

AJÚA

CRECIMIENTO

Behind the sceneZ

VOL. 1 NO. 7



JULIO

EN PORTADA

Una historieta y regalos de cumpleaños para Nadieyda, quien quería compartir su emoción por su día con los bluzoncitos a través de la revista. Puedes leer su carta editorial más adelante.

YOYO ilustró su propio cómic inspirado por las Nadyaventuras, "es más complicado de lo que parece, hacer historietas", comentó, "dije n'ombre, unos rayos y listo. Y no no."

Si has hecho algún trabajo creativo y quieres compartirlo con la comunidad, envíalo a bluezone.bzmx@gmail.com y lo mostraremos en una sección especial.

¿Te gustaría que escribiéramos sobre algo en particular? Compártenos tu idea a través de nuestro correo o en el canal de Discord dedicado a la revista. Con gusto consideraremos tus propuestas para futuras ediciones.

CRÉDITOS IMÁGENES

Portada por Kobvin.
p. 8 Pati Jinch.
p. 9 PNG Mrt, PNG Key.
p. 10-13 Bandai Namco.
p. 16, 19 Kobeh.
p. 18 BlueZone.
p. 21 Wikimedia Commons.
p. 32 Nadieyda.

CONTRIBUIDORES DE BZ

Equipo BZ

Bernardo Alvarado.
Héctor Jiménez.
Ian Camarillo.
Jorge Kobeh.
Kevin Gorian.
Rodrigo Alvarado.

Equipo BZ Twitch

Héctor Uribe.
Nadieyda Alvarado.

Equipo Pixel K

Juan Pablo Mtz Kobeh.
Nicole Kobeh.

Equipo LSM,FA

Ivonne.
Paula Bladinieres.

Contribuciones Especiales

Yoyo Giratorio.

Agradecimientos especiales
a los suscriptores del canal
de **BlueZoneMX** en Twitch,
al 10 de JULIO, 2022.

anisisdiv

de_ren

dopermo

tostada_13

yoyogiratorio

BEHIND the SCENEZ

La revista más azul de toda la web
AJÚA

REDACCIÓN

BER: A veces dibujo. Estudié Diseño de Animación y no salí con especialidad. Actualmente hago streams en BZ entre otras cosas.

GAMER CHILANGO: Locutor y Productor de radio, premio nacional de periodismo, diseñador, geek callejero de la CDMX. Amo la tecnología, el terror en todas sus formas y recorrer la ciudad.

HÉCTOR: Químico en Alimentos, actor, cantante, nutriólogo, asesor en mercadotecnia, futuro maestro en administración. Fanático de Marvel, Pokémon, y el cine en general. Contradicción andante que tratará de hacerte reír.

IAN: El Yan se graduó de Ingeniería Cibernética (Sistemas pa los cuates), en la carrera ayudaba a organizar y participé en concursos de programación, di clases de Física (a morres de secundaria y la Nadiyda). Me gustan mucho los videojuegos y la música. Actualmente trabajo en Seguridad Informática, haciendo revisión de posibles incidentes de información.

KEVIN: A veces tomo fotos, a veces escribo. Estudié Comunicación y salí con una pre-especialidad en Dirección y Producción Cinematográfica. Actualmente trabajo en una revista de moda como generador de contenidos, desde redes hasta artículos.

KOBEH: Me enseñé a hacer videos de manera autodidacta desde 2008 y no he me he detenido. Formalicé mi conocimiento estudiando Cinematografía; he trabajado grabando y editando películas, y supervisando efectos visuales en comerciales. Trato de siempre tener nuevos retos creativos y aprender a hacer de todo.

NADIEYDA: Estudié teatro musical. Actualmente estudio lengua y literatura hispanicas en la UNAM. Me gusta dibujar de vez en cuando y soy terriblemente despistada. Mi mejor amigo me llama Dory.

BEHIND THE SCENEZ

Volumen 1, número 7. Julio 2022

Equipo editorial

Jorge Kobeh
Kevin Gorian

Redacción

Héctor Uribe
Ian Camarillo
Jorge Kobeh
Kevin Gorian
Nadiyda Alvarado

Contacto

kobehbluezone@gmail.com
kevinbluezone@gmail.com

Visítanos en www.bluezone.mx

Esta es una revista sin fines de lucro creada para los suscriptores del canal

twitch.tv/BlueZoneMX

El Lautista de Hamburguesín



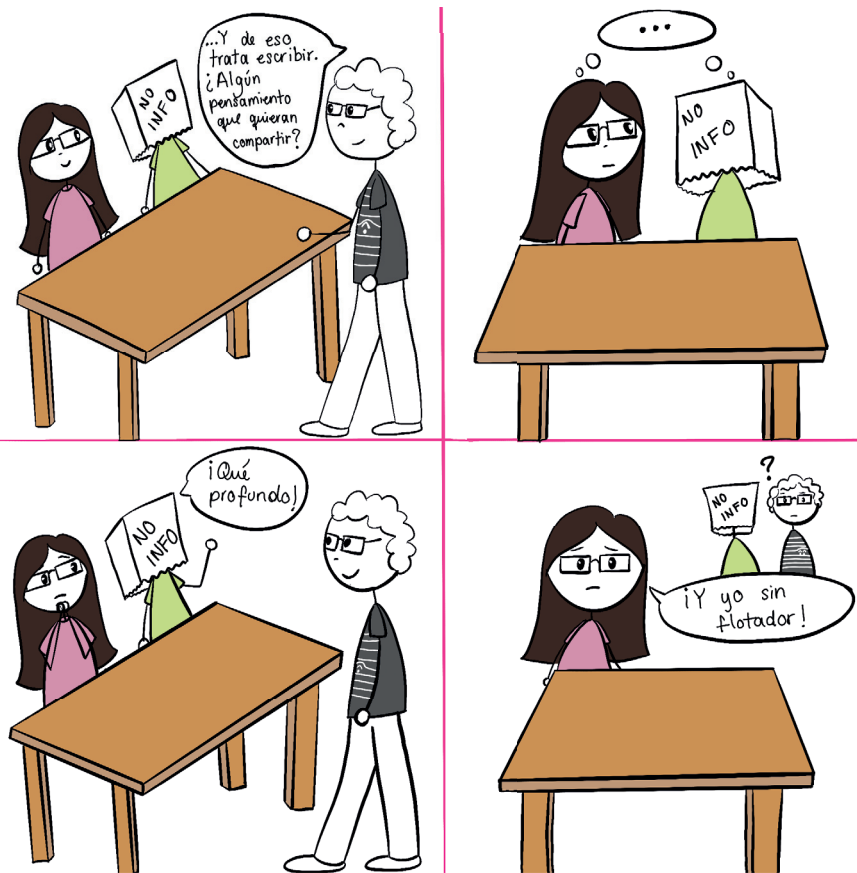
La nueva película de la BZ ya está en línea para que la disfrutes.

Visita BlueZone.mx para ver nuestro video más reciente, así como una mirada a cómo fue el día de grabación en el vlog:

Hamburguesas *pediste*
sin mí?

Nadyaventuras

32



#8 Conocimiento profundo

Carta Editorial por Nadeyda.....	06
La cruda realidad por Gamer Chilango.....	08
A single star in the sky por Ian.....	10
El Undécimo Mandamiento por Kevin.....	14
Sobre sentarse y no hacer nada por Kobe.....	16
Acerca de I'm not good enough por Nadeyda.....	20
El Undécimo Mandamiento Tomo 1: Prueba de fe por Kevin.....	24
Nadyaventuras por Nadeyda	32
Agradecimientos especiales	34

Carta Editorial

Volumen 1, número 7. **Por Nadieyda.**

Esta es la primera vez que escribo la carta editorial de esta revista y la verdad estoy muy emocionada. Ser parte de BZ ha sido muy bonito y especial para mí. He podido conocerles a ustedes, saber un poco de cada uno y compartir lo que ha sido una experiencia bien linda. La revista ha sido, para mí, un espacio, como bien dice Kobeh, para experimentar y atreverme a hacer cosas que no hacía en mucho tiempo o que no había compartido más allá de Kevin. Cada mes trato de entregarles cosas que puedan gustarles y dejarles algo bonito, así como sacarles una sonrisa con cada «Nadyaventura».

Desde la segunda edición de la «BZine», Kevin dijo que las cartas editoriales podían ser escritas por diferentes personas. Yo me puse feliz y dije, «aparto la de Julio». La razón es que este mes es mi cumpleaños y, pues, la verdad, me emociona.

Curiosamente, esta vez tuve más problemas para escoger un tema y después poder escribir respecto al tema que había escogido. Pero debo decirles que esta edición tiene artículos muy chulos que sé que les van a gustar mucho.

No lo sabía. No lo entendía. De lo que sí estaba seguro es que había empezado a molestarlo, junto con el vacío en su pecho, desde que la Voz ronca proveniente de la nada le había susurrado al oído.

La primera gota que cayó del cielo tocó la tierra cerca de la Víctima del Hombre Sabio. La que le siguió aterrizó sobre su frente, otra sobre su brazo y una más en su tenis izquierdo, el más desgastado. A continuación, una tras otra, las gotas se convirtieron en una lluvia torrencial. La Víctima del Hombre Sabio saltó del columpio y echó a correr entre los juegos, alzando los brazos y saltando de vez en cuando para aterrizar en los charcos que comenzaban a formarse. Las comisuras de sus labios se ensancharon y se curvaron hacia arriba. Hacía tanto tiempo que nada lo hacía sonreír.

el Hombre Sabio se consideraba uno de los pocos seres humanos que había entendido y aceptado sin rechistar lo que él considera el Undécimo Mandamiento, todavía era mortal, y como mortal, tenía necesidades.

II.V LA VÍCTIMA DEL HOMBRE SABIO

La Víctima del Hombre Sabio se columpiaba de arriba hacia abajo en los juegos de un parque cercano a su casa; era el único allí, bajo el cielo gris, por lo que la resbaladilla, el caballito y la caja de arena eran todas suyas. El balancín no, porque habría necesitado a alguien más para usarlo.

30 Había salido a hurtadillas sin que su padres se dieran cuenta. Ellos estaban discutiendo y a él no le gustaba cuando peleaban. A veces, papá se enojaba mucho, pateaba cosas y le pegaba a mamá, por lo que ella lloraba el resto del día; otras ocasiones, mamá le gritaba a papá y después ambos desaparecían durante horas, por lo que la Víctima del Hombre Sabio tenía que comer sándwiches de mermelada, de queso frío o descifrar a solas la tarea de matemáticas. Odiaba las matemáticas. Eran difíciles. Se le escapaban de la mente como su hámster cuando quería jugar con él en su cuarto, al sacarlo de su jaula. Tampoco le gustaba leer, porque a las letras les daba por bailar sobre la página; les divertía cambiarse de lugar, haciendo que para él fuera imposible seguirlas y descifrarlas. Se lo había intentado explicar una vez a papá, pero eso había hecho que peleara con mamá. Desde ese incidente no lo había vuelto a repetir. Además, no era tan malo. ¿Para qué necesitaba leer?

Mientras se mecía hacia adelante y hacia atrás, la Víctima del Hombre Sabio tenía una sensación curiosa en el pecho. Era como lo que sentía en el estómago si no comía, pero más arriba, cerca de donde le decían que se encontraba su corazón. También sentía algo dentro de su cabeza, como si un insecto se hubiera metido allí por accidente y quisiera escapar, pero el insecto era una palabra, una que no le gustaba en absoluto: «Matar». ¿Por qué estaba allí?

Este ha sido un trabajo en equipo que, personalmente, he disfrutado mucho, y estoy segura de que el resto de los BZ también. Estoy muy agradecida con ellxs por dejarme formar parte de este grupo tan bonito y también con ustedes, que son el soporte de todo Blue-Zone.

Cada stream, cada revista, cada corto, se hace con mucho cariño para retribuirles un poco de lo que ustedes nos dan también. Estoy muy feliz de que hayamos podido llegar hasta la séptima edición de esta revista, con sus altas y bajas. A veces, un poco más tarde de lo debido, a veces sin todos los artículos esperados, pero siempre con mucha expectativa para que lo disfruten y poder seguir haciendo lo que nos gusta.

Muchas gracias por estar en cada proyecto y por todo el amor que nos dan, de verdad que es recíproco.



La cruda *realidad*

8

Los chilaquiles son de los platillos más prácticos que existen en cuestión de prepararlos, por esa razón todos creen que pueden prepararlos. Esto me ha llevado a recorrer la ciudad en busca de unos buenos chilaquiles para crudear o para deprimirse aunque solo por antojo.

La búsqueda nos llevó, curiosamente, a una franquicia. Escéptico de esta propuesta llegué a el parque de pilares en la colonia del valle, al local llamado Frutos Prohibidos, el precio es de 120 pesos. Se me hizo un poco caro para el tamaño del bowl, pero wow encontré de los mejores chilaquiles de la ciudad.

Totopos horneados con salsa verde (también hay roja pero no soy fan), gratinados, y con un buen café, ese era el manjar que me esperaba. Obviamente lleva cebollita y crema, pero lo que detonó una alegría en mí fue que al final de este platillo encontré una deliciosa cama de frijoles refritos los cuales, cabe destacar, no eran de lata como últimamente se acostumbra. Fue el segundo aire del desayuno, los voy a dejar en el top 2 de los mejores chilaquiles de esta ciudad porque siempre espero encontrar unos mejores.

por Gamer Chilango

I.III EL HOMBRE SABIO

El Hombre Sabio no tenía nombre. Alguna vez lo había tenido, pero lo había olvidado. El Hombre Sabio no tenía hogar. Alguna vez había poseído uno, pero lo había abandonado. El Hombre Sabio ayunaba. Alguna vez había hecho tres comidas, pero ya no más. En pocas palabras, el Hombre Sabio era lo que se conoce como vagabundo.

El Hombre Sabio se consideraba uno de los pocos seres humanos que había entendido y aceptado sin rechistar lo que él consideraba el Undécimo Mandamiento, el único que ahora de verdad importaba: «Matarás». «Matarás a quien yo indique, y te convertirás en mí, porque te he hecho a mi imagen y semejanza», le había dicho la voz sin palabras, y él se había sentido gozoso.

El Hombre Sabio no sabía a ciencia cierta a quién debía matar, pues la Voz solo le había comunicado la sombra de su nombre y rostro, pero se sentía atraído hacia esa persona. Era difícil de explicar; le gustaba la idea de que él y su víctima se habían convertido cada uno en un imán de polos opuestos: se atraían de manera inevitable y, cuando se encontraran, se desataría una fuerza tan descomunal que solo uno de ellos dos saldría con vida. Esa «fuerza descomunal», se decía el Hombre Sabio, sería la de su brazo descargando con harto entusiasmo un cuchillo en el pecho de su otra mitad. Una y otra y otra vez. Cada que pensaba en esa posibilidad; no, en ese hecho, sentía que su pulso se aceleraba y que las comisuras de sus labios se ensanchaban y se curvaban hacia arriba. Hacía tanto tiempo que nada lo hacía sonreír.

Empero, antes de encontrar a quienquiera que fuera su complemento (esperaba que fuera alguien grande y fuerte, un verdadero reto), el Hombre Sabio tenía que cumplir unas cuantas tareas. Tenía que sacarle filo a su cuchillo y tenía que rezar. Tenía que visitar a sus compañeros y encontrar una nueva manta, ya que la suya se la habían robado y no faltaba mucho para que el frío comenzara a reptar por entre los agujeros que moraban en las paredes de lo que él llamaba hogar. Y tenía que comer algo, porque, a pesar de que

La voz se retiró con el mismo salvajismo primigenio con el que apareció, dejando tras de sí solo una estampa que se grabó al rojo vivo en la mente de Ariel, y en la de Mario y Samuel, a su lado izquierdo, y en la de Irma y Christina, a su derecha. Tenía que matar. Todos debían hacerlo.

I.II IRMA

Cuando pudo moverse, lo primero que Irma hizo fue dejarse caer al suelo y llorar lo que se sintió como un mar escurriendo a través de sus ojos. Se cubrió la cara con las manos y se dejó sobrecoger por el vacío que había quedado en su interior luego de que la voz la abandonara. Había sido cálida, hogareña; había sentido su preocupación, y también su ira, pero, sobre todo, su amor. Un amor en su estado más puro. Solo así podía describirlo. ¿De dónde había venido, y por qué había dejado tras de sí una petición de dolor?

28

Fue otro grito lo que sacó a Irma de su ensimismamiento. Un sonido agudo y desgarrador. Miró a su izquierda, al origen del ruido, y vio a una mujer alta, con el cabello despeinado sujeto en una coleta mal hecha; vestía un traje sastre gris sin mucha gracia, y señalaba hacia el frente con un dedo que temblaba. Irma siguió la dirección hacia la que apuntaba la muchacha.

Su abuela yacía tirada frente a un automóvil, a unos pocos metros de distancia. El conductor sujetaba el volante con fuerza, tenía los ojos muy abiertos y la boca apretada. Un chillido de neumáticos y, en un segundo, el auto ya no estaba allí; el hombre pisó el acelerador, llevándose a la abuela de Irma con él, debajo de la defensa. Unos treinta metros más adelante, el cuerpo se soltó e Irma se incorporó. Una parte de su mente quería correr para ver cómo estaba su abuela, si respiraba, si sangraba, si necesitaba algo... Otra parte, una que parecía recién despertada, confundida, le decía que no se preocupara. Que su abuela estaba bien. Que no moriría. No a menos que la persona indicada la matara.

Imaginen mi sorpresa al enterarme que este maravilloso platillo también lo entregan en forma de wrap: un envuelto de pan arabe relleno de chilaquiles. Igual de recomendado, pero mejor lo clásico.

Este artículo trae un plus. Entiendo que algunos desean que sus chilaquiles piquen como los mil infiernos y para eso les recomiendo un segundo lugar: los sopos de la 9, los chilaquiles más clásicos de esta ciudad. Si esos chilaquiles hablaran te dirían: Tsss, cámara valedor, ¿listo para deleitarte de lo más sabroso del cantón?

Esas son mis dos recomendaciones de este mes: chilaquiles. Vale mucho la pena ir a probarlos a cualquier hora del día, porque el antojo es cañón.

Ventajas

De **frutos prohibidos** pues que es fashion, hay buena comida vegetariana, vegana y así.

De **los sopos de la nueve**: tiene una gran oferta gastronómica clásica de la comida mexicana.

6

Katamari 塊魂 Damacy

A SINGLE STAR
IN THE SKY

por Ian



estridente, desfasado. 52, 51, 50, 49, 48... La cuenta regresiva era lenta; esperaba que algo pudiera haber detenido a Tamara, para verla, saludarla y preguntarle sobre su día. ¿Habría sido bueno, tedioso, divertido? ¿Habría conocido a *alguien*? Ariel frunció el ceño, miró los coches que pasaban frente a ella, a toda velocidad por la avenida. Por un instante, ínfimo cual suspiro, también deseó que algo detuviera a su jefe. Que lo detuviera de llegar al día siguiente al trabajo, de volver. Para siempre. Se arrepintió de inmediato. 26, 25, 24, 23... Miró hacia la izquierda, junto a ella, donde había dos chicos, estudiantes con uniforme, hablando sobre lo que sonaba como un videojuego; a su derecha se había detenido una mujer mayor que iba de la mano de una niña de unos trece o catorce años, quien se paraba muy recto. A Ariel le habría gustado tener su postura. 9, 8, 7...

El silencio cayó de golpe; sigiloso, pero violento. Era abrumador, ingente. Ariel sintió que le faltaba el aire y que su corazón se aceleraba más de lo que podía soportar su menudo cuerpo. El mundo parecía dar vueltas, por lo que intentó buscar apoyo. Su mano no respondió; sus piernas estaban firmes, plantadas en su sitio como si siempre hubieran pertenecido a esa parte del paisaje urbano, hechas de bronce, sobre un pedestal de concreto. *La Estatua a Ariel*, la habría llamado, erigida a su vida mediocre, vacía, absurda. A sus sueños inexistentes, incoherentes, inalcanzables. A su dolor, a su fascinación, a las cosquillas que sentía en sus tobillos. Ideas y más ideas se arremolinaban en su mente, desfigurando el mundo a su alrededor.

Hacia el frente, el contador del semáforo peatonal todavía marcaba 7; con el rabillo del ojo, alcanzó a notar que ninguno de sus acompañantes se había movido de su sitio. Había algo en el aire. En todas partes. La voz. ¿De dónde venía? Era profunda, un eco deslavado proveniente de una caverna perdida; era una voz que conocía y que, sabía, jamás debería haber vuelto a escuchar. Al menos, no en vida. Era una voz que lo decía todo sin pronunciar ninguna palabra.

Las lágrimas rodaron por sus mejillas, calientes como el interior de su ser; fuego. Rescoldos ardían en sus venas, grabando una orden, una comanda, una ley.

II ARIEL

Ariel salió de su trabajo como cualquier otro día: tarde. Su jefe le había solicitado apoyo extra para terminar una entrega que tenían que realizar al día siguiente para un «cliente importante»; por supuesto, esta ayuda no se vería reflejada en su próximo pago. Hasta ahora, ninguna lo había hecho. Ariel no se atrevía a negarse a «echar una mano», así como tampoco juntaba el valor suficiente para pedir un aumento. Temía que la consideraran codiciosa, desobligada o malagradecida. Prefería morderse la lengua, asentir y desear que, algún día, su situación fuera mejor.

Así que, sí, Ariel volvió a salir tarde del trabajo ese día. De no haber sido de esta manera, quizá la Tarea —como se le conocería más adelante— la habría recibido en casa, preparando la cena o dándose un merecido baño tras un largo día de tediosas labores que no podía abandonar —porque necesitaba el dinero.

Ariel caminaba calle abajo, hacia la parada del camión; iba pensando en su situación, en que otra vez estaba agotada y que se le había pasado la hora para ver llegar a su vecina de enfrente, Tamara. Solían coincidir en la entrada del edificio, se sonreían, se saludaban de mano e, incluso, a veces, intercambiaban un amigable «hola, ¿cómo estuvo tu día?» mientras subían las viejas escaleras con un foco fundido que nadie en el edificio se molestaba en cambiar. A veces, Ariel miraba a Tamara y se preguntaba si su vecina sentiría lo mismo que ella al mirarla: un peculiar cosquilleo en los tobillos, hormigas rondando por toda su panza, y, aunque le costaba admitirlo, capullos floreciendo, explotando en lo más profundo de su cráneo. «Quizá no así, no tal cual», se había dicho una vez. ¿Quién, además de Ariel, sentía cosquillas en los tobillos al ver a la persona con la que quería pasar el resto de su vida?

Ariel se detuvo y alzó la vista, que había llevado clavada en el suelo, en sus tenis sucios que tanto le gustaban. Permaneció casi quieta, moviendo el pie derecho hacia arriba y hacia abajo, con los ojos fijos en los números que cambiaban en el semáforo peatonal. 59, 58, 57, 56... Cada nuevo dígito acompañado por un sonido



Creo que el fin principal

de estos artículos, ha sido el tener una excusa para hablar de cosas que me gustan. Buscar una razón para volver a visitar cosas que me gustan, tener motivación para buscar cosas nuevas y compartirlo con la hermosa gente que se toma el tiempo de leer. Estos artículos son una buena y bonita forma de hacer algo completamente diferente a lo que hago día a día en mi vida laboral. Un rincón en el que puedo expresarme.

Y con ese mismo espíritu, quisiera hablar en esta ocasión de este pequeño juego, llamado Katamari Damacy. Es un juego que se publicó por primera vez en el ya lejano año del 2004, aunque no me enteré desde su existencia hasta algún punto de la carrera. Es un juego cuyo creador, Keita Takahashi es la personificación de buscar hacer algo nuevo, divertido y diferente. En este breve artículo, estaremos explorando un poco este mismo espíritu, el por qué considero que este juego lo personifica tan bien y, como decidí que este espacio es de música, también de la música.

Keita Takahashi es un artista y diseñador de videojuegos egresado de la Universidad de Arte de Musashino, una prestigiosa universidad privada de Japón, del cual destacan otros alumnos que se han dedicado al manga, anime e incluso algunos idols. Originalmente, el señor Takahashi había estudiado escultura y se había decidido a hacer que su arte tuviera una función además de ser solo una bonita entrega, y buscaba también dar un poco de humor para hacer sonreír a la gente. En los años 90, el señor Takahashi

entra a trabajar a Namco y después de convertirse en diseñador de juegos, logra el desarrollo y creación de Katamari Damacy. El cual se convirtió en un éxito de forma inesperada.

AH, quizá estaba omitiendo un detalle importante. Si no eres de las personas que ha jugado algún título de Katamari, seguramente te preguntarás: ¿Qué es Katamari?

Katamari Damacy, junto con todas sus secuelas, es un juego en tercera persona; donde el personaje que controla el usuario es el príncipe del cosmos, el cual va rodando un Katamari (una pelota) tratando de reunir la mayor cantidad de objetos en el menor tiempo posible. La razón por la que es necesario reunir todos estos objetos es porque tu padre, el rey del cosmos, se puso ebrio la noche anterior y rompió todas las estrellas del cielo.

Eso cubre la parte de la historia, no es tan extensa aunque sí hay algunos detalles que se dejaron fuera por conveniencia del autor. Ahora, una confesión. A pesar de que el juego lo considero de mis favoritos, a la fecha de cerrar la edición de esta revista, no lo he podido terminar, al menos la historia. Lo que sí he hecho, es escuchar completo el soundtrack del juego en varias ocasiones.

Para las personas que no lo han jugado, Katamari es un juego en tercera persona en el cual controlas a la pelota con los joysticks, empujas con los dos al mismo tiempo para avanzar, empujas con uno para girar a ese

I ABRAHAM

La voz de Dios en la mente de Abraham fue como una brisa suave cargada con el aroma del desierto, el sabor de las aceitunas y miel y el peso de una orden. No. En realidad, Abraham no la habría llamado una «orden», sino una petición. No un favor, por supuesto, sino una comanda. Era ley. Era plegaria. Era eso y mucho más; aunque, sobre todo, era una prueba de fe. ¿Y qué había más justo y sagrado que una prueba de fe?

Por supuesto, no había habido palabras, pues las palabras salían de bocas humanas, paganas y creyentes por igual, y sabían a sal y a mentira, a cuero viejo y a leche agria. Sin palabras, solo quedaba el alma desnuda de uno tocando a la esencia del Otro.

Aunque no había habido palabras, sí había habido una voz, y Abraham sabía que esta voz le pertenecía a Dios. La reconoció como reconocía la de Sara cada mañana, junto a su oído; la sintió en sus venas, como sentía su propia sangre correr por las venas de Isaac, su hijo, un regalo nacido del mismísimo Cielo.

Sí. Sentía su deseo y exaltación. Ese era Él, su Dios. Lo conocía porque él, Abraham, era su hijo y su elegido, su siervo y pastor, y porque el ligero retumbar de su presencia había quedado grabado en fuego en su memoria: «Vete de tu tierra y de tu parentela, y de la casa de tu padre, a la tierra que te mostraré. Y haré de ti una nación grande», le había indicado Dios. Indicado. Su voz era dictamen, era regla, era *indicación*. Y esta vez, la indicación era clara: «Toma a tu hijo único, el que tanto amas, a Isaac; ve a la región de Moriá, y ofrécelo en holocausto sobre la montaña que yo te indicaré».

La voz de Dios era precepto. Era rezo. Era eso y mucho más; aunque, sobre todo, era una prueba de fe. ¿Y qué había más firme y divino que una prueba de fe?

EL UNDÉCIMO MANDAMIENTO

TOMO 1: PRUEBA DE FE

por Kevin

lado y el punto es ir recogiendo objetos de aproximadamente el tamaño del katamari para crecer e ir pudiendo recoger objetos más grandes. Además de algunos retos como rodar un sumo para que crezca lo más posible, rodar un fogata y sólo recoger objetos que la hagan mantenerse, o recoger sólo cangrejos para crear la constelación de Cáncer.

En la época en la que salió el juego comenzaba el auge de juegos de disparos en primera persona para las consolas. Por lo que el éxito de Katamari en el mercado vino como sorpresa. La forma en la que desarrolla las mecánicas de movimiento, completamente nuevas para ese momento, la historia simple y su música lo hacen destacar como un juego que sabe muy bien lo que era y cómo sacarse provecho. Además de aprovechar al máximo el poder que el Playstation 2 podría ofrecer. Ya que, al colisionar lo suficientemente fuerte puedes hacer que objetos de tu Katamari salgan volando. Esto lo lograban a pesar de la poca memoria con la que contaba el PS2 y usando un par de trucos para ahorrar memoria.

Katamari derrocha estilo, su propio estilo, y se puede apreciar más este estilo en su soundtrack el cual contiene una gran dosis de un género conocido como shibuya kei.

El shibuya kei es un estilo que se comenzó a desarrollar en Japón durante los años noventa, con Keigo Oyamada (Cornelius para los cuates) como uno de sus más grandes exponentes.

Este género se caracteriza por ser una especie de fusión de J-Pop con jazz, soul y música de los años 60.

Al ser un compilado de la música que se usa a lo largo del juego, el disco carece de una narrativa y la similitud más grande que tienen las canciones entre ellas, es el género en el que se basan para obtener su estilo. Más allá de eso no esperes mucho del orden en el que se presentan, bien se podría escuchar en shuffle sin mucho problema. Aun así, contiene grandes piezas, en mi humilde opinión, como Lonely Rolling Star una melodía que te perseguirá un rato después de escucharla. Wanda Wanda, que se siente más como una canción electrónica un poco más similar al House, o bien Que Sera Sera. La cual considero como una de mis canciones favoritas en todo el mundo, algo en la forma en la que desde la entrada somos bienvenidos con una tonada alegre pero mesurada. Se incorpora la voz del cantante principal y la letra de la canción que solo me hace sentir calentito por dentro.

El compositor de este gran soundtrack es también conocido por haber hecho el sonido de varias entradas en la franquicia de Tekken, y cabe mencionar que él considera que son su fuerte. También ha colaborado en otro proyecto del creador de Katamari. Yuu Miyake, solo le podemos dar las gracias por haber hecho algo tan único y tan en armonía con todo lo demás del título. Y solo me queda lamentar que no tengo este disco en formato físico, pero algún día...

EL UNDÉCIMO MANDAMIENTO

EL UNDÉCIMO MANDAMIENTO

por Kevin

ITREVETE- DELCLÓSET

Los profesores no deben ser sólo las personas con mayor experiencia, **TAMBIÉN DEBEN SER PERSONAS EMPÁTICAS** y preparadas para los distintos tipos de alumnxs. Hay que tener muy en cuenta que cada uno aprende distinto y le funcionarán cosas diferentes, por lo que es casi ilógico creer que sólo hay una forma de enseñanza válida. Culpar a los alumnxs por no aprender de esa manera sólo le genera una sensación de que quizá no sea buenx, cuando en realidad, el profesor no es tan buenx como cree.

He descubierto, en mi proceso de aprendizaje, tanto artístico como académico, **QUE NO NECESITAS LLENAR LAS EXPECTATIVAS DE LOS DEMÁS**, por difícil que pueda ser a veces. Y es que nos ponen una carga muy pesada de cómo deberíamos ser, pero lo importante no son ellxs ni lo que esperan de nosotrxs.

Cambiar de rumbo es válido. Dejar algo porque ya no nos hace felices es válido. Y eso no te vuelve un fracaso, porque somos más que esa decisión.

LLEGAR HASTA EN ÚLTIMO LUGAR DE UNA CARREPA PUEDE SER UN ÉXITO SI AYER TE COSTÓ LLEGAR A LA MITAD.

23

Estamos acostumbradxs a medir el éxito con la vara de los demás cuando las circunstancias personales son tan diferentes. Quizá, para muchas personas, tener una rutina como despertar, bañarte y desayunar para ir a la escuela, es parte de su cotidianeidad. Pero quizá para alguien más, despertar a tiempo es una odisea y a penas le da tiempo de cambiarse y si un día logra levantarse, bañarse y desayunar, será entonces un éxito para esa persona.

Esas cosas son las que no logran entender muchos profesores. Quizá para ellos la vara es distinta y no esperan menos que perfección de sí mismos, pero cada persona es diferente y tiene sueños y metas diferentes. Menospreciar sus éxitos porque no son los que buscaríamos nosotrxs no nos hace mejores, sino todo lo contrario.

Así que si un día sientes que no eres suficiente en lo que haces, **RECUERDA QUE EL ÉXITO ES SUBJETIVO Y LO MÁS IMPORTANTE ES ESTAR SATISFECHX CON NUESTRO PROPIO TRABAJO.**

DOBELI:GA- MO SIEMPRE

ALCHILEA TETESALTEI

Vivimos en una cultura en la que muchas veces **TE EXIGEN SER PERFECTX** en lo que sea que hagas porque, de otra manera, no vas a servir en el mundo real. Te hacen cambiar completamente tus prioridades, poniendo tu carrera por encima de tu propia salud mental y física.

Es difícil poder tener un buen desempeño cuando todo el tiempo te están diciendo que no eres suficiente y que jamás podrás estar en buen nivel si no sacrificas todo de ti. El precio: nuestra salud mental.

Hay una razón por la que hay tantos desertores en las carreras de arte y es que, a pesar de ser una carrera muy necesaria para las humanidades, carece de empatía en muchos casos. **AGUANTAR QUE LOS MAESTROS TE TRATEN COMO TONTX TODO EL TIEMPO NO DEBERÍA SER REQUISITO DE NINGUNA PROFESIÓN.**

CONFUNDEN EL SER ESTRICTO CON SER CULERO y una cosa no tiene que ver con la otra. Siempre podemos tener un alto nivel de exigencia para con los alumnxs y también ser empáticx.

Y es que **NO TODOS TIENEN EL MISMO SUEÑO NI LA MISMA META**. A veces las personas no sueñan con ser el cantante de moda más rentable, quizá sólo quieren cantar en la iglesia.

Algunxs profesores suelen hacer menos estas metas o a los mismxs alumnxs diciéndoles cosas como que jamás pasarán de «ferias de pueblo», pero si ese es el sueño de alguien, es igual de válido que el que quiere revolucionar la industria musical a lo Taylor Swift.

El éxito de cada persona es distinto y los sueños también cambian. Es completamente válido dejar algo que antes te gustaba mucho y ahora no. Probar mil cosas hasta encontrar la que más te guste.

Lo que se suele perder de vista en **EL PROCESO DE APRENDIZAJE ES QUE DEBE SER DISFRUTADO**. No sirve tener gente llena de conocimientos en el área que sea, si no han disfrutado el camino. El ambiente de aprendizaje es tan importante como el conocimiento mismo y la salud, física y mental, siempre debe ser una prioridad.

COMODIJC NANDO CON

Durante mucho tiempo he pensado en si debería «serializar» una historia en BZine, así como Kobeh o Nady tienen sus series de cómics e ilustraciones. Inicialmente, pensé que podría involucrarme mucho más en el mundo de *Undeséis* y navegar entre sus aguas, subir sus montañas y, bueno, explotarlo; sin embargo, hay muchas cosas de ese mundo que no me pertenecen, y una línea temporal con la que no me puedo meter. Luego consideré que quizá podría enfocarme en Sebastian (a quien presenté en una historia anterior) y en lo que sí puedo crear y destruir como me plazca: Altia y sus alrededores, aunque fuera en una «línea del tiempo alterna». Por ahora esa idea no está descartada, sin embargo, tampoco es en lo que pienso enfocarme, al menos no en este número.

Considero que las redes sociales se han convertido en un lugar bastante especial para «matar el tiempo», pero también para aprender un montón de curiosidades nuevas que pueden despertar tu imaginación. Recientemente, un zoológico de Texas subió a sus redes sociales la imagen de una criatura «extraña» que captaron sus cámaras. Quién sabe, quizá solo sea un movimiento publicitario para atraer más público, pero puede que esta pequeña jugarreta (si es que lo es) despierte la imaginación de algún creador allá afuera que desee adentrarse más en esa imagen y concebir todo un mito a partir de ella, una historia.

Estaba en TikTok cuando me encontré con una curiosidad: si tuviéramos que enfrentarnos en un torneo a muerte, entre todas las personas del mundo, en el que solo quedara un ganador, nada más tendríamos que sobrevivir a 33 rondas, aproximadamente. Este dato es una locura, e hizo que mi mente echara a andar. ¿Cómo sería?

¿A quiénes tendríamos que enfrentarnos? ¿Cuáles serían los dilemas morales y éticos? ¿Y si estuviéramos verdaderamente obligados a hacerlo? ¿Qué nos empujaría a llevarlo a cabo?

No me considero una persona religiosa, sin embargo, sí me obsesionan un poco las historias bíblicas, pues son fascinantes. ¿Un hombre llamado Jacob que pelea contra un ángel y se gana un nuevo nombre, Israel, por vencerlo? Buenísimo (el resto de su vida es un poco cuestionable, ya que le robó la primogenitura a su hermano, Esaú). Alguna vez me puse a la tarea de narrar un pasaje de la vida de Jesús, desde una perspectiva mucho más humana, en la que el hijo de Dios hecho carne era... eso, un hombre, cansado y harto de andar por el desierto, con la mente enfocada en su cama, en el agua, en querer ocultarse del sol.

Teniendo estos dos aspectos en cuenta, lo que aprendí en TikTok y mi gusto por las historias religiosas, me dije: «¿Y si combino ambas cosas?». Entonces, por primera vez en años, tuve una idea que me emocionó lo suficiente como para ponerme a trabajar en ella. Por ahora, el título con el que la estoy escribiendo es ***El Undécimo Mandamiento*** y, bueno, el plan es darle seguimiento, explorando las pequeñas narrativas a las que estos personajes se deben enfrentar luego de que les llegara una única orden, la misma para todos: «Matar».

No estoy seguro de a dónde voy con esta narración, o por cuánto tiempo la seguiré, pero espero hacerlo por largo rato y que nos resulte interesante a todos. También, espero, en un futuro, cuando las bases de este universo estén sentadas, puedan ayudarme a explorarlo.

DEDICARSE

a cualquier forma de arte es un camino bastante complicado en muchos sentidos. Como cualquier carrera, implica sacrificios y muchos momentos de lágrimas. Y, a veces, los maestros solo vuelven el camino más complicado.

Y es que hay muchos profesionales de cualquier área, muy preparados, que tienen una formación excelente y una trayectoria impecable. Cualquiera podría creer que tienen el derecho de dar clase como les dé la gana.

Y aunque es verdad que podemos aprender mucho de su experiencia y que, en muchos casos, el aprendizaje es bastante enriquecedor, también es verdad que no todos saben ser profesores ni deberían serlo.

En el arte hay muchos maestros de la vieja escuela que lejos de incentivar a los alumnxs de formas positivas, lo hacen humillando.

Es bastante común escuchar en clases de baile comentarios como: «baja de peso», «no sirves», «con ese cuerpo nadie te va a contratar», «deja de comer». En una ocasión, había llegado un profesor nuevo a la escuela. Sobra decir que estaba súper preparado y sus clases eran excelentes. Pero sus dinámicas eran horribles. El día que llegó, era día de exámenes semestrales de danza: ballet, jazz, tap y ritmos latinos.

Estaba como invitado viendo a los alumnxs, y mientras ocurría el examen de tap de primer año, uno de los chicos pasó y de los nervios, no logró hacer lo que le pedían. El profesor se rió en su cara sin tratar de disimular un poco.

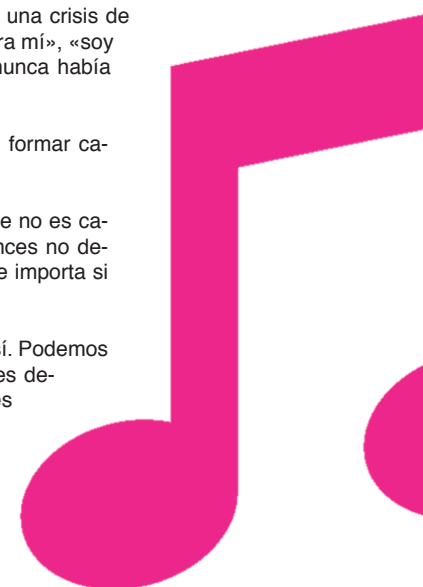
Encuentro que este tipo de prácticas las tenemos demasiado normalizadas. Entre nosotrxs mismxs nos decimos que es parte del aprendizaje, que es la carrera dura que elegimos y que ni modo. Pero, en realidad, no nos detenemos a pensar en el impacto emocional que esto tiene.

Cuando el examen acabó, el chico salió llorando y tuvo una crisis de identidad diciéndose a sí mismo: «inútil», «esto no es para mí», «soy un asco», etc. El chico es un excelente cantante que nunca había bailado y apenas llevaba cuatro meses en la carrera.

¿Por qué creemos que «instruir» a base de insultos es formar carácter?

Decimos que si una persona que quiere dedicarse al arte no es capaz de soportar este tipo de comentarios crueles, entonces no debería dedicarse a esto, porque el público es cruel y no le importa si estás bien o no, le importa que la función sea impecable.

Pero la formación es un proceso largo y no debería ser así. Podemos formar carácter sin necesidad de pasar por humillaciones delante de un grupo de personas en las que ni siquiera sabes si puedes confiar, porque te hacen competir tanto con los demás que terminas sumidx en un hueco profundo del que solo pocxs pueden salir.



ACER- CADE I'MNOT GOOD ENOUGH POR NADY

Sobre **sentarse**
y no hacer nada
por Kobeh

Hace poco encontré

una entrada en el blog de John Allison, un artista de webcomics de los que podríamos denominar, sin demasiada exageración, “de los originales” o “de la primera generación”; los que estaban inventando el medio antes del cambio de milenio, de los cuales pocos todavía están activos hoy. Le hicieron una pregunta comparando cómo era entonces con cómo es ahora, lo cual era sí mismo ya es un tema que a mí me interesa y del cual he escrito cosas similares en esta revista, pero me llamó más la atención una frase que escribió antes de comenzar propiamente con su respuesta:

«He estado tratando de pensar en una manera de responder que no sea muy pesimista, con una mirada encantada de una época temprana y más inocente, opuesta a una distopía moderna corporativizada. Y no estoy seguro de poder hacerlo. [...] Pero voy a tratar de darle un giro positivo a esto, de lo contrario no vale la pena escribirlo».

Tan sólo un mes antes le dije algo similar a Kevin, en relación a estos artículos y cómo trato de no sólo quejarme, pero de proponer soluciones a la situación de la que me quejo, o trato de realizar acciones en mi vida que vayan encaminadas hacia lo que considero es mejor, y no sólo hablar de cuán bueno era/sería y cuán malo es ahora. Así que eso intentaré, una vez más. Kevin dice que un día debería de sólo quejarme, desahogarme y no preocuparme, que eso podría ser terapéutico — no discuto que tiene algo de razón, pero mi secreto es que ya soy bien quejumbroso *en persona*; si me siento a platicar con alguien y sale algún tema que me provoque conflictos puedo echarme rollos extensos sólo criticando. Pero no quiero hacer eso en medios que queden registrados; me gustaría volver en unos años y visitar las cosas que he hecho sin sentir que sólo me quejaba y no hacía nada al respecto.

Hay muchas diferencias entre hacer algo porque es tu chamba y quieres el pago, y hacer algo porque lo disfrutas y te apasiona. Es fantástico cuando se combinan, pero muchas veces no es el caso. Hemos quienes intentamos mezclar ambas cosas, entrando a estudiar una carrera artística porque nos apasiona, y después dedicándonos a eso de manera profesional, descubriendo muy tarde que tener que cumplir con entregas, restricciones, cambios, clientes, clientes idiotas que no saben nada de nada, y todo aquello que conlleva el ser profesional si tiene un impacto sobre uno mismo y la relación que tienes con tu arte; estás haciendo las cosas que disfrutabas y que te permitían expresar tu creatividad, pero las estás haciendo sin disfrutarlas y sin poder expresar nada personal. Conozco demasiados casos de personas que eran muy apasionadas por algún hobby o interés y lo convirtieron en su trabajo, pero el constante maltrato y abuso en el medio profesional las han hecho perder el interés y las ganas de seguir haciéndolo, no sólo cine y a lo que yo me dedico, pero en otras profesiones también, como arte, diseño, arquitectura, incluso psicología.

«Encuentra un trabajo que disfrutes hacer, y nunca tendrás que trabajar un día en tu vida» dijo Mark Twain, quien nunca tuvo que sentarse en una junta por videollamada en la que sus clientes le dijeron que “le ponga más diseño” a su trabajo* o algún otra barbarie de esas que dicen los clientes. Pero quejas sobre el trabajo sobran en la historia de la humanidad y que yo escriba una más no va a cambiar cómo es el mundo, así que mejor hablaré desde otro enfoque, retomando lo que dijo Allison, sobre algo en lo que he estado trabajando por pasión durante este mes.

*Hasta donde sabemos.

Nota: Este artículo fue escrito antes del estreno de *El Flautista de Hamburguésin*.



«Las personas creativas necesitan tiempo para estar sentadas sin hacer nada» dijo Austin Kleon, el que enseña a robar como un artista, y yo concuerdo completamente con su pensamiento. Parte de lo que te desgasta y desmotiva cuando tu hobby se convierte en tu profesión es que tienes que estarlo haciendo todo el tiempo, con las prisas de tener que entregar a clientes que limitan tu creatividad, y te quedas sin oportunidad de darle tiempo a tu imaginación para explorar ideas y desarrollar de manera orgánica formas de expresarte. Por eso yo agradezco mucho que la BZ sea un espacio para experimentación creativa; desde la forma en la que en esta revista podemos probar con hacer cómics o escribir historias, hasta la forma en la que puedo tardarme el tiempo que considere necesario para hacer los proyectos que me importan.

Si yo fuera un youtuber actual, que *tiene que* subir un video cada semana porque si no el algoritmo te castiga, me pregunto, entonces, cómo hubiera terminado ese video a tiempo y si estaría conforme con él; si fuera un influencer quizá tendría que poner un anuncio patrocinado en el video, y tendría que estar subiendo fotos del rodaje y los vestuarios y la utilizaría para tener *#contenido* y ser *#relevante* aunque eso spoilée todo el chiste del video; sería impensable dedicarle dos años a construir un sitio web que tardará otros más en estar al corriente y que es como los de antes, donde los usuarios pueden navegar y explorar por su propia cuenta y donde no hay un solo espacio publicitario vendiéndote nada, y en cambio tendría un sitio web armado en media tarde con una plantilla en el cual te trato de convencer que le piques a las ligas a mis redes sociales, principalmente a las que dejan más dinero, y no dice o tiene nada interesante.

En el artículo de mayo escribí sobre cómo estaba trabajando en un video que grabamos a finales de enero, y cómo la postproducción iba algo retrasada por unos efectos que lleva el video. Bueno, poco después me topé con un bloqueo creativo en el mismo video: la música es parte muy importante de esa historia, y aunque yo había encontrado una pieza musical que *funcionaba*, no me convencía, pero no sabía qué era lo que yo estaba buscando, y cuando buscaba otras piezas para probar, no encontraba nada que fuera mejor. Después de varios días de estar atorado en ese proceso me frustré y eso afectó mi motivación para retomarlo, y sumado a que hubo unas situaciones en el mundo real que me mantuvieron ocupado y sin poder trabajar en el video, su producción se detuvo por completo. Dejé de pensar en él y resolví lo que tenía que resolver en el mundo real, y cuando ya había transcurrido tiempo y se me había disuelto la frustración, pude regresar y ver cómo iba quedando el video hasta entonces; con una mirada fresca ya logré identificar qué era lo que no me gustaba de la pieza musical y me puse a buscar una nueva con una idea clara de qué quería, y por fortuna encontré una que creo va de maravilla.

Con esta nueva pieza musical y cómo quedaba en el video me emocioné por retomar la postproducción y llevo varias semanas haciendo unos procesos tardados, pero ya me encuentro próximo a terminarlo. No me gusta dar spoilers ni adelantos y, de hecho, cuando en el artículo de mayo publiqué una foto de Rod en el vestuario del corto, me sentí como que ya estaba spoileando demasiado. Es por eso que hoy estoy siendo sumamente ambiguo al hablar del video, sin mencionar nada específico; es porque quiero que sea una sorpresa cuando llegue el estreno, que también tendrá un vlog que lo acompañe, y tengo ganas de hacer un video sobre el detrás de cámaras de la postproducción que tuvo. Cuando se estrene ya habrá tiempo para hablar sobre él, pero de momento seguiré sin spoilear nada.

Ya he tenido chambas en las que debo hacer cosas de ese estilo, y seguramente en el futuro tendré más, pero no me pesa tanto esa idea porque actualmente estoy trabajando en distanciar lo que hago de manera profesional de mi hobby y las cosas que hago por gusto personal.

Para mí, el re-enamorarme de lo que me gusta hacer después de haberlo resentido por experimentarlo en ambientes laborales abusivos y dañinos ha sido un proceso de largos años en los que tuve que distanciarme y darme tiempo para regresar y poder disfrutarlo de nuevo.

Dejar de trabajar un par de meses en un proyecto porque otros aspectos de la vida real ocupan tu atención, o dejar de hacer algo por un puñado de años porque necesitas tiempo para sanar, son dos aspectos de la misma idea que considero importante recalcar hoy en día: está bien darte un tiempo sin estar creando; está bien si necesitas distanciarte un poco para recuperar energía; e incluso está bien si cambias de gustos y ya no quieres hacer algo que las personas asocian contigo. No importa que las redes sociales te digan y te hagan sentir que tienes que estar siempre presente, siempre haciendo y publicando *#contenido*, siempre buscando hacer contactos y tener seguidores y encontrar tu nicho y siempre hacer lo mismo para complacer las demandas de tu audiencia. No hagas caso a eso; cuida de ti y de lo que sientes, lo que te gusta, y lo que es importante para ti.

Para cerrar, quiero compartir una pequeña frase que a mí me ha ayudado a combatir esa presión y culpa que las redes sociales me hacen sentir por no estar publicando cada semana:

No contenido para ser consumido, pero historias para ser sentidas.

De ésta no tengo su autor, está basada en algún comentario que encontré en línea y creo que la modifiqué un poco al apuntarla, y luego otro poco al traducirla. A mí me recuerda qué es lo que quiero hacer, y que las cosas que valen la pena y que pueden llegar a tener un impacto emocional requieren de tiempo y atención, y si las estás haciendo por pasión y gusto, entonces con más razón.