

El ensayo mudo

Inside y su reflexión sobre los temas del control y la libertad dentro y fuera de los videojuegos

Sofía Biondi

Inside, un videojuego *indie* lanzado por la compañía Playdead en 2016, nos presenta un futuro distópico en el que la mayoría de las personas ha ido perdiendo su humanidad a causa de una minoría, que concentra el poder y tiene control sobre todo. En este mundo, por momentos onírico y en otros muy realista, jugamos como un niño que debe huir de diversos enemigos que buscan destruirlo.

La premisa del juego es muy sencilla, así como también su mecánica: se trata de un juego de puzzle, con el clásico formato de plataforma de dos dimensiones.¹ Sin embargo, *Inside* dista de ser un juego simple o predecible. Detrás del minimalismo de su imagen, su sonido y sus mecánicas, hay escondida una trama potente que es imposible que no nos deje pensando. El juego explota el potencial de cada uno de sus elementos y entreteje constantemente contenido y forma para contar su historia. En este trabajo intentaremos pensar cómo se construye ese tejido e investigar algunos de los hilos que lo conforman.

En el silencio está la clave

Inside no *dice* propiamente nada. No hay narración, ni diálogo; de hecho, el juego prescinde ostensiblemente de palabras. En cambio, nos cuenta a través

¹ En inglés, *puzzle platformer*, se trata de juegos en los que se usa el formato de plataformas pero en los cuales para avanzar el jugador debe resolver una serie de problemas o acertijos.



de dos elementos complejamente trabajados aunque, quizás paradójicamente, minimalistas: sus escenarios y las mecánicas.

Lo que el juego nos muestra, en verdad, se da sin embargo en una oscilación entre el exhibir y el ocultar. En algunos momentos tenemos la seguridad de estar viendo demasiado, por ejemplo, en las variadas muertes que puede encontrar el niño durante la partida. Así, si se ahoga lo vemos ir soltando aire con desesperación antes de hundirse; si los perros lo atrapan se nos muestra cómo lo devoran; o si se nos cae de una gran altura podemos ver cómo su pequeña cabeza golpea contra el suelo con un ruido seco mientras expulsa algunas gotas de sangre. A pesar del dibujo estilizado y los casi nulos matices de color, las muertes son sorprendentemente explícitas. Hay, por otro lado, cosas que no llegamos a ver del todo, que no nos son explicadas o, incluso, que no vemos en absoluto. Un ejemplo es la onda expansiva con la que nos enfrentamos más o menos a la mitad de nuestro recorrido. Lo único que sabemos de ella es que destroza todo lo que alcanza, incluyendo al niño, por lo que cuando se produce debemos estar escondidos detrás de una superficie sólida (si no estamos cubiertos, la onda nos despedaza y, en otra de las muertes explícitas, vemos las extremidades sangrientas del chico volar en distintas direcciones). Nunca logramos ver la fuente de esta monstruosa pulsación, ni siquiera a lo lejos. Lo que sí logramos ver a lo lejos son unos inmensos robots que aparecen en varios momentos en el fondo del cuadro,

como parte del paisaje, y que en otros forman parte de un obstáculo a superar. Estas máquinas aportan a la idea de que hay mucho más de este mundo de lo que podemos ver y de lo que jamás sabremos.

Con los experimentos ocurre algo parecido: aunque sabemos que el objetivo general debe ser formar una “especie” humana que obedezca todo lo que se le ordena, no comprendemos más que esto. Muchos misterios quedan por resolver respecto a eso, como por ejemplo qué son las criaturas acuáticas que parecen niños con largo cabello (posiblemente también producto de las experimentaciones en humanos), qué función cumplen las habitaciones de gravedad invertida en las que cuerpos cuelgan en dirección al techo y qué es, a fin de cuentas, la enorme masa de extremidades humanas que encontramos cerca del final.

Hay otra forma en que el juego nos “cuenta” su historia: se trata de su propia mecánica; es decir, de las acciones que los jugadores debemos realizar y de nuestra experiencia en la partida. Así, por ejemplo, la decadencia del mundo representado en *Inside* no se nos muestra solamente a través de los escenarios sino también de lo que el jugador debe hacer. Para resolver ciertos puzzles se deben utilizar las marcas de esta decadencia de los espacios; por ejemplo, al amortiguar una caída en una pila de cadáveres de cerdos o al terminar de derribar o romper una estructura para pasar al otro lado.

Otro ejemplo muy claro del uso que se hace de estas dos maneras de narrar (a través de lo que vemos y a través de lo que experimentamos) es con respecto a los autómatas. El primer encuentro con ellos se produce cuando estamos atravesando las zonas rurales. Al principio es probable que no los notemos ya que están en el fondo, bastante alejados del protagonista; pero cuando el niño se pone el casco que permite controlarlos, de pronto empiezan a moverse. Un segundo encuentro fundamental con estos sujetos es cuando los vemos desfilando en la ciudad. Primero desde los techos y luego ocultos en un pasaje entre dos casas, vemos a los autómatas caminar balanceándose, con los brazos y las cabezas inertes pero todos en perfecta sincronización. El escenario despojado hace que en esta escena no haya qué mirar más que este desfile; es lo único, aparte del niño, que está en movimiento en pantalla. La ausencia de música, por su parte, genera un efecto parecido, ya que sólo podemos oír el ruido acompasado que hacen los pasos de los autómatas cuando caminan todos a la vez. Esta escena nos cuenta más de estos sujetos (están atrapados

y siendo controlados) pero también nos muestra que estamos ante un mundo desolado y deshumanizado.

Rápidamente, sin embargo, experimentaremos por nosotros mismos lo que hasta ese momento habíamos visto. El niño llega en medio de una prueba que unos observadores misteriosos (hay familias enteras entre ellos, todos con máscaras) están haciendo a los autómatas y debe hacerse pasar por uno de éstos. Así, tenemos que lograr que el chico haga exactamente los mismos movimientos que los demás y al mismo tiempo. De esta manera, *Inside* nos obliga a experimentar la sumisión a órdenes externas y la pérdida de dominio de nuestros movimientos. En ese momento, mientras recorremos la habitación y caminamos bajo el foco de luz, nos convertimos en un autómata más.

No tan distintos

Los espacios que atravesamos en nuestro recorrido van variando de abiertos y externos hasta más cerrados e interiores. Éste es uno de los sentidos en el que podemos entender el nombre del videojuego (*inside* significa “dentro” o “adentro”): lo comenzamos en un bosque y lo terminamos fundidos dentro de la masa humana. Lo primero que vemos en el bosque son unas camionetas en las que son cargados grupos de personas. Quienes hacen esto son unos misteriosos agentes con máscaras blancas que tienen linternas, perros de caza o pistolas y que persiguen al niño y lo duermen o matan si logran atraparlo. Es así que desde el principio nos hacemos a la idea de que se trata de un mundo violento en el que por alguna razón las personas son cazadas y recolectadas.

Poco después ingresamos en una zona rural, en la que por un tiempo no nos cruzamos con nadie. Cadáveres de cerdos, plantaciones y casas vacías, y hasta autos medio hundidos en el lodo nos dan a entender que estas granjas han estado abandonadas por un tiempo. Como mencionamos anteriormente, es aquí donde tenemos nuestro primer encuentro con los humanos autómatas y donde por primera vez los utilizamos para resolver un puzle del juego.

El espacio al que accedemos seguidamente es el de la ciudad. Desde arriba de los techos, podemos ver que este lugar está despojado de todo signo de vida: una calle se extiende entre dos columnas de edificaciones sin ninguna marca

que las diferencie o identifique; mientras que en los techos encontramos solamente objetos abandonados y algunos carteles publicitarios de los que sólo quedan unas letras o algunas pocas luces. En esta parte observamos la larga fila de autómatas que, bajo la vigilancia personas, cámaras y robots, camina en perfecta sintonía. Esta escena, sumada a lo que vimos anteriormente, difícilmente no nos haga recordar un campo de concentración. La cacería de personas, el permanente control, un espacio habitado pero que a la vez aparece vacío de toda vida, la deshumanización y la perfecta disciplina impuesta a estos sujetos hacen pensar en los gobiernos autoritarios de nuestra propia historia que instalaron el terror entre sus poblaciones con este tipo de prácticas. La mencionada demostración de obediencia que debemos hacer frente al grupo de observadores así como también las diferentes experimentaciones en humanos que vamos encontrando a lo largo de nuestro recorrido refuerzan esta vinculación.

Antes de llegar a los experimentos, sin embargo, pasamos por una serie de espacios que parecen ser fábricas abandonadas. Igual que en el caso de los campos, estas fábricas también aparentan haber estado vacías por mucho tiempo dado el estado en el que se encuentran: la construcción está desmoronada, muchas paredes, resquebrajadas y la mayoría de las habitaciones se encuentran inundadas. Podemos entender que el abandono de estos lugares está íntimamente ligado con la "creación" de los sujetos autómatas, ya que en los campos estos sujetos son granjeros y durante la segunda mitad del juego muchos tienen mamelucos o cascos, por lo que se trata indudablemente de obreros. En el hecho de que los humanos-autómatas presenten estas marcas hay una implicancia de clase: los obreros y los campesinos, de clase baja son, como habitualmente, víctimas de las clases superiores.

Finalmente ingresamos en los laboratorios, en los que encontramos sujetos sobre los que se está experimentando así como también empleados que trabajan allí. Es aquí donde vemos al experimento final: una masa formada por extremidades humanas con la que el niño se funde.

Estos espacios, siempre definidos por unos pocos rasgos, nos muestran un futuro distópico pero formado en gran parte por elementos que nos son conocidos, tanto de nuestro pasado como del presente. Los lugares que el niño recorre (el bosque, los campos, la ciudad, los subterráneos, las fábricas, entre otros) forman parte de nuestro mundo actual y, en algunos casos, de



nuestra vida cotidiana. Por otra parte, como dijimos anteriormente, encontramos también en nuestro recorrido elementos misteriosos o directamente enigmáticos, que tienen poca o nula explicación.

El hecho de que los lugares que transitamos sean los mismos espacios que forman parte de nuestro mundo actual impide que situemos ese futuro en una fecha demasiado lejana. Por otro lado, aquello que nos recuerda a sucesos reales de nuestra historia nos hace pensar que eso que nos horroriza en lo que vemos es algo que podría volver a ocurrir. Se trata, entonces, de un futuro formado por elementos inconcebibles y monstruosos pero que no podemos separar totalmente de nuestro presente y de nuestra historia, dado que parte de su monstruosidad proviene de cosas que nos resultan bien conocidas.

El mundo triste y cruel que nos muestra *Inside* resulta más incómodo en tanto nos hace acordar, en varios puntos, al nuestro. Como un espejo deformante, esos espacios transformados por un poder absoluto o por el abandono nos muestran una faceta monstruosa de nuestro propio mundo.



Marionetas S. A.

Como mencionamos anteriormente, la decadencia de los lugares que recorreremos se vuelve más patente en tanto debemos interactuar con sus signos. Dicha interacción con los objetos y el ambiente es constante, ya que debemos manipularlos para avanzar de pantalla. Pronto, sin embargo, pasamos a utilizar animales: primero a unos pequeños pollitos, que lanzamos contra una pila de heno para que caiga hasta nosotros y podamos utilizarla, y luego a un cerdo, que debemos hacer chocar contra una puerta para que ésta se abra con el golpe.

Inmediatamente después de esto accedemos al lugar donde controlaremos por primera vez a seres humanos. En este primer momento son sólo cuatro, pero progresivamente debemos dominar cada vez a más personas a la vez, en lo que podríamos denominar un aprendizaje doble: aprendemos a manejar mejor las mecánicas del juego y, a la vez, a dominar mejor a hombres y mujeres y a verlos más como instrumentos para lograr nuestros objetivos y menos como humanos. El avance, a su vez, también es doble: avanzamos en el juego y por lo tanto en la complejidad de los puzzles que debemos resolver (coordinar distintas acciones de los autómatas, cada vez más complejas, para seguir adelante) y, al mismo tiempo, avanza el poder que ejerce el niño sobre los

demás y, a través de éste, el nuestro.

Observar cómo hombres, mujeres y cuerpos (posteriormente aparecen entre los autómatas cuerpos fragmentados, a los que le faltan piernas, brazos o la cabeza) siguen al niño, quien lleva puesto el casco luminoso que le permite controlarlos, parece demostrarnos que el chico no es un autómata más. Sin embargo, una serie de sucesos que ocurren hacia el final del juego nos dan una idea distinta.

A partir del momento en que el niño se funde en el interior de la masa humana ya no jugaremos como él sino como el monstruoso experimento, al que ayudaremos a escapar de los laboratorios. Se han formulado innumerables teorías con respecto a este encuentro y al vínculo entre el niño y la masa de cuerpos. Una de las más resonadas y fundamentadas afirma que éste ha sido llamado por la masa y que todo su recorrido ha sido para llegar hasta ella.² Esto tiene sentido teniendo en cuenta que, con el mismo impulso irreflexivo con que había avanzado hasta el momento, el chico llega a la conglomeración humana, la libera y se funde con ella. Así, concluimos que el niño tampoco ha actuado por voluntad propia: la masa lo ha hecho correr hasta allí para poder fundirse con él y escapar. Esto resignificaría todo lo ocurrido anteriormente: mientras creíamos controlar con el chico aquello y aquellos que nos rodeaban, él mismo estaba en realidad siendo dirigido por la masa.

Sin embargo, el final vuelve a dar un giro en todo lo dicho anteriormente. Entendido incorrectamente, puede parecernos un final abierto pero esperanzador: luego de que logramos salir del laboratorio, llegamos al borde de un río rodeado por un bosque y la masa humana descansa en la tierra iluminada por una luz que baja desde el cielo. Aunque en la forma de un experimento monstruoso, pensamos, hemos alcanzado finalmente la libertad.

Pero antes de esto hay un detalle que, si lo vemos, cambia por completo nuestra interpretación. Mientras la masa destruye los laboratorios se puede ver una maqueta que reproduce en miniatura, rasgo por rasgo, aquel momento final: la vera de un río rodeada de un bosque sobre la que cae un haz de luz. Nos damos cuenta entonces de que el final es una puesta en escena construida por los científicos para que creyéramos que nos habíamos liberado. Hemos

² Esta teoría es referida en muchas notas, discusiones y portales. Una referencia más detallada puede encontrarse [aquí](#).

sido engañados; durante todo el juego, mientras creíamos controlar a otros, nosotros también estábamos obedeciendo mandatos sin saberlo.

Por una parte, esto nos muestra que hay una red de control que se extiende de punta a punta del juego y que vincula e incluye a todos sus personajes (los autómatas, el niño, la masa humana, los científicos), y que termina por atrapar también al jugador. Aplicando la idea foucaultiana, el poder no es aquí algo que se retiene o se posee, sino una fuerza en circulación, que funciona en niveles ínfimos y atraviesa a los individuos (M. Foucault, 1976, p.144); algo, además, de lo que es muy difícil escapar.

Por otro lado, este final confunde los límites entre el juego y el jugador; éste no puede mantenerse al margen de lo que está observando ya que la escena final no es un engaño para el niño (que ni siquiera está en pantalla y probablemente ha muerto) sino para él mismo. El jugador, como casi todos en *Inside*, estuvo siendo controlado.

La última renuncia

Lo cierto es que el juego nos deja desde el principio en una posición de debilidad e ignorancia con respecto a lo que está ocurriendo. La primera escena es clave en este sentido. Se trata de un inicio *in medias res*: ingresamos a la mitad de la historia, dado que el conflicto ya se produjo (el niño está huyendo pero no sabemos por qué), pero también a la mitad de un movimiento (el chico está deslizándose por el barranco cuando lo vemos por primera vez). Partiendo de este desconocimiento, el jugador pasa de ser aquél que con su impulso hace avanzar la trama a una especie de intruso que ha entrado en medio de algo que desconoce.

A partir de aquí, la misma mecánica del juego le impide elegir o tomar cualquier tipo de decisiones. Dado que funciona como un juego clásico de plataforma de dos dimensiones, hay en verdad sólo una dirección hacia la que podemos ir, la derecha, con la sola posibilidad de volver momentáneamente sobre nuestros pasos para resolver algún puzle en particular.

Si el principio es ya un indicio de la posición de desconocimiento en que nos

pone el juego y la forma de éste el marco que nos limita durante el resto de la partida, es el final lo que termina de confirmar nuestra impotencia. Al descubrir que cuando la masa escapa no llega más que a una puesta en escena de los científicos, nos damos cuenta de que todo lo que creímos haber estado haciendo para ayudar a escapar a nuestro protagonista resultó inútil. Es entonces casi inevitable percatarse de lo poco que supimos a lo largo del juego del niño, de su objetivo y de las razones de lo que estaba haciendo.

Aún más inquietante resulta otra teoría que surgió a raíz de este final: gracias a la maqueta, podemos pensar que todo lo que vimos en el juego formó parte de un experimento. Según esta idea, los científicos están intentando desarrollar formas de vida cada vez más hábiles e inteligentes, y por eso ponen a prueba al niño con distintos obstáculos, para probar si puede llegar a la masa humana. Esto explicaría por qué los empleados la ayudan a escapar: la huida de la masa también forma parte del experimento.³

Pero en este caso cabe preguntarse si nosotros mismos, los jugadores, formamos parte de éste. Al fin y al cabo, todo lo que hicimos también fue parte del plan de los científicos. Las acciones que tomamos estaban previstas, los obstáculos que vencimos estaban hechos para ser resueltos y los enemigos para ser evadidos. El juego, así, se abisma en sí mismo: en él, igual que en el experimento, todo está planificado y previsto para que lleguemos hasta el final. El niño y la masa han sido engañados por los científicos igual que el jugador ha sido engañado por los creadores del juego. Nosotros, los jugadores, creímos estar acompañando al niño en la búsqueda de la libertad cuando en realidad estábamos ayudándolo a obedecer con un mandato que lo lleva a su propia destrucción. La masa cree lograr escapar cuando en realidad está colaborando con que los científicos continúen llevando adelante su experimento.

El jugador, entonces, está tan atrapado en las reglas del juego como el niño y la masa lo están en el marco del experimento. Pero él tiene, a diferencia de ellos, una segunda oportunidad. En primer lugar, porque puede ver la mencionada maqueta, que le revela la artificialidad de la liberación que supone el final. Así, obtiene un conocimiento que ni el niño ni la masa podrán tener nunca: conoce la mentira, el engaño, y por tanto puede ir en busca de la

³ Esta teoría también aparece referida en muchos lugares, pero puede encontrarse, por ejemplo, [aquí](#).



verdad. En segundo lugar, porque existe, en efecto, un final alternativo que puede conseguirse cuando se juega *Inside* por segunda vez.

Si en la primera pasada se encuentran una serie de esferas luminosas y se las desconecta, es posible encontrar en la siguiente partida, casi al inicio del juego, una puerta trampa oculta en medio de un cultivo de maíz. Ésta da acceso a una cámara subterránea en la que encontramos una habitación con el casco que permite controlar a seres humanos en el fondo, y en el frente un enorme enchufe conectado a una pared. Al desenchufarlo, el niño queda en cuclillas, en la misma posición de espera que observamos en los autómatas (confirmación de que éste también está siendo dominado) y todo (incluyendo el casco) comienza a apagarse. La pantalla se funde a negro, y el juego termina.

Es notorio que es éste el único momento en que podemos escapar de la linealidad de dirección única del juego. Sólo por esta vez, el jugador puede elegir entre continuar corriendo (con lo que repetirá todo lo que ha hecho en la primera partida) o bajar por la puerta trampa. Llegar a este punto no es fácil, sin embargo, ya que no sólo es necesario buscar en otras fuentes de información externas al juego cómo llegar a la puerta trampa (ya que es imposible de ver por estar oculta en el campo de maíz), sino que además hay un requisito retroactivo, ya que es necesario haber desconectado todas

las esferas luminosas en la partida anterior para acceder a este lugar. Una vez que se ingresó a la cámara hay aún más dificultades: se debe recordar una melodía que sonó algunas escenas antes en el juego y reproducirla con una palanca para que se abra una compuerta. Así, para conseguir el final alternativo el jugador debe tomar un rol activo para descubrir su existencia y reproducir los pasos necesarios para llegar a él.

Este final parece ser la única posibilidad de libertad que nos presenta el juego. Fuera de él, la otra opción es seguir atrapado en su eterna linealidad, que lleva siempre al mismo final; un final que no es más que un artificio: la imagen de la libertad. La verdadera libertad, la que se alcanza a través del final alternativo, no tiene la belleza ni la carga simbólica de la escena del borde del río y el haz de luz bajando desde el cielo. En el final alternativo hay que sacrificarlo todo: el niño sacrifica su mundo y junto con éste, a sí mismo, y el jugador sacrifica su deseo de conseguir un cierre. Porque aunque en ninguno de los dos se conteste muchas de las preguntas que ha abierto el juego, el final común ofrece una mayor sensación de clausura que el alternativo. Al menos deja con una imagen que sugiere la libertad, que nos da a entender que algo ha cambiado o se ha terminado, ya que la masa humana y el niño escapan del laboratorio. En el final alternativo, por el contrario, sólo podemos ver cómo el niño y todo lo que lo rodea se apaga mientras nuestra propia visión se va apagando también.

¿Por qué esa necesidad de sacrificarlo todo? El hecho de que el niño se “apague” cuando desconectamos el casco que da el poder de dominar a otros nos indica que él también está siendo controlado. Podemos pensar, como ya dijimos, que se trata de la masa, pero hay alguien que lo ha estado controlando desde el principio: nosotros mismos. Así como antes podíamos identificarnos con el protagonista en tanto nuestras acciones son determinadas por los desarrolladores sin que nos demos cuenta, también es cierto que las del niño están bajo nuestro control. Entonces, nuestra pequeña elección como jugadores se sitúa entre un final que se nos ofrece y que parece darle cierto cierre a la historia, que representa una imagen de la libertad, o una liberación verdadera del protagonista, que significa un esfuerzo no sólo porque implica una segunda incursión en el juego sino también una serie de dificultades que a superar.

Esta liberación, sin embargo, implica la destrucción del mundo y del protagonista del juego y, por lo tanto, del juego mismo. Así, tanto el niño como el



jugador hacen los máximos sacrificios: aquél se sacrifica a sí mismo mientras que éste sacrifica la posibilidad de encontrar un cierre a la historia y, dado que el juego se destruye, de continuar jugando.

Bibliografía:

Foucault, Michel (1979). Curso del 14 de enero de 1976. En M. Foucault, *Microfísica del poder* (versión electrónica). Disponible [aquí](#).

Keplek, Patrick (2016). "The Wild Theories Behind Inside's Secret Ending". Disponible [aquí](#).

Matulef, Jeffrey (2016). "What's going on at the end of Inside?" Disponible [aquí](#).

Rodriguez, Michael (2016). "INSIDE Game Review". Disponible [aquí](#).

Tamburro, Paul (2016). "Inside's Ending Explained: Our Theory On the Limbo Sequel's Brain-Bending Conclusion". Disponible [aquí](#).

Matulef, Jeffrey (2016). "What's going on at the end of *Inside*?"