

Dos versiones del fin de la humanidad Un análisis comparativo de *Hitchhiker's Guide to the Galaxy*, novela y videojuego

Ezequiel Vila

```
Bedroom 0/2
Release 59 / Serial number 851108

You wake up. The room is spinning very gently round your head. Or at
least it would be if you could see it which you can't.

It is pitch black.

>get up
Very difficult, but you manage it. The room is still spinning. It dips
and sways a little.

>turn light on
Good start to the day. Pity it's going to be the worst one of your
life. The light is now on.

Bedroom
The bedroom is a mess.
It is a small bedroom with a faded carpet and old wallpaper. There is a
washbasin, a chair with a tatty dressing gown slung over it, and a
window with the curtains drawn. Near the exit leading south is a phone.
There is a flathead screwdriver here.
There is a toothbrush here.

>
```

Interacción y mimesis¹

En 1979 Douglas Adams publica la novela *Hitchhiker's Guide to the Galaxy*, texto fundacional y actualmente canonizado por la cultura geek. Pocos años

¹ Una versión preliminar de este trabajo fue presentada en las V Jornadas de Jóvenes Investigadores en Literaturas y Artes Comparadas, organizadas por la Maestría en Estudios Literarios Latinoamericanos y la Maestría en Curaduría en Artes Visuales de la Universidad Nacional Tres de Febrero, el día 3 de diciembre de 2014.

después, en 1984, realiza en sociedad con Steve Meretzky, de la compañía Infocom, un videojuego con el mismo nombre que no goza de la misma fama. Se trata de una aventura textual, género que dominó los albores de la industria del videojuego durante los inicios de los '80. La cercanía y la distancia entre un dispositivo artístico y otro nos sirve de oportunidad para pensar el vínculo entre literatura y videojuego: ¿se trata de una adaptación?² ¿qué mecanismos narrativos pueden reconocerse entre uno y otro? ¿qué desplazamientos se verifican en las figuras que los recorren? Para empezar a responder a estos enigmas debemos adentrarnos en las particularidades del dispositivo que vamos a analizar y atender, aunque brevemente, a algunas consideraciones metodológicas respecto de la forma de operar sobre materiales que no son los acostumbrados para aquellos que provenimos de disciplinas dedicadas al análisis textual. La aventura textual, como género, nos permite acercarnos a este problema de manera idónea ya que es una forma de videojuego que está fuertemente enraizado en tradiciones literarias. En principio debemos lidiar con la dificultad que propone el videojuego como mecanismo. La clásica división propuesta por Roger Caillois (1986, 39-41) de los juegos en cuatro grupos los separa según predomine la competencia (*agon*), el azar (*alea*), el simulacro (*mimicry*) o el vértigo (*ilinx*). Las aventuras textuales se encontrarían dentro del tercer grupo, donde predomina el simulacro, ya que el desplazamiento por un mundo ficcional a través de un avatar es lo que caracteriza a este tipo de juegos (más adelante detallaremos esta asimilación). Al respecto del género, el teórico danés Jesper Juul (2010, 768-805) señala que los juegos de aventura responden a una estructura *progresiva* pura que presenta un espectro amplio de acciones que el jugador puede ejecutar a la vez que determina una variedad mínima de resultados posibles para esas acciones. En contraposición a ellos se encuentran los videojuegos que responden a una estructura *emergente* pura, los cuales cuentan con una variedad mínima de acciones que disparan una variedad infinita de posibilidades (típicamente juegos como el *Pong* o el *Tetris*). En los juegos de progresión hay una relación estrecha con el relato mientras que en los juegos emergentes el relato es simplemente un subproducto, un

² La pregunta por la adaptación siempre lleva a una pregunta por el origen y en este caso requiere una aclaración: la novela está basada en un radioteatro del mismo nombre que Adams produjo para la BBC en 1978. Aun antes del videojuego ya habían aparecido obras de teatro y una serie de televisión, a las que luego se sumaría una serie de historietas. Podría argumentarse que se trata de uno de los casos más tempranos y prolíficos de entretenimiento multimedial.

reporte que el jugador puede hacer una vez que ha concluido una sesión de juego. Juul señala, además, que la estructura progresiva es un aporte novedoso de la aventura textual, mientras que la estructura emergente es anterior en el mundo de los juegos de computadora (2010, 813-815).³ En el cruce entre estas categorías entendemos la pertinencia de estudiar ciertos videojuegos en serie con obras literarias. Tanto los conceptos de *mimesis* como de *relato* son objeto de desplazamientos entre un dispositivo y otro, pero entendemos que el estudio comparado entre videojuego y literatura nos puede llevar hacia una comprensión más cabal de ambos problemas. Uno de los principales valores que se le reconoce a la "ficción interactiva" (como parte de la crítica elige llamar a estos videojuegos) es el de proporcionar una narrativa *no lineal*. Sin embargo veremos que, aun si esto pudiera ser considerado un valor, dista de ser una realidad efectiva. Por ejemplo, la interfaz del juego que nos compete presenta breves descripciones y menciona fugaces eventos que responden a los comandos (*mirar, agarrar, prender, etc..*) que nosotros ingresamos, y si bien su orden no está definido de antemano y responde a nuestra voluntad, su progresión está fuertemente predeterminada.

>take screwdriver

You can't reach it from the bed. The effort almost kills you.

>get out of bed

Very difficult, but you manage it. The room is still spinning. It dips and sways a little.

>take screwdriver

You're certainly picking the tough tasks. The floor acts like a trampoline on an ice rink, or like something they've been working on for years at Disneyland.

>take gown

Luckily, this is large enough for you to get hold of. You notice something in the pocket.

>see pocket

The dressing gown is faded and battered, and is clearly a garment which has seen better decades. It has a pocket which is closed, and a small loop at the back of the collar.

³ *Adventure* (Crowther y Woods) es de 1976 mientras que *Tennis for Two* (Higinbotham), considerado el primer videojuego de la historia, es de 1958.

>open pocket

It's hard to open or close the pocket unless you're wearing the gown.

>wear gown

You are now wearing your gown.⁴

Esta característica no está asociada a su linealidad o no linealidad sino a su naturaleza procesal: es necesario que el usuario ingrese una serie de *inputs* para que el texto se desenvuelva y la narración avance. Es por ello que seguimos a Espen Aarseth cuando señala que no se trata de textos no lineales sino de *cibertextos* que operan mediante operaciones *ergódicas*.⁵

The performance of their reader takes place in his head, while the user of cybertext also performs in an extranoematic sense. During the cybertextual process, the user will have effectuated a semiotic sequence, and this selective movement is a work of physical construction that the various concept of "reading" do not account for. This phenomenon I call *ergodic*, using a term appropriated from physics that derives from the Greek words *ergon* and *hodos*, meaning "work" and "path". In ergodic literature, nontrivial effort is required to allow the reader to traverse the text. (Aarseth 1997, 1).⁶

El concepto de ergódica hace hincapié en el esfuerzo extra noemático (por fuera de la mente) que el usuario debe realizar para continuar atravesando el

⁴ Todas las citas que incluyen comandos pertenecen a *Hitchhiker's Guide to the Galaxy* (Infocom, 1984)

⁵ He recurrido a las reflexiones de Aarseth en otra oportunidades, principalmente en [este artículo](#), donde exploré un poco más a fondo algunos de los corolarios de pensar la narrativa en términos ergódicos.

⁶ "La actividad de los lectores tiene lugar en su cabeza, mientras que el usuario de un cibertexto también actúa en un sentido extranoemático. Durante el proceso cibertextual, el usuario habrá efectuado una secuencia semiótica, y este movimiento selectivo es un producto de construcción física que los distintos conceptos de "lectura" no llegan a abarcar. Llamo *ergódica* a este fenómeno, usando un término tomado de la física que deriva de las palabras griegas *ergon* y *hodos*, que significan "trabajo" y "camino", respectivamente. En la literatura ergódica, esfuerzos no triviales son requeridos para que el lector pueda atravesar el texto." Todas las traducciones en nota al pie son propias.

texto.⁷ El texto en sí mismo no aparece hasta que estas decisiones no son forzadas sobre el mecanismo, lo cual dista de simplemente proponer una secuencia no lineal. De hecho, una de las observaciones de Jesper Juul sobre las aventuras textuales versa sobre la rigidez de su estructura en comparación a los juegos emergentes, cuyo desarrollo es mucho más abierto. Para atravesar los primeros pasos del HHGTTG debemos ejecutar una serie precisa de inputs en un orden definido ("turn lights on", "get up", "get gown", "wear gown", "open pocket"), mientras que otros inputs ("open curtains", "open window") o los mismos comandos en un orden incorrecto ("take screwdriver" antes de "take analgesic") nos permitirán explorar el espacio de la representación y completarán significados pero no nos harán avanzar. Entonces es preciso discernir entre la estructura secuencial, que puede ser rígida o flexible, y el procesamiento, que a diferencia de lo que ocurre en la narración tradicional, no se limita al dominio de lo interpretativo sino que requiere de esfuerzos no triviales para atravesar el texto. Esta diferencia nos lleva a la consideración de otro debate: ¿podemos seguir llamando narración a este fenómeno? La lectura del fragmento transcrito arriba llevaría a cualquier lector a considerarlo como narración sin demasiados problemas. El uso de la segunda persona del singular, reservado en el campo de lo literario a narrativas experimentales como *La modificación* de Michel Butor, no alcanza para separarlo de la narración como la reflexión literaria la ha entendido desde sus orígenes. Sin embargo, si nos percatamos de que ese fragmento es tan solo un registro del desenvolvimiento de un texto dinámico que se va formando de forma parcial a través de interacciones, quizás estaríamos menos seguros acerca de ese juicio. Algunos autores (Frasca 2003; Aarseth 2006) atendiendo a la capacidad interactiva eligen hablar de simulación en oposición a narración, mientras que otros (Ryan 2001) consideran que la narrativa es también una técnica de "realidad virtual" y que simplemente habría un cambio en los mecanismos de inmersión e interacción utilizados. Este es un debate fundacional en la formación de la disciplina del estudio de videojuegos y lejos de estar saldado, es una fuente fructífera de preguntas aún hoy día. El argumento para desechar a la narración como técnica puede resumirse en las palabras de Gonzalo Frasca: "It does not deal with what happened or is happening, but with what may

⁷ Aarseth subraya la independencia de la ergódica respecto de la computación y se encarga de rastrear una tradición cibertextual anterior: el *I-Ching*, los *Elige tu propia aventura*, *Rayuela*, etc..

happen. Unlike narrative and drama, its essence lays on a basic assumption: change is possible" (Frasca 2003, 5).⁸ Aarseth, por su parte, razona que los cibertextos en realidad no son textos sino aparatos que producen textos (Aarseth 1997, 3). Este acento sobre el carácter indeterminado, sin embargo, se desploma un poco cuando recordamos que las cadenas de texto que aparecen en la interfaz cuando realizamos inputs se encuentran ya en número limitado alojadas en la base de datos del programa. Es decir, este esquema no varía demasiado, por ejemplo, de los libros de la colección *Elige tu propia aventura*, a los cuales no dudamos en aceptar como textos narrativos. Una versión más refinada de este argumento tiene que ver con el carácter experimental y exploratorio:

Simulations allow us to test their limits, comprehend causalities, establish strategies, and effect changes, in ways clearly denied us by fictions, but quite like in reality. We can't have our way with fictions, but with games, we may. (Aarseth, 2006)⁹

Ciertamente esta es una diferencia entre la narración tradicional y la aventura textual, es por esto que estos teóricos consideran que la narración es en realidad una herramienta utilizada por la simulación pero no su fisionomía propiamente dicha. Esto realzaría el carácter agentivo de la simulación y su posibilidad de experimentación a un nivel que la narración no se puede proponer. Por otra parte, si nos ponemos a analizar la voz narrativa de HHGTG en sus diferentes outputs encontraremos que las descripciones y las secuencias de eventos que nos ofrece son limitadas y sus repeticiones y limitaciones la hacen fracasar en construir una inmersión ficcional como la de la ilusión mimética que construye, por caso, una literatura realista tal y como lo analiza Marie-Laure Ryan (2001, 120-139). Un ejemplo, quizás un tanto exagerado, lo podemos encontrar en la mera descripción física del protagonista:

⁸ "[El videojuego] no se ocupa de lo que pasó o lo que está pasando, sino con lo que pueda pasar. A diferencia de la narrativa y el drama, su esencia reside en un supuesto básico: el cambio es posible."

⁹ "Las simulaciones nos permiten probar sus límites, comprender causalidades, establecer estrategias y efectuar cambios en formas claramente que nos son negadas en las ficciones, sino que son bastante parecidas a la realidad. No podemos hacer lo que queremos con las ficciones, pero con los juegos, podemos."

He [Arthur] was about thirty as well, dark haired and never quite at ease with himself. The thing that used to worry him most was the fact that people always used to ask him what he was looking so worried about. (Adams 1979, 2)¹⁰

Un pedido al programa, en cambio, ofrece:

>look at myself
You see nothing special about yourself.

Claro que simplemente puede tratarse de elecciones al respecto de qué representar. Por ejemplo, en la novela no contamos con ninguna descripción de la habitación de Arthur, mientras que en el juego de entrada se nos presenta un mapeo minucioso de lo que hay en la habitación:

The bedroom is a mess.
It is a small bedroom with a faded carpet and old wallpaper. There is a wash basin, a chair with a tatty dressing gown slung over it, and a window with the curtains drawn. Near the exit leading south is a phone.
There is a flathead screwdriver here. (outside the bed)
There is a toothbrush here. (outside the bed)¹¹

De la misma forma podemos comparar la secuencia de eventos tal y como se presenta en la novela (veloz y sin problemas) respecto del desarrollo de la misma escena en el juego (pausada y poco intuitiva). En todo caso, hablemos de narración o de simulación, lo que encontramos en uno y en otro caso son diferentes respuestas a un mismo problema: el de la mimesis, cómo representar

¹⁰ "Él [Arthur] tenía casi treinta también, pelo negro y nunca estaba muy contento consigo mismo. Lo que más solía preocuparlo era el hecho de que la gente siempre le preguntaba por qué se lo veía tan preocupado."

¹¹ La habitación es un desastre. Se trata de una pequeña habitación con una alfombra descolorida y viejo empapelado. Hay una palangana, una silla con una bata andrajosa colgada sobre ella, y una ventana con las cortinas corridas. Cerca de la salida que conduce al sur hay un teléfono. Hay un destornillador de cabeza plana. (Fuera de la cama). Hay un cepillo de dientes. (Fuera de la cama)

en una secuencia fija y en otra variable una serie de acciones, cómo ubicarlas en un contexto.

Catástrofe y castigo

En principio hay que señalar lo evidente y es que tanto la novela como el videojuego comienzan con un hecho insignificante: la destrucción de la Tierra. Arthur Dent despierta una mañana víctima de una colosal resaca para descubrir los amarillos *bulldozers* que se acercan por la ventana. Una vez afuera un ingeniero contratado por el municipio le explicará que su casa ha sido programada ya hace varios meses para ser demolida y dejar paso a la construcción de una autopista. Apenas 25 minutos después una flota de naves espaciales vagonas descenderá sobre la Tierra y su capitán explicará por altavoz que el planeta ha sido programado ya hace varios años para ser demolido y dejar paso a la construcción de una autopista intergaláctica. En tan solo 15 páginas de novela o menos de 30 turnos de juego, la Tierra ha sido aniquilada. La representación de esa destrucción difiere visiblemente en parte por el punto de vista:

There was a terrible ghastly silence.
There was a terrible ghastly noise.
There was a terrible ghastly silence.
The Vogon Constructor fleet coasted away into the inky starry void. (Adams 1979, 14)¹²

>Ford, what about Earth
Ford explains that the Earth has been demolished. To cheer you up, he points out that there are an awful lot of little planets like that around, and the Earth wasn't even a particularly nice one.¹³

En la novela la voz narrativa es lacónica, no emite ningún juicio ni abunda en

¹² Hubo un terrible y cadavérico silencio. Hubo un terrible y cadavérico ruido. Hubo un terrible y cadavérico silencio. La flota constructora vagona se deslizó hacia el entintado y estrellado vacío.

¹³ >Ford, qué pasa con la Tierra?

Ford Explica que la Tierra ha sido demolida. Para animarte, remarca que hay una terrible cantidad de pequeños planetas como ese dando vueltas, y que la Tierra ni siquiera era uno particularmente agradable.

ningún detalle sobre la aniquilación. En el juego, al mantener la perspectiva de Arthur Dent, no somos observadores de la destrucción. La única referencia a la destrucción efectiva de la Tierra la podemos obtener si le preguntamos a Ford qué ha sucedido, pero este diálogo es completamente opcional. Ford, por su parte, también minimiza el acontecimiento aunque de manera distinta, señalando directamente que la Tierra era un lugar corriente y nada especial. La aniquilación de la Tierra y de (casi) toda la humanidad, jamás aterriza en el terreno del desastre. A propósito de las películas de ciencia ficción (un subtexto evidente de la obra de Adams), Susan Sontag señalaba que la representación estaba signada por un trauma:

Me refiero al trauma sufrido por todos a mediados del siglo XX, cuando se vio con claridad que, desde entonces y hasta el término de la historia humana, todas y cada una de las personas pasarían su vida individual bajo la amenaza no sólo de su propia muerte, que es segura, sino bajo la sombra de algo psicológicamente casi insostenible: la incineración y la extinción colectivas, que pueden sobrevenir en cualquier momento, prácticamente sin advertencia. (Sontag 2008, 288)

Hitchhiker's no se detiene en la imaginación de esta amenaza, la realiza de forma inmediata y la toma como premisa para poner en marcha la acción. Casi no hay tiempo para que Arthur lamente el exterminio de todo lo que conocía:

"Don't Panic."
"I'm not panicking!"
"Yes you are."
"Alright so I'm panicking, what else is there to do?"
"You just come along with me and have a good time." (Adams 1979, 21)

La franqueza con la que la imaginación pop¹⁴ se manifiesta en la novela es irreprochable mientras que en el juego, en cambio, no hay ningún momento

¹⁴ Me refiero a la imaginación pop tal y como la explora Daniel Link en *Fantasmas* (2009): no pienso únicamente pop-art warholiano o las encarnaciones de la industria cultural de fines

análogo. En algún punto, Arthur no debe ser llamado a la acción porque la lógica misma del dispositivo es la acción. En el juego, inmediatamente después de escapar de la destrucción de la Tierra y ese breve y opcional intercambio de palabras con Ford, ya tenemos un nuevo *puzzle* que resolver rápidamente. Es respecto de los *puzzles*, justamente, que me quiero extender. Si bien, como vimos, el tema de la aniquilación de la humanidad no es especialmente terrible, sí lo es el de la supervivencia individual. Quizás porque su representación original fue en la forma de un serial radiofónico, la novela recurre con frecuencia al *cliffhanger*: el peligro mortal, la coalición inminente, el acercamiento de la muerte. El juego, por su parte, muchas veces hace uso de estas situaciones de muerte asegurada para poner en marcha los *puzzles*. En una gran parte de los videojuegos la muerte es utilizada como un castigo, una manera de representar dentro del universo ficcional una inconveniencia para el jugador:

"Death", therefore, as previously mentioned, happens to many players most of the time and is a punishment for not watching out for their avatars or playing imprudently. Thus, the infliction of death can be seen as way to teach players to simply play the "game"(world) better. (Klastrup 2007)¹⁵

Sin embargo, como menciona Klastrup, el hecho de que sea una inconveniencia dista de convertirlo en un fenómeno trivial. Normalmente es parte del aprendizaje que el jugador debe realizar para jugar el juego. HHGTG es un juego que castiga y frustra con una frecuencia despiadada al jugador y el aprendizaje obtenido no es mayor, por lo general, a simplemente saber que eso que se hizo no se debe volver a repetir; pero así y todo el esquema más o menos se mantiene.

La muerte no es el único castigo que el juego opone a la solución de los *puzzles*. Quedarse trabado, no poder avanzar en la trama, es otro de los cas-

de siglo XX y XXI, sino que me refiero a un imaginario que se piensa a sí mismo en una serie sincrónica de cuya deriva incesante se desprende el sentido. En este caso identifico a la imaginación pop con una suspensión del tiempo (un rasgo que comparte con el género de aventuras) y cierto desajuste en la medida de las causas y las consecuencias.

¹⁵ "La muerte le ocurre a muchos jugadores la mayor parte del tiempo como un castigo por no cuidar a sus avatares o jugar imprudentemente. Por lo tanto, la imposición de la muerte puede ser vista como una forma de enseñar a los jugadores a simplemente jugar al juego (actuar en el mundo del juego) mejor."

```
Pub 0/27
>ford, what
"I don't understand! What are you referring to?"
>ford, what are you saying
I don't know the word "you".
>drink beer
There is a distant crash which Ford explains is nothing to worry about,
probably just your house being knocked down.
>drink beer
You can hear the muffled noise of your home being demolished, and the
taste of the beer sours in your mouth.
You get drunk and have a terrific time for twelve minutes, are the life
and soul of the Pub, tell some really great stories, make everyone
laugh a lot, and they all clap you on the back and tell you what a
great chap you are and then the Earth gets unexpectedly demolished. You
wake up with a hangover which lasts for all eternity.
We are about to give you your score. Put on your peril-sensitive
sunglasses now. (Hit RETURN or ENTER when ready.) >
```

tigos más comunes en varios videojuegos. Simplemente el universo ficcional se queda pausado (como un mundo muerto, sin tiempo) mientras no realizamos ninguna acción significativa para resolver los enigmas. Pero hay que decir que si bien es característico del género, este es el menos frecuente de los castigos del HHGTG. El castigo que con mayor frecuencia nos frustra es volviéndose imposible de ganar. No es que la acción se corta y se nos fuerza a volver a empezar de inmediato (muerte) ni que se suspende el tiempo narrativo (traba) sino que al no ejecutar ciertas acciones en tiempo y forma el juego nos permite seguir avanzando solo para descubrir que desde que cometimos ese error iba a resultar imposible resolver más adelante determinado *puzzle* (*dead-end*). Recorrer una y otra vez el juego, cercado por estos castigos, eventualmente nos hará llegar a la formulación correcta de comandos que nos permita atravesar en una línea continua la trama desde el principio hasta el final. A estos dos procesos Espen Aarseth los llama "aporía" y "epifanía" (1997, 90-92 y 124-125), y los utiliza para explicar cómo el plano de los eventos queda separado del plano de la progresión, ya que para llegar a descubrir cómo avanzar (epifanía) realizamos una serie de eventos que no pueden incorporarse a la misma serie de sentido (aporía). Lo que nos interesa de todo esto es que mientras que en la novela la muerte siempre es un posible narrativo no actualizado para generar tensión, en el juego se trata de

un evento efectivo pero que debemos ubicar en un plano diferente, el de una cadena de eventos que tiene que ser descartada para mantener la coherencia narrativa. Algo parecido ocurre con las trabas, sin embargo no hay un lugar en la narración para los *dead-ends* por su propia naturaleza que no permite aporías de este tipo. Lo que podemos reconocer es que en la novela se da un fenómeno parecido. Ante un supuesto callejón sin salida la trama recurre a un recurso narrativo cuestionable: el generador de improbabilidad infinita. Esta fuente de energía funciona como un *deus ex machina* que está justificado por la teoría física absurda que desarrolla la novela.

"What do you mean? Who picked them up then?"

"The ship did."

"Huh?"

"The ship did. All by itself."

"Huh?"

"Whilst we were in Improbability Drive."

"But that's incredible."

"No Zaphod. Just very very improbable."

"Er, yeah." (Adams 1979, 34)

A pesar de que se trata de recursos diferentes hay un punto común en el que se apoyan. Si bien la aniquilación de la humanidad no funciona como el "trauma" que Sontag señala, es una constante en la narración la ansiedad que genera en Arthur (y en el lector) el verse arrojado a un mundo con una serie de reglas y objetos desconocidos y absurdos. Allí donde la novela posiciona el *deus ex machina*, o quizás simplemente la *máquina*, el juego apunta a la paciencia del usuario para encontrar la clave combinatoria de esos objetos y espacios desconocidos. Si bien Arthur Dent y el jugador se alejan del estereotipo del protagonista científico del cine *sci-fi* que apuntala Sontag, hay otro elemento del género subrayado por la autora que sí es fundamental: "Cosas, objetos, maquinaria, desempeñan un papel protagónico en estas películas" (2008, 277). Son los objetos desconocidos de una tecnología y una cultura alienígena lo que motiva la narración y lo que motiva cada uno de los *puzzles* del juego. Allí encontramos un punto de contacto entre las dos formas de representación. Quizás no encontremos una preocupación real por la destrucción de la humanidad pero ambas versiones del relato están inundadas

de lo que Sontag llama la "angustia por la condición psicológica individual" (2008, 283) que se cristaliza en la circulación y manipulación de esos objetos y decorados. Quizás eso explique la potencia de esa escena inaugural del relato de la doble demolición: el avance del progreso y el atropello del individuo y, con él, de lo humano. Sin embargo, como respuesta, en ambas versiones se encuentra el avatar del progreso: la máquina como salvación, que en un caso aparece como *deus* fortuito y en el otro como herramienta concreta y maleable.

Corpus

ADAMS, Douglas (1979) *Hitchhiker's Guide to the Galaxy*

ADAMS y MERETZKY (1984), *Hitchhiker's Guide to the Galaxy* (Infocom)

Bibliografía

AARSETH, Espen (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins UP.

——— (2006). "Doors and Perceptions: Fiction vs. Simulation in games" en *Intermedialités*, No. 9, pp. 35-44.

CAILLOIS, Roger (1986). *Los Juegos y los Hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.

FRASCA, Gonzalo (2003) "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology" en Mark J.P. Wolf y Bernard Perron. *The Video Game Theory Reader*. New York: Routledge.

JUUL, Jesper (2005). *Half Real: Videogames Between Real Rules and Fictional Games*. Cambridge: MIT Press. Amazon Kindle Edition.

KLASTRUP, Lisbeth (2007) "Why Death Matters: Understanding Game-world Experience" en *Journal of Virtual Reality and Broadcasting*, No. 4. <http://www.jvrb.org/past-issues/4.2007/1022>

LINK, Daniel (2009). *Fantasmas: imaginación y sociedad*. Buenos Aires: Eterna cadencia.

RYAN, Marie-Laure (2001). *Narrative as Virtual Reality*. Baltimore: John Hopkins UP.

SONTAG, Susan (2008). "La imaginación del desastre" en *Contra la interpretación y otros ensayos*. Buenos Aires: Debolsillo, pp. 269-290.