptó la invitación de Sachio.

SACHIO: Soy la persona más simple que existe, no tengo nada que
ocultar. Soy más transparente que el agua que bebes, por eso no tienes
poder aquí.

SEN: ¿Ah si?, ¿nada que ocultar?

SACHIO: Sí. Y soy capaz de demostrártelo.

KeroKero: Sachio dijo eso con convicción esperando que Sen leyera
su mente y no encontrara nada impuro allí.

SEN: Así sea.

KeroKero: Respondió Sen, el hechicero y desapareció en las sombras
con una siniestra carcajada.

SFX: Carcajada y tambores o shamisen. VEMOS como SEN desaparece.

EGO: Sabía que no iba a terminar bien esto.

3.2.16.

VEMOS a una pequeña multitud afuera de la casa de SACHIO, quien mira a las personas y a un monolito de piedra donde está SACHIO.

KeroKero: Sachio estaba intrigado de lo que había pasado. Pronto, escuchó un murmullo afuera. Salió de su casa y encontró frente a ella una enorme roca pulida que las personas miraban intrigadas. Al observarla, se dio cuenta que todo lo que hacía Sachio se mostraba allí, como si un ojo no dejara de mirarlo. Entró corriendo a la casa y escuchó afuera las risas de las personas que vieron su reacción en la piedra.

VEMOS algunas escenas que describe KeroKero. Todas se reflejan en la piedra que ven las personas.

KeroKero: Al poco tiempo, era una práctica común que las personas se reunieran frente a la casa de Sachio a ver lo que hacía. Sachio no podía ir al baño, no podía asearse, no podía hacer cosas simples como comer porque sabía que, afuera, las personas lo observaban.

KeroKero: Al poco tiempo, Sachio comenzó a perder amigos. Algunos descubrían que tenía una fortuna guardada cuando, al pedirle prestado, él decía que no tenía dinero. Otros descubrían que tenía hábitos que no les gustaban. Sachio comenzó a perder su fortuna ya que los otros comerciantes sabían qué estrategias usaba para su oficio.

VEMOS a SACHIO en un bosque de bambú.

KeroKero: Desesperado, Sachio decidió ir a buscar a Sen, el hechicero, al bosque para deshacer la maldición, ya que no podía dormir, comer, asearse sin ser constantemente vigilado.

VEMOS que SEN aparece justo frente a SACHIO.

SACHIO: Lo siento, me he equivocado.

SEN: Todos tenemos algo que ocultar... y eso no es malo.

SEN: Las ventanas no solo se cierran para impedir que la lluvia entre.

OSCURO. SFX: shamisen.

3.2.17.

VEMOS a KeroKero en su santuario una vez más.

EGO: No creo seguirte esta vez, ranita.

KeroKero: KeroKero

EGO: KeroKero, creo que no entiendo muy bien.

VEMOS un montaje con lo que va diciendo KeroKero.

KeroKero: Tener vida privada es importante. La privacidad no es solo para esconder cosas malas o para esconder la verdad. La privacidad es un espacio para nosotros mismos y nadie más. Es bueno cultivar la vida privada, ahora que todos llevamos un micrófono y una cámara en el bolsillo.

EGO: Ok.

KeroKero: Nunca sabemos cómo se utilizará la información que subimos a internet. No sabemos quién puede acceder a ella o las intenciones que tienen. Es importante, por ello, luchar por tener privacidad.

KeroKero: Hoy muchas empresas venden los datos que les proporcionamos. Ganan dinero con las críticas, las fotos, las ubicaciones, con todos los datos que arroja nuestro teléfono. Y no solo a nosotros no nos dan nada, sino que tampoco podemos saber cómo utilizarán los datos que venden.

KeroKero: ¿Entiendes lo que digo?

Tenemos opciones. Cualquiera de las dos hace un corte a la siguiente sección.

a) NO, CREO QUE AÚN NO

EGO: No, me cuesta trabajo entender qué tiene que ver esto con mis contraseñas o mis fotos.

KeroKero: No puedes dejar tu casa abierta a qué cualquier persona entre. Sería tonto. Las redes sociales actualmente están interconectadas así que alguien que tenga alguna de tus contraseñas puede llegar

a tus cuentas de banco o a obtener documentos oficiales. Lde la misma manera, si tus cuentas están protegidas, también así proteges a los tuyos. Siempre que la privacidad se vea amenazada, no importa que sea un desconocido, tu pareja, un gobierno, o una empresa, lucha por conservar tu propio espacio privado.

b) CREO QUE SI

KeroKero: Siempre que la privacidad se vea amenazada, no importa que sea un desconocido, tu pareja, un gobierno, o una empresa, lucha por conservar tu propio espacio privado.

3.2.18.

VEMOS una vez más a KeroKero en su templo.

KeroKero: Te propongo dos retos una vez más.

KeroKero: El primero es cambia hoy todas tus contraseñas. Recuerda que una contraseña segura no es aquella que es más complicada, sino la que es más larga.

KeroKero: También, si tus redes sociales lo tienen, investiga sobre la autenticación en dos pasos.

KeroKero: El segundo reto es revisar qué tanto compartes en redes sociales sobre tu ubicación, hábitos, caminos recurrentes, familiares, etc. Desactiva las características que siempre sigan tus caminos y no entregues al mundo más información de la que deban saber los desconocidos.

KeroKero: Todo sea para reducir el sufrimiento. ¿Crees poder con esto? Es más complicado que el reto anterior.

Tenemos opciones. Cualquiera salta a la siguiente sección.

a) SUENA COMPLICADO

KeroKero: Lo es. En realidad, las configuraciones de seguridad de tu correo y redes sociales generalmente están escondidas. A las empresas no les conviene que las quites. Por ello es un reto.

b) ¡CLARO!

KeroKero: ¡Muy bien! Recuerda que buscar las configuraciones de seguridad de tus correos y redes sociales es difícil. Generalmente están muy bien escondidas ya que a las empresas no les conviene que las desactives. Pero yo confío en que las encontrarás.

3.2.19.

VEMOS a KeroKero en su templo.

KeroKero: Cuídate. Recuerda que nadie nos puede salvar a nosotros mismos y nadie lo hará. Nosotros solos debemos caminar nuestro propio camino.

OSCURO.

EGO: Aún no entiendo qué significan estos sueños. Sin embargo, son extrañamente reconfortantes.

VEMOS en pantalla el mensaje:

Recuerda. Cambia tus contraseñas por unas más largas y activa la autenticación en dos pasos. Defiende siempre tu privacidad siempre que esté amenazada, no importa que sea por desconocidos o por nuestros seres queridos. Cuídate, nadie más lo hará por ti.

OSCURO. SFX: claves. Corte a:

3.2.20.

[CHECKPOINT]

OSCURO. ESCUCHAMOS sonido de lluvia. VEMOS la habitación o una terraza casera, es de noche.

EGO: Sea como sea, la rana... errr... quiero decir, KeroKero, tenía razón. Mi relación con mi teléfono celular y mis redes era un poco irresponsable.

EGO: Es extraño. Nunca pensé que la tecnología podría estar ligado a lo... ¿espiritual?, ¿filosófico? No sé, a la vida común. Que la

tecnología no solo ayude, sino afecte la forma en que las personas viven.

EGO: Ahora que tengo esta hora libre del internet, y que cambié la seguridad de mis cuentas, creo que tengo tiempo para pensar.

VEMOS un montaje de las cosas que va diciendo EGO. SFX: rayo y continúa la lluvia.

EGO: ¿Qué podría hacer en este tiempo que tengo para mí? Tal vez debería estudiar más, sería bueno tener un buen trabajo.

EGO: O tal vez, debería dedicarme buscar la fama y la fortuna. Podría abrir un canal de videos y todo mundo me conocería y podría ganar dinero con ello.

EGO: Pero, tal vez no soy suficiente. ¿Qué podría decir yo? O, si... critican algo, como mi nariz. No me gustaría tener que operarme la nariz.

EGO: Recuerdo que en la escuela alguien se burló de mi nariz. Ojalá hubiera tenido el valor de decirle algo. Pero me quedé en silencio. Tal vez debería buscarlo y decirle que su nariz también es horrible.

SFX: rayo.

EGO: ¡Esto de pensar no es bueno! Solo me da ansiedad. Ah... no había notado que estaba lloviendo.

OSCURO.

VEMOS el teléfono celular y la habitación de noche. Hay una conversación abierta en el teléfono.

ALMA: Una rana, dices.

EGO: Sí. Bueno, no se si exactamente sea una rana. Es un ‘kerokero’.

ALMA: ¿Un qué?

EGO: Lo mismo me pregunto.

ALMA: Aún así es extraño. ¿Qué puede significar?

EGO: No lo sé. Además, no siempre está él. En mi sueño aparecen

historias, con animales. Las que te conté.

ALMA: Bueno, y has seguido los consejos.

Tenemos opciones. Cualquiera lleva a la siguiente sección.

a) NO REALMENTE

EGO: Lo he intentado, pero eso de dejar el teléfono completamente es difícil para mí, a pesar de que no haya cosas interesantes que ver cada que lo enciendo. si hay cosas chistosas, pero después de un rato se vuelven aburridas. Lo de las contraseñas, pues, estoy en eso.

ALMA: Deberías intentarlo, tal vez en verdad algo mejor.

b) SÍ

EGO: Sí, de hecho me di cuenta que en verdad revisaba mi teléfono más veces al día de lo que pensaba. También me di cuenta que estaba sobrecompartiendo información que no era buena que todo mundo viera.

ALMA: Eso está muy bien. ¿Y funciona?

EGO: Bastante, debo admitir.

3.2.21.

VEAMOS la habitación de noche y el teléfono celular aún.

ALMA: Bueno, y ¿duermes mejor?

EGO: Emmm...

ALMA: ¿No?

EGO: Es que, pasa algo. Al revisar mi teléfono constantemente, evitaba pensar. Ahora pienso de más. Cada que me acuesto recuerdo malos momentos o imagino cosas del futuro que no sé si lograré hacer. Y así, paso varias horas sin poder dormir. No puedo solo “apagarme”.

ALMA: Y que tal si... ya vas a dormir y buscas la solución de nuevo, en tus sueños.

EGO: Bueno, nada pierdo con intentar.

ALMA: Nos vemos

EGO: Qué descansas.

VEMOS que la pantalla del teléfono se bloquea. OSCURO.

3.2.22.

ESCUCHAMOS una flauta japonesa. ESCUCHAMOS el ruido del bambú que espanta a los venados del templo. VEMOS a KeroKero una vez más.

EGO: ¡KeroKero!

KeroKero: Hola, qué bueno es este momento si nos hemos encontrado de nuevo. ¿En qué puedo ayudarte?

EGO: He comenzado a desapegarme de mi teléfono pero, ha surgido un problema. Estoy pensando.

KeroKero: ¿Eso es un problema?

EGO: Sí.

KeroKero: No, pensar es de las mejores cosas que nos pueden pasar.

EGO: Sí, bueno... mejor dicho... estoy pensando “de más”.

KeroKero: Ah, eso si puede ser un problema.

EGO: ¿Hay alguna forma... de... apagar mi mente?

KeroKero: ¿Apagarla? No acabo de decir que pensar es de las mejores cosas que le pueden pasar a uno.

EGO: Sí. Pero, tú eres un monje. Y... ya sabes... se sientan y apagan todo.

KeroKero: Si uno pudiera apagar la mente, uno moriría. No, lo confundes. Nosotros no nos identificamos con nuestra mente. Por así decirlo, lo que hacemos es no dejar que nos domine.

EGO: No... no entiendo... podrías...

KeroKero: ¿Una historia? No creo tener una historia sencilla para esto, pero podría improvisar como hice con las otras.

3.2.23.

[CHECKPOINT]

OSCURO. VEMOS un mensaje en la pantalla.

Ahora

una historia

sobre el presente

OSCURO. SFX: shamisen.

EGO: Ok, escucharé sin interrumpir entonces.

KeroKero: Bien.

VEMOS una casa. En el techo hay una gotera. En ella está una mujer, MATSU.

KeroKero: Matsu era la esposa de un samurai que había ido a la guerra. Un día de lluvia, Matsu notó que había una pequeña gotera en el techo. Buscó las herramientas y se preparó para subir al techo y repararlo. Mientras se ponía ropa adecuada para el trabajo, comenzó a pensar en su esposo.

MATSU: “Ojalá estuviera aquí para ayudarme a reparar el techo.”

MATSU: “De hecho, si estuviera aquí, podríamos limpiar la casa juntos, tal vez comeríamos juntos. Al siguiente día podríamos hacer más reparaciones que necesita la casa, y traer algunas vigas para cambiar las que se han podrido. Tal vez podríamos dejar la casa como nueva. O tal vez él traiga riquezas y podríamos cambiar de casa...”

VEMOS que se hace de noche en la casa.

KeroKero: Mientras Matsu pensaba y pensaba, se hizo de noche. Las reparaciones tendrían que esperar.

VEMOS a MATSU encima del techo de su casa.

KeroKero: Al siguiente día, Matsu se levantó dispuesta a reparar el techo antes de que comenzara a llover. Subió al techo, miró la gotera y comenzó a pensar.

MATSU: “Tal vez mi esposo ha muerto en la guerra. Si es así, tal vez debería casarme de nuevo. Si es así, ¿cuál sería un esposo apropiado para mí? En el pueblo no me gusta nadie. ¿Cómo habrá muerto mi esposo? Debo pensar en cómo reaccionaré al recibir la noticia...”

VEMOS que se ha hecho de noche de nuevo.

KeroKero: Y así se volvió a hacer de noche, por lo que Matsu bajó del techo y decidió ir a dormir.

VEMOS que la gotera del techo ahora es un agujero.

KeroKero: Unos días después, el agujero del techo era más grande de lo que era antes. Cuando llovía, se hacía un charco en el centro de la habitación. Matsu decidió que debía reparar el techo ahora mismo. Fue hacia él y comenzó a pensar.

VEMOS la escena que piensa MATSU del pasado

MATSU: “Y si mi esposo no ha muerto, pero encontró al amor de su infancia cuando venía de regreso. Me acuerdo lo celosa que me ponía cada que me contaba de ella. Yo no recuerdo haber tenido un amor de infancia, ¿o si? Recuerdo que en el festival de otoño, había un joven que me gustaba...”

KeroKero: Y así pasó el tiempo hasta que la lluvia volvió y Matsu tuvo que bajar del techo.

VEMOS que el agujero es ahora más grande aún.

KeroKero: Varios días después, el agujero era tan grande que los cuervos se metían a la casa a beber del charco que se hacía en la habitación. Matsu ya no se molestaba en intentar subir al techo, sino que se sentaba frente a la casa imaginando y recordando.

VEMOS lo que imagina MATSU.

MATSU: “Él nunca me dijo cuánto tiempo tardaría. Creo que cuando lo vea, lo trataré con frialdad. ¿Pero si ha muerto y aparece como fantasma? Aún así, seré fría. Debería estar aquí para pasarme los clavos y las herramientas. Un pequeño agujero no es tan difícil...”

KeroKero: En ese momento, el techo de la habitación se desplomó con un gran estruendo.

VEMOS que la casa se ha caído. SFX: caída de techo.

KeroKero: Matsu salió de su ensoñación y fue a ver cómo todo se

había caído en pedazos. Se sentó en los escombros, y notó que su mente estaba en blanco.

KeroKero: Una carga enorme se desplomó dentro de ella, como el techo de la habitación.

OSCURO. SFX: flauta japonesa.

3.2.24.

VEMOS a KeroKero, de nuevo, en su templo.

KeroKero: ¿Cuántas veces no has visto que alguien graba un concierto con su teléfono en lugar de verlo con sus propios ojos?, ¿Cuántas veces no has visto que alguien está revisando su teléfono en la sala del cine o cuando está comiendo con alguien?

EGO: Cierto.

VEMOS un montaje de lo que dice KeroKero.

KeroKero: El presente es lo único que tenemos, que existe. Cada momento, por muy simple o trivial que parezca, es irrepetible. En lugar de estar en el momento, como cuando estamos en un cumpleaños, cenando con nuestras personas favoritas, en la playa, nuestra mente está saltando, como un pequeño mono, de rama en rama. Un día el presente, los momentos irrepetibles, terminarán y tal vez lamentemos no haber tenido nuestra mente en lo que sucedía ante nuestros ojos.

KeroKero: Como dije, esto no significa no pensar. Podemos pensar y es maravilloso evaluar cómo va nuestra vida hasta este momento. No, lo que quiero decir es que no prestamos atención a nada de lo que hacemos, aunque creamos que así es. En lugar de apreciar el silencio o la quietud, o pensar en quienes somos, nuestros ojos van al celular o a la pantalla de televisión. Nunca nos damos cuenta por qué lo hacemos. Creemos que el aburrimiento es negativo, cuando es la esencia de la creatividad.

KeroKero: ¿Entiendes lo que digo?

Tenemos opciones. Ambas llevan a la siguiente sección.

a) NO ME QUEDA MUY CLARO

EGO: Creo que no. Es difícil esto que dices.

KeroKero: Todo termina, esa es una verdad. Este momento, ya sea que consideres que estás soñando o que estás leyendo una visual novel, es un momento de tranquilidad que nunca regresará a ti. Lo mismo pasa cuando comes, cuando das un beso, vas caminando por la calle. ¿Cuántas veces te has perdido de algo solo por no controlar a ese mono saltarín que tienes por mente? En lugar de enseñarle a ese mono a que se siente un momento, prefieres ver videos y memes que, dentro de un año, no recordarás. Detén ese mono un momento y aprecia cuando las cosas van bien. Sólo te tienes a ti, lo demás se perderá algún día.

EGO: Cada vez es más difícil entenderte.

KeroKero: Lo sé. Pero siempre es bueno exigirse a sí mismo un poquito más.

b) SÍ, LO ENTIENDO

KeroKero: Muy bien. Aún así, te pondré un reto para que lo sigas.

3.2.25.

VEMOS a KeroKero en su templo.

KeroKero: El reto que te propongo esta vez parece simple. Pero lo simple no quiere decir “fácil”.

KeroKero: Limpia tu cuarto. Es decir, barre, trapea, ordena tus cosas. Sin embargo, cuando lo hagas pon la mayor atención a lo que haces. No dejes que tu pensamiento se vaya sino concéntrate en cada una de las acciones que haces.

KeroKero: Verás que ambas cosas, tanto limpiar tu cuarto como prestar atención consciente a todo lo que hagas, sin dejar que el mono de la mente salte de la imaginación a los recuerdos, te será

útil algún día.

VEMOS un mensaje en la pantalla que dice.

Limpia tu habitación a detalle. Cuando lo hagas, no dejes que tu mente imagine o recuerde, sino concéntrate en lo que haces. Haz lo mismo cuando hagas otra cosa, como caminar, lavar los trastes, cocinar o cualquier cosa.

OSCURO. SFX: shamisen

3.2.26.

OSCURO. ESCUCHAMOS una flauta japonesa. ESCUCHAMOS el ruido del bambú que espanta a los venados del templo. VEMOS a KeroKero.

KeroKero: Todo tiene un final.

KeroKero: No podemos evitar el dolor en la vida. Pero debemos intentar sufrir lo menos posible, nuestro sufrimiento y el de los demás.

KeroKero: Trasciende el sufrimiento, se el héroe de esta historia. Tu historia.

KeroKero: Por ello, se responsable. No solo de tus redes sociales, sino de ti. Toma las cargas que se te presentan y lléalas, hacia una mejor versión de ti.

OSCURO. VEMOS en la pantalla un mensaje.

Ahora

un epílogo.

OSCURO. VEMOS el templo, pero no está KeroKero allí.

EGO: ¿KeroKero?

EGO: Es extraño, lo había encontrado aquí por meses. Pero no está.

EGO: ¿KeroKero?, ¿dónde te ocultas?

EGO: Nada. El templo está vacío.

EGO: ...

PERSONA: ¿Hola?, ¿hay alguien aquí?

EGO: Ah, ¿buscas a KeroKero?

PERSONA: ¿Quiero qué? No. Creo que estoy soñando o algo.

EGO: Ya veo. ¿En qué puedo ayudarte?

PERSONA. Yo... no... no sé... creo que estoy soñando. Es porque no duermo bien. Bueno, es que, subí una foto y le puse tanto empeño, y nadie la vio. Incluso recibí burlas y...

EGO: Ya veo. Siéntate aquí junto a mí. Yo no soy bueno contando historias, pero creo que podría contarte una que puede ayudarte.

PERSONA: ¿Una historia? ¿Tengo un problema y tu pretendes ayudarme contándome una historia?

EGO: Las historias tienen más sabiduría de la que crees. Verás, hace tiempo...

OSCURO. SFX: claves y yooooo.

VEMOS un mensaje en la pantalla que dice:

El camino no está en el cielo, el camino está en el corazón.

OSCURO.

FIN Y CRÉDITOS.

4. Diseño visual y auditivo

4.1. Diseño visual

El aspecto visual de esta obra tiene tres ejes rectores:

- Debe ser suficientemente atractivo para que sea evidente que se trata de un producto profesional y no una creación amateur.
- Debe de apoyar a la narrativa en el aspecto que que no solo ilustre, sino que el diseño visual aporte indicios para que el lector/jugador pueda seguir con mayor fluidez la narrativa.
- Debe de estar libre de derechos de autor o debe ser con licencia Creative Commons para facilitar su distribución.

El hacer ilustraciones por cuenta propia contraviene el primer eje rector debido a que no soy un profesional en la ilustración, lo cual reduce la calidad del trabajo. Por otro lado, utilizar las ilustraciones de un tercero, ya sea por acuerdo mutuo o porque su trabajo fue lanzado con licencias libres, resulta en un problema para el tercer punto. Esto es debido a que no es posible encontrar ilustraciones que estén en el “mismo estilo” de un solo autor, liberadas en CC, y que me sirvan enteramente al proyecto. Que todo aquello que se encuentre con licencia CC esté “en estilo diferente” contraviene al primer punto.

Por ello, decidí utilizar la técnica de “collage” como alternativa. Las ilustraciones de los personajes serán, principalmente, recortes de fotografías viejas y recortes de fotografías de animales de stock.

Para las fotografías viejas –que son, más que nada, el cuerpo de los personajes– utilizaré creaciones realizadas durante el periodo Meiji japonés, lo cual asegura que sus autores llevan muertos más de 100 años –lo cual es coherente, según la Ley Mexicana de Derecho de Autor–.

Principalmente, utilizaré fotografías de Kusakabe Kimbei que fotografió mucho de la vida diaria de la sociedad japonesa durante el siglo XIX. Su producción

puede equipararse a la de Agustín Víctor Casasola en México durante el porfiriato.

Los rostros de los personajes serán extraídos de fotografías de stock de la página Pexels, donde se encuentran para libre uso y descarga.

Los resultados de esta combinación se reproducen aquí:



KeroKero



Masanobu

Es importante remarcar que el coloreado de los personajes tiene una función determinada. En primera, es para realzar la cuestión de que se trata de un collage: por una parte, equaliza la cuestión de que hay una cabeza de animal puesta en la fotografía de una persona; por otro lado, se manifiesta una capa de “irrealidad” que tiene que ver con el pacto de veracidad que establecerá el lector/jugador – es decir, los colores están para que diga “oh, ok, entiendo, esto es una fábula, te puedo comprar eso y seguir con la historia”–.

Por otra parte, cada color estará ligado al color de letra de los diálogos de los personajes. Así, será más fácil saber cuando un personaje está hablando o no.

Para el diseño de fondos, hay dos tipos. Uno que corresponde a la época actual o a los “montajes”. Para ello, se utilizarán fotografías de licencia libre de Pexels, con modificaciones pertinentes.

Para los escenarios en los relatos, se utilizarán grabados clásicos de la técnica Ukiyo-e producidos por los grandes maestros del periodo Edo –1600 a 1860–. Es decir, se utilizarán en general grabados de Hiroshige, algunos de Hokusai y muy pocos de Utamaro. Estos cuadros pertenecen ya al dominio público en cuanto a derechos de autor. A continuación reproduzco un grabado de Hokusai para que se entienda la estética:



4.2. Diseño sonoro

La banda sonora y los efectos de sonido también representan un reto. Para ello, mi hermano, el multiinstrumentista David Almaga se ha ofrecido a crear loops simples con grabaciones de flauta japonesa, shamisen y claves que tiene a su disposición, además de hacer algunos folies. Los audios de la visual novel se liberarán junto a la licencia de la obra para que queden libres de uso.

4.3. Contacto

Para cualquier cuestión relacionada con este GDD o la novela visual, es posible establecer contacto con el autor y desarrollador **Daniel M. Olivera** al correo:

`daniel.m.olivera@gmail.com`

O por medio de Twitter o Facebook bajo el nick: `lenguajeprivado`