

COMPARTIR

Behind the sceneZ

VOL. 1 NO. 5



MAYO

BEHIND the SCENEZ

La revista más azul de toda la web
AJÚA

EN PORTADA

Un grupo de retratos del equipo BlueZone Twitch, hechos por Nady, quien opina sobre el título de este número de Behind the sceneZ, "al final de cuentas de eso se trata BZ, de compartir. No solo compartir esta revista o de las sugerencias de este mes, pero de todo lo que se hace y se dice en los streams; qué estamos haciendo, qué estamos comiendo, qué nos gusta, y así- siempre estamos compartiendo para el chat porque les queremos. Qué bonito."

A **NADIEYDA** siempre le ha gustado dibujar pero nunca se ha considerado buena; a principios de la pandemia Kevin le prestó su tableta de dibujo digital bajo la idea de que solamente "se ponga a dibujar". Al ver el dibujo no como algo en lo que se debe buscar la perfección, pero algo que se disfruta y se hace para uno mismo, lo comenzó a disfrutar y le ayudó a tranquilizarse. Buscando un tema que pintar hizo su autorretrato y después siguió con los retratos de otras personas, tanto amistades como algunas celebridades, o, en este caso, los streamers de BZ.

BEHIND THE SCENEZ

Volumen 1, número 5. Mayo 2022

Equipo editorial

Jorge Kobeh
Kevin Gorian

Redacción

Bernardo Alvarado
Héctor Jiménez
Héctor Uribe
Ian Camarillo
Jorge Kobeh
Kevin Gorian
Nadleyda 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

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 para los cuates), en la carrera ayudaba a organizar y participé en concursos de programación, di clases de Física (a morres de secundaria y la Nadleyda). 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.

NADLEYDA: 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.

Carta Editorial por Kevin.....	06
Ranking of Kings por Ber.....	08
Hello Kitty Café por Gamer Chilango.....	12
Heartsoppper: Un chico conoce a otro por Héctor.....	16
Nostalgia por Ian.....	18
Videojuegos + Confusión por Kevin.....	22
Sobre los procesos que llevan tiempo por Kobeh.....	28
Acerca de Crazy Ex Girlfriend por Nadleyda.....	30
Nadyaventuras por Nadleyda.....	34
Realidad Aumentada por Kobeh.....	36
Agradecimientos especiales.....	38

Carta Editorial

Volumen 1, número 5. **Por Kevin.**

Nos volvemos a leer en la Carta Editorial.

A pesar de que esta es ya la quinta revista, y mi segunda ocasión redactando esta sección, todavía no estoy muy seguro de qué escribir aquí. ¿Debería hablar estrictamente de la revista y su desarrollo? ¿De mi rol en ella? ¿Del rol de los demás? Quizás esto continúe siendo un misterio, o quizá no haya una manera única de redactar una Carta Editorial.

Esta vez la zine («obra de pequeña tirada auto-publicada de textos e imágenes originales o apropiados, habitualmente reproducidos mediante fotocopiadora») salió un poco más tarde de lo que suele ser lanzada, ya que la programamos para «la primera semana de cada mes», y ya estamos en la segunda. Tras cuatro números, para el quinto, decidimos hacer las cosas de un modo diferente y retrasar la salida en caso de que así lo requirieran las circunstancias, y lo requirieron. Incluso, mientras escribo esto, todavía no estoy seguro de qué día les será entregada. Nos disculpamos por el tiempo que tardó en llegar, y ojalá sientan que valió la pena la espera.

El tema de este mes es «Compartir», de más de un modo, pero, en general, compartir lo que nos gusta, ya que, casualmente, la mayoría de quienes escribimos quisimos «recomendar» algo, o compartir una opinión en particular sobre algún tema. No estoy seguro de si esto ya se contó en ediciones anteriores, o si ya se les mencionó en algún stream o plática casual, pero la elección de tema y título de la zine es un asunto bastante curioso: este no se selecciona sino hasta tener todos los artículos, y cada mes, se intenta encontrar un hilo en común que funcione como la «temática»; a veces es sencillo, y otras podría parecer un poco rebuscado. Personalmente, encuentro el proceso un tanto divertido (solemos hacerlo Kobeh y yo, con él teniendo la decisión final, como el buen editor que es).

Allá arriba puse la definición de zine (que la revista recibe este nombre justo por el tipo de formato, más que por un juego de palabras entre BZ y magazine), y, casualmente, el otro día, mientras intentaba dormir, me acordé de la «primera» revista que Kobeh, Uribe y yo publicamos como un conjunto. Se llamaba «Pandemónium» y más que una magazine o una zine, era simplemente una página

con un montón de pequeños artículos y un diseño horrible que pegamos en los salones de casi toda la preparatoria, en un acto de rebelión porque, creo recordar, habían regañado a un profesor o a una profesora por darnos permiso para ir al baño (puede que la historia esté modificada, pues sucedió hace... ¿siete, ocho años?).

Ante tal «agresión» (así se sintió, aunque seguro no fue para tanto) nos pusimos a trabajar y juntamos a otros alumnos deseosos de compartir su voz; creo que éramos cinco los y las involucradas. Fue bastante gracioso y, en su momento, emocionante. Teníamos pseudónimos y toda la cosa. No recuerdo el de Uribe, ni tampoco el de Kobeh; creo recordar que el mío era «Eco», como la ninfa de la mitología griega.

«Pandemónium» estaba en blanco y negro, y la imprimimos y fotocopiamos nosotros mismos en tamaño oficio; era una cosa bastante rudimentaria, algo que te entregarían a la salida del metro para ofrecerte un servicio de préstamos de dudosa legalidad. Recuerdo que ese día llegamos más temprano a la preparatoria, y nos dimos a la tarea de pegar nuestro pequeño panfleto en cada salón disponible. Unas horas después, el prefecto llegó al salón preguntando quién lo había hecho. Por lo que sé, hizo lo mismo en cada salón (e incluso con el personal de la escuela, quienes negaron rotundamente haber visto a alumnos a pesar de que sí nos topamos con algunos trabajadores matutinos). También existe la posibilidad de que sospecharan de nosotros primero por ser Área 4, artes y humanidades, los desastrosos con un historial de actos cuestionables (no sé si en ese momento ya era así, pero llegamos a tener todo el salón repleto de dibujos en gis, y la pieza central era un retrato del Che Guevara que hizo un compañero bastante talentoso que ahora es arquitecto). En realidad, ni siquiera estoy seguro de si ya estábamos en Área 4 o si todavía era quinto año. Kobeh podría confirmar este dato. El punto es que sucedió.

Al final, no sacamos una segunda edición de «Pandemónium» ni tampoco hallaron a los culpables de su publicación. Tampoco sé si hicimos un cambio o no, pero, sin duda, fue algo que, a esa edad, me resultó súper retador y fascinante. Hace quizá cosa de un año, o dos, encontré entre mis cosas viejas un sobre amarillo con varias copias de ese panfleto; fue grandioso recordarlo y, si por casualidad esto llega a manos de alguien de esa época: sí, fuimos nosotros, esos anónimos infantiles que sintieron que estaban haciendo algo con sus copias y espíritu rebelde.

Si algún día tienen la oportunidad, les invito a unirse a una revista. Puede convertirse en una anécdota para las fiestas, en un aprendizaje o, en el mejor de los casos, puede llegar al corazón de alguien.

RANKING OF KINGS



por Ber

Holi, no me gusta tanto reseñar series o pelis aquí en la revista porque los demás ya lo hacen pero como por el momento tengo el cerebro seco de ideas es lo único que se me ocurre. Entonces, recomendar animés es muy difícil porque hay tantos géneros y tanta variedad que tiene que ser muy específico el tipo de contenido que quieras ver. Pero este anime siento que se puede recomendar a la mayoría ya que trata de una historia sencilla pero que se torna compleja ya que estás más adentrado en la trama.





La serie trata sobre un príncipe sordo mudo llamado Bojji que aspira a ser rey pero su pueblo así como su familia no cree que sea apto para ser rey pero con su optimismo se ha mantenido en pie por el momento hasta que conoce a Kage un niño sombra que cree que sí puede llegar a convertirse en rey y lo ayudará hasta el final para cumplir su sueño.

Lo que les espera la serie y lo que más me gustó de ella fueron los temas de amistad, esperanza, familia, fantasía medieval. El arte de la serie es lo que lo separa de los animes más populares del momento por así decirlo así como su animación que junto con el arte aprovechan los momentos de acción así como comedia para dar una gran experiencia visual oh sí. Vean Ranking of Kings es muy bonita y lo más seguro es que vayas a llorar.





por Gamer Chilango

12

La siguiente reseña surge después de una reservación de **dos meses** entonces si al terminar de leer este texto tienes antojo de asistir a este restaurante tendrás que tener mucha paciencia y empezar a buscar la reservación. Dicho lo anterior comenzamos.

¿Por dónde empezar?

Hace ya 3 meses tenía planeado un date la verdad no se me ocurría a donde ir y gracias a que active las alertas en la página de Facebook del Hello Kitty Café me llegó un aviso de que las reservaciones del mes de abril estaban abiertas inmediatamente entre a la página a ver si había lugar disponible

para mi sorpresa ya quedaban pocos días libres incluso cuando habían pasado solo 4 horas. Hice mi reservación y me preguntaron si tenía alguna solicitud especial pedí un corazón como nota de reservación con nuestros nombres (si así de cursi me vi) pero dije chingue su literal es el café más rosa de toda la red .

Salí del sur de la ciudad rumbo a Plaza Carso en Polanco salimos tarde por lo que de milagro llegamos en 20 min exactamente a las 12 del día en cuanto me estacione recibí una llamada para confirmar mi asistencia les confirme que ya me encontraba en la plaza.



13

Ya frente al café dices “wow” no hay duda que es aquí ,la entrada parece un pequeño jardín te preguntan por tu reservación aunque hay una fila sin reservación obviamente vacía por que depende de que una mesa no llegue .

Entrando lo primero que hay son pasteles a la izquierda cocina etc... la verdad no se alcanza a ver mucho y a la derecha la joyería y tienda de Hello Kitty.

Ahora el restaurante tiene diferentes mesas algunas para pareja otras para grupos más grandes como de 6 exagerando 8 personas son gabinetes con decoraciones igual como de jardín , nuestras mesa tenía como lo solicitado un corazón con nuestros nombres XD des-

pués de 2 meses ya hasta lo había olvidado.

El menú no tiene ni una foto se me hace horrible eso por que el aspecto de los postres es muy particular así que te recomiendo que le platiques a la mesera o mesero de que tienes antojo hay comida dulce y salada. Obviamente nosotros íbamos por lo dulce, pedimos una malteada con crema batida , un chocolate con bombones y especias y un pastel de chocolate . (Mientras esperamos pudimos observar que todo lo que sale de la cocina tiene que ser perfecto el mismo platillo siempre tendrá el mismo aspecto hasta el mínimo detalle vimos un pastel que se le movió una frambuesa y lo regresaron a cocina)



Todo es maravillosamente sabroso de verdad el pastel super dulce pero super perfecto parecía que era completo de mousse de chocolate pero resultó ser una mezcla de varios chocolates tenía una sensación de licor pero me equivoque solo fue uno de los jarabes que tenía el pan del pastel para que no estuviera seco .

La malteada venía con una dona en forma de Hello Kitty muy muy sabrosa más allá de eso una malteada normal pero muy sabrosa.

El chocolate para empezar era naranja lo que me generó sospechas pero era la cosa más sabrosa, un equilibrio exacto con los bombones derretidos y aparte te dan mas bombones y unas galletitas con forma de Hello Kitty .

Para cerrar un café americano por que si me empalague (modera lo que pidas).

Café muy rico la verdad es que fue la medida exacta para quitarte lo empalagado .

Opinión: vale mucho la pena ir aunque la reservación tarde 2 meses, para una cita esta increíble puedes añadirla detalles al momento de hacer la reservación no lo voy a negar es el lugar más rosa de toda la ciudad la comida es 10 de 10 el precio si es un poco elevado aprox. 400 pesos por persona.



Calificación
8.9

HEARTSTOPPER

Un chico conoce a otro...
por Héctor

La nueva serie de Netflix nació como webcomic en 2016, pero debido a su gran popularidad se empezó a publicar de forma física apenas dos años después hasta que, en 2019, el gigante del streaming adquirió los derechos para producir lo que muchos llamamos "la serie más bonita y entrañable de lo que va del año".

Y así, el pasado 22 de Abril se estrenó la adaptación de la novela gráfica escrita y dibujada por Alice Oseman. Heartstopper nos cuenta la historia de Charlie un chico delgado e inseguro que después de pasar por una racha de acoso escolar por salir del closet, conoce a Nick, la estrella del equipo de rugby de su escuela, ambos comienzan una bella amistad hasta que Charlie comienza a enamorarse de su nuevo amigo. La típica historia de un amor imposible... ¿o no?

Aunque a primera instancia puede parecer una serie adolescente más del montón, Heartstopper nos regala un retrato muy apegado de la realidad con un estilo e identidad propia que a lo largo de los 8 episodios de su primera temporada te conquistará al punto de no poder soltarla y esto es porque está llena de corazón y tiene un alma que casi puede palparse.

Es difícil no enamorarse de los personajes y no solo hablo de Charlie y Nick, sino que cada uno de los personajes que los acompañan (e incluso atormentan) se vuelven entrañables conforme avanza la trama, además es importante resaltar la importancia de ver este tipo de historias en la actualidad.



De igual manera cabe resaltar uno de los grandes cambios que tiene la serie con el material de origen y hablo del personaje de "Elle" interpretado por la actriz Yasmin Finney en su papel debut, entregándonos a una chica trans que debe lidiar con encontrar su lugar en una nueva escuela al mismo tiempo que encuentra el amor en el lugar menos pensado.

Estamos hablando de una serie LGBT+ hecha para toda la familia que nos retrata una historia "coming of age" que permitirá conocer a lo que chicos y chicas se enfrentan al momento de descubrir su sexualidad, Heartstopper te enseña que está bien sentir todo lo tu corazón te pida, está bien sentir confusión, tristeza, felicidad, enojo, miedo y esperanza al momento de descubrir quién eres en verdad.

Háganse un favor y denle una oportunidad a la historia de Charlie y Nick, al no encontrar mejor forma de describir lo que esta serie me hizo sentir, me atrevo a citar a Mikel Zorrilla, crítico del sitio com, diciendo:

"Heartstopper' es un rayo de luz, una serie optimista que logra atrapar al espectador con una historia preciosa y entrañable que aborda la temática LGTB en la adolescencia con un enfoque esperanzador, pero sin por ello prescindir de los dramas asociados a ello."





NOSTALGIA

Este mes vamos a hablar de *Arcade Fire*. Una banda formada en Canadá a principios del milenio. Desde el principio se han caracterizado por tener varios miembros, actualmente cuentan con 5 personas activas, pero tienen 8 ex-miembros que colaboraban con diversos instrumentos. Ellos son una banda más sencilla, de un tiempo más sencillo. Donde todo lo que necesitaban para triunfar como banda indie-folk era contratar un decimoquinto intérprete de ukelele.

Pero ya en serio, la carrera de esta banda ha sido bastante larga, en la que han explorado diferentes idiomas, géneros y mensajes en sus canciones. Aunque en esta ocasión nos centraremos en un solo disco *Reflektor*.

Este disco fue lanzado a finales del 2013, y para ese momento, yo no los tenía ubicados. La forma en la que los conocí fue que, durante una clase que tomaba con amixes de otro salón me recomendaron escuchar la canción *Afterlife*. Debo confesar que la primera vez que la escuché no movió nada en mí. En particular porque en ese momento estaba escuchando música diferente y el sonido que ellos tenían era algo (hermoso y) desconocido para mí.

POR IAN

Este disco es uno que está lleno de sonidos que no conocía bien en ese punto de mi vida, algunas percusiones de metal le daban un toque caribeño al disco en algunas canciones como Flashbulb Eyes. Algo que no recordaba y que recordé al volver a escuchar el disco para escribir mi nota, es que el disco cuenta con dos partes, eso normalmente no es algo que olvides así nada más pero nunca lo tuve en versión física entonces no tenía forma de recordarlo.

Si bien el disco tiene varias canciones que gustan bastante (como por ejemplo Reflektor, Flashbulb Eyes, Here Comes the Night Time, Afterlife y It's never over), no termina de encantarme escuchar todo el disco de principio a fin, que sí he hecho un par de veces a lo largo de los años. También creo que es importante mencionar que no son de mis bandas favoritas.

“Ya solo di que los odias y ya” podrán pensar, a lo que solo me queda decir, no los odio ni creo que sean malos. Solo no son mi hit. Y podrán pensar “Y por que les estas haciendo un artículo en la prestigiosísima revista de la BZ?”. Bueno, la respuesta es el título del artículo: Nostalgia.

En estas últimas semanas el trabajo me ha estado consumiendo cada vez más de tiempo, tiempo que no puedo dedicar a pasar tiempo con mis amix, haciendo ejercicio o jugando juegos que compre en oferta y no he tenido tiempo de iniciarlos. Aquí es importante poner un freno y hacer un pequeño paréntesis para explicar por qué siento nostalgia, antes de ligar con el disco del mes.

Además de la envidia de lan del pasado sobre su agenda tan linda que le permitía pasar 12 horas en vacaciones sin hacer nada más que jugar y platicar con amigos por Xbox, extraño sentir que mis acciones tienen consecuencias inmediatas y fácilmente solucionables. ¿No entregué la tarea? estudiaba para el examen. ¿No pasaba el examen? me rifaba el resto del año. ¿No me rife el resto del año? Sacamos el extra. Ahora siento que cuesta un poco más de trabajo comprender en qué formas afectan mis acciones mi futuro. Debería de ahorrarme el dinero de ese juego para poder retirarme cuando sea mayor? Si no entrego el reporte que me pidieron del trabajo a tiempo, ¿me van a correr? ¿Me van a quemar con el resto de la industria? ¿Me van a regañar feo?



Eso me lleva al siguiente punto por el cual nos da nostalgia: el sentir que no pasa nada. Cada año que pasa me siento un poco más consciente de todo lo que hago y cómo impacta a mi alrededor. Antes por peque y por vale madre no era algo que pensara de forma muy seguida. Extraño el poder ir con mis amigos después de un examen a comer a Buenavista, el poder sentarme a comer una crepa y platicar con toda la calma del mundo.

Extraño a mis amigos que hice en ese tiempo, sigo en contacto de forma más o menos frecuente con algunos. Otros por diferentes pleitos con otras personas del grupo se alejaron, o bien se fueron para vivir en el extranjero y cumplir con sus metas y sueños. A todos ellos puedo mandarles un mensaje mañana, pasado o incluso hoy y preguntar cómo están, quedar para vernos. Otros se fueron de forma más permanente.

Y este último, es lo que me ha tenido algo agobiado últimamente. Nunca antes había sentido una pérdida tan cercana a mí. No había habido una separación que no se pudiera superar o arreglar. Una que aun dos años después sigue sintiéndose, quizás ya no me afecte tanto pero se sigue sintiendo el hueco que queda en el corazón. El hueco en forma de una persona.

Yo sé que este artículo se siente más pesimista que los anteriores. Pero de lo que puedo rescatar y que me sirvió escribirlo es un par de cosas:

Los miedos que siento solo van a llegar si no me esfuerzo. Por lo que si me esfuerzo y hago lo que pueda se puede tener un diálogo para mejorar mi rendimiento.

Todas las personas que son cercanas a mí me hacen sentir muy querido, lo sepan ellos o no.

Hay un último punto, que ese es más para ti, como lector. Si hay alguien que extrañas con quien antes podías pasar horas y horas hablando, riendo, pero ahora, por alguna razón, no son tan cercanas. Esta es tu señal para hablarle.

Creo que todos en algún momento hemos sentido nostalgia. Quizá de cuando ibas en la primaria, o en la secundaria. De tiempos que percibes como felices, por más cortos que hayan sido. Y está bien sentirla y extrañarla. Pero que eso no te haga olvidar dónde estás hoy y lo mucho por lo que has estado para llegar aquí.

VIDEOJUEGOS + CONFUSIÓN

A pesar de ser una persona que de vez en cuando hace streams de videojuegos en Twitch, no soy muy apegado a este modo de entretenimiento. Fortnite, por ejemplo, es un juego al que le meto horas debido a las recompensas que ofrece; no porque busque ganar partidas o porque me la pase increíble yendo de un lado a otro de la isla. Simplemente soy presa del sistema de juegos como servicio y la dopamina que ofrecen esas estrellas de batalla cada que subes un nivel (aunque he de admitir que extraño el sistema anterior, en el que el progreso del pase era horizontal y no podías “elegir” qué desbloquear).

Son raras las ocasiones en las que un videojuego me atrapa lo suficiente como para que le dedique varias muchas horas al día. Me pasó con The Legend of Zelda: Breath of the Wild, con Pokémon Espada (más por la nostalgia que porque sea un buen juego), con Immortals Fenyx Rising y, más recientemente, con Cyberpunk 2077, que me ha mantenido despierto hasta la madrugada con su historia plagada de entretenidos personajes y su ciudad infestada de luces neón (bugs de lanzamiento aparte, se ha convertido en un muy buen juego, un año después y con el parche para consolas de siguiente generación).

Cada vez que me enfrento a la decisión de adquirir un nuevo juego, hay algo que me refrena y me hace reconsiderar mi inversión en cualquiera que sea el proyecto: las versiones y DLCs. ¿De verdad es necesario que existan tantas ediciones de una misma historia? Me sucedió hace poco con las ventas de primavera de Xbox y con la salida de *Tinys Tina's Wonderland*, del mismo mundo de *Borderlands*. Este juego salió con, al menos, tres versiones: estándar (\$1219 pesos mexicanos), Next-Level (\$1422 MXN), y Chaotic Great (\$1829 MXN), las dos últimas incluyendo contenido adicional que puede comprarse por separado, bundles y pase de temporada. Me considero una persona lineal y de mente un tanto cuadrada, a la que se le tiene que ofrecer contenido bien estructurado para que pueda tomar una decisión, y cuando no sé por qué hay tres versiones de un mismo juego en su fecha de lanzamiento y cómo afectará mi experiencia el que compre una u otra, termino por no comprar nada. Es frustrante.

Hace no mucho, Nintendo anunció el lanzamiento de nuevas pistas para *Mario Kart 8 Deluxe*, 5 años después de su fecha de salida original. He leído que muchos consideran que esta entrega de *Mario Kart* es la ideal, por lo que intentar mantenerla relevante en lugar de sacar una secuela parece lo correcto, y 5 años suena como un buen tiempo para lanzar un DLC y regresar a una amplia cantidad de jugadores que quizá ya estaban cansados de lo mismo. Lo que sucede con *Tiny Tina's Wonderland* es: ¿Por qué sacar distintas versiones en la fecha de lanzamiento? Si ese contenido ya lo desarrollaste y lo planeaste para el día uno del juego, ¿por qué cobrar extra por él? ¿Por qué no ofrecerlo en la versión estándar, o por qué no esperar más tiempo para lanzarlo? (La respuesta es, por supuesto, el dinero).



Cyberpunk 2077

Immortals Fenyx Rising



Algo similar sucedió con *Immortals Fenyx Rising*, aunque he de admitir que Ubisoft al menos logró justificar dos de sus tres DLCs de manera inteligente, incluyendo una historia nueva y mecánicas diferentes, para que no se sintiera que, simplemente, habían cortado contenido original del videojuego para lanzarlo más tarde (como sí sucede con *Pokémon Espada y Escudo*, donde el post-game fue vendido como DLC, y en mi opinión, ni siquiera valió tanto la pena). En *Immortals*, manejamos a Fenyx en una experiencia de tercera persona en mundo abierto (el *Breath of the Wild* de Ubisoft): uno de los DLCs expande la historia principal del juego añadiendo nuevas mecánicas, otro introduce a un nuevo personaje principal, Ku, y nos lleva a un mapa completamente distinto, con dioses orientales, en lugar de griegos, como en el juego principal; el tercer DLC cambia completamente el modo de juego y perspectiva (ahora algo al estilo *League of Legends*) para convertirlo en una compra que una vez más nos pone en los pies de un nuevo personaje, Ash, en lo que bien podría haber sido un juego aparte. Estos DLCs, que además salieron meses después del estreno, los entiendo. Las expansiones del día uno, no.

Otro caso que considero agradable es el de *Elden Ring*, juego que salió con dos ediciones: estándar (\$1200 MXN) y deluxe (\$1500 MXN). Pero, la edición más cara, en lugar de incluir contenido extra como una aventura en el mismo videojuego, armas rotísimas o equipamiento nuevo, se limitó a ofrecer el libro de arte conceptual y la banda sonora, dos añadidos que, ya sea que adquieras esta o la edición estándar, no afectan tu experiencia de juego, porque este ya está completo tal cual fue lanzado (claro, falta ver si, a futuro, FromSoftware desarrolla planes para DLCs).

Para aclarar las cosas, no formo parte de una cruzada contra las expansiones. A fin de cuentas, la del videojuego sigue siendo una industria y hay que ganar dinero, pero sí estoy en contra de lanzamientos descarados que perpetúan un consumismo desmedido por contenido que podrían ofrecer desde el inicio. ¿Te imaginas que Minecraft cobrara sus actualizaciones como DLCs? Quizá no sería el juego tan popular que es ahora, y que de vez en cuando vuelve a resurgir como uno de los más vistos en Twitch.

Creciendo, siempre fui una persona más apegada a Pokémon, y de vez en cuando a Halo o Mario Kart, si se daba la oportunidad, por eso, no soy alguien acostumbrado a ediciones deluxe o contenido extra por el que tienes que pagar. ¿Cuál es el punto? De cierta manera, extraño cuando los juegos eran solo lo que venía en el disco o en el cartucho; se agradece la practicidad de las actualizaciones de contenido, porque sin estas, Fortnite no sería lo que es ahora, o Cyberpunk habría permanecido como una aventura prácticamente injugable, pero, ¿no hay una manera de equilibrar todo? Si quiero Assassin's Creed, tengo primero que entender qué son el montón de bundles que me ofrece comprar la tienda, porque así soy, porque si no, no tengo idea de qué me estoy perdiendo. Por eso decidí alejarme de Animal Crossing: New Horizons y por eso agradezco cómo salió Elden Ring, sin un pase de temporada, sin un sinfín de contenido extra por el que tienes que pagar más. ¿Te imaginas que de pronto comenzaran a vender, los escritores, sus libros en edición estándar, completa, súper deluxe o caótica? Que tuvieras que pagar extra para conocer el final o para lograr leer capítulos que ya estaban pensados para el libro, pero que decidieron quitar de la versión estándar para así crear un nuevo tomo, más caro, desde el día uno. Así se siente esto.

Tiny Tina's Wonderlands



Elden Ring

Sobre los procesos que llevan tiempo

por Kobeh

Hola. Algunos meses he sabido con certeza de qué quiero hablar en el artículo de la revista, pero éste no es uno de ellos; he escrito tres versiones de este artículo, todas muy extensas, pero con ninguna me siento satisfecho. En una estaba explicando sobre el calendario de publicación de videos en YouTube que traemos ahorita, porque está denso; en otra me estaba quejando sobre el algoritmo de YouTube y filosofaba un poco sobre la diferencia entre lo que era un “ser un youtuber” entre el 2006 y 2012, versus lo que es “ser un creador de contenido” hoy en día; y otro era una mezcla de ambos que al final se tornaba sobre mis principios y valores al hacer un video. Pero no siento que ninguno de esos artículos sea el correcto, pues todos requieren tener una cierta postura y estar dispuesto a defenderla, y este mes no ha sido así para mí, así que voy a intentar algo mucho más relajado— sólo platicar algunas cosas sobre lo que he estado haciendo, y quizás en otro momento retomemos alguno de esos temas, al fin que ya tendré un borrador para garabatearle encima.

En febrero grabamos una película para la BZ en la cual actuó Héctor y Rod, y creo que es de las payasadas más divertidas que hemos hecho, pero todavía no está terminada. Lo que hice las semanas después de grabarla fue un primer armado, que significa editarla de principio a fin sin refinar nada, para ver qué tal se cuenta, si se entiende, si funciona esa narrativa, etc., y si funciona, está divertido, pero lo que lo está retrasando es que se me ocurrió que tuviera unos efectos, y como estábamos cortos de tiempo el día del rodaje, en lugar de hacer la magia del cine de manera práctica decidí que lo solucionaríamos en digital, lo cual siempre lleva tiempo. Por como mes y medio no tuve la cabeza para darme el tiempo de sentarme y comenzar a trabajarlo, por ciertas ansiedades y sucesos de la vida real, pero actualmente ya logré lidiar con algunas de esas cosas y puedo dedicarle tiempo y concentrarme, y ya hice dos tiros completos de efectos invisibles, ando resolviendo uno muy visible, y después comenzaré con los realmente complicados. Cuando se estrene el video quiero dedicarle un artículo a explicar un poco el proceso de cómo se hizo.

Muchos de los cortos que tengo en el sitio web, en la lista Películas de Kobeh, son silentes, significando que no tienen ningún ruido— ni siquiera música de fondo, y eso es porque así fueron diseñados: eran ejercicios de sólo imagen. Una parte de mí los considera parcialmente incompletos, y quisiera al menos ponerles música, pero otra parte de mí sabe que en su momento fueron completados y se presentaron, y el yo del pasado les dio el visto bueno. Hay uno de ellos, “Visible Oculto” que sí está incompleto, y es porque sólo tiene música de fondo, y desde que lo estaba editando quería hacerle un diseño sonoro propio, pero aún así, decidí publicarlo en el sitio bajo la idea de que más adelante le haré su mezcla. De la misma familia de cortos hay uno que yo creía que estaba más completado, pero cuando lo revisé antes del estreno me di cuenta de que el audio estaba súper mal. Suelo guardar todos los archivos de trabajo, por lo que creí que podría entrar, corregir el audio, y tenerlo listo en un par de días, pero por alguna misteriosa razón no tengo ese archivo, lo que significa que debo editar todo el proyecto desde cero. Ya comencé con eso y va poco a poco; la ventaja es que puedo afinarlo mucho más que si sólo hubiera entrado a trabajar el audio (y darle un buen ritmo, porque el que tenía en aquél armado era súper lento y no funcionaba para la narrativa). Recuerdo que cuando se terminó ese armado andaba súper apurado con la preproducción de un corto mucho más grande, y estaban sucediendo unos cambios muy difíciles en mi vida, y por eso nunca pude regresar a él y finalizarlo, hasta ahora.

En pre-primaria, y quizás hasta 2° de primaria, parte de mis útiles académicos era un juego de acuarelas, y tenía alguna clase en la que pintábamos. Después de eso, no volví a tocar ninguna acuarela hasta la prepa, cuando en una materia de diseño le dedicamos dos clases a un proyecto con acuarelas. Había poco tiempo y no nos podían dar clases a profundidad de cómo usarlas, así que la maestra dio consejos muy generales sobre ellas, sobre cómo debía ser un trazo suave y sin cargar el pincel de pigmento, usar bastante agua, etc. Prácticamente sin experiencia en el tema, traté de seguir lo que ella decía, pero mi pieza quedó terrible: el papel se súper humedeció, y el poco pigmento de cada pincelada se mezcló a un café sucio muy tenue. El anillo que pinta una taza de café sobre una servilleta es más interesante que lo que hice en esas clases, lo cual me pegó un poco en el ego, *especialmente* porque Kevin estaba sentado a un lado y a él le quedó muy bien, y por más “es fácil” que me decía y consejos que me daba, no más no pude.

Después de eso no volví a tocar las acuarelas. Les tenía un tipo de miedo, porque no lograba entender el idioma que ellas hablan, y aunque quería hacer un par de proyectos en acuarela, no me animaba a siquiera intentarlo. Lo que sí he hecho en los años desde entonces ha sido ver videos de artistas pintando con acuarela, con óleo, con gouache (se pronuncia “wash”, si nunca te habías encontrado la palabra), prestándole atención a su proceso, tratando de acostumbrarme al tipo de pensamiento que ellos manejan y cómo resuelven problemas, porque con ese tipo de observaciones es cómo he aprendido a hacer otras cosas en la vida, como los efectos visuales; creo que necesitas entender cómo pensar con respecto al medio en el que vas a trabajar, y si logras hacer eso el entender una herramienta específica ya no será un problema. He dado un par de clases de efectos en universidades y ésa es la mentalidad que les trato de demostrar a mis alumnos.

Pero todo cambió un día cuando Ian un día nos dijo “vengan a la casa, traigan acuarelas”, y nos pusimos a tratar de seguir un video de Bob Ross. Ahora, la técnica de Bob es famosamente usada para pintar fresco-sobre-fresco, y eso es algo que no puedes hacer con acuarela, pero no estábamos ahí para pintar la nueva pieza central del Louvre, porque ni siquiera somos pintores; estábamos ahí para pasar un rato agradable con nuestros amigos mientras hacemos una actividad juntos y nos divertimos gritándole a Bob que va muy rápido y que le baje. Esos primeros pensamientos que tuve, que la acuarela no era la técnica adecuada, que el papel que usábamos no era para acuarela, que esto que aquello, son el tipo de pensamiento limitante que en muchas cosas me mantienen con nervios, o miedo, o algo, y no me permito intentar y experimentar y sólo ver qué pasa. Desde la prepa quería volver a enfrentarme a las acuarelas, pero estando solo me ponía a mí mismo demasiada presión pensando en cómo sería el resultado, y ni siquiera agarraba el pincel. Si no hubiera sido en un entorno donde estoy con mis amigos, donde no existe una presión de que será evaluado, donde sólo venimos a pasarla bien, no sé hasta cuándo me hubiera animado a pintar de nuevo.

Siempre trato de que estos artículos tengan una pequeña enseñanza, o un consejo, o algo, para las personas que también están explorando la creatividad. No tengo una conclusión concreta esta vez, pero siento que va por las líneas de que hay veces que estamos atorados creativamente y puede que ningún tipo de presión o motivación será suficiente para sacarnos adelante; hay veces que lo que se necesita es tiempo, o distancia, o cambiar el contexto en el que realizas la actividad. No somos máquinas, y hay veces que necesitamos un reposo, sea físico, emocional, o espiritual, antes de poder seguir con lo que estábamos haciendo. Hay otras veces que lo que necesitamos es estar con nuestros amigos, y quizá con ellos a tu lado encuentres la fuerza para enfrentar ese algo que te da miedo.



Y con respecto al cuadro que pinté, decidí que iba a hacer todo lo contrario a lo que intenté en la prepa— usé poca agua, saturé el pincel con todo el pigmento que pude, y aunque estaba usando acuarelas traté de simular técnicas que he visto en óleo y gouache aunque tuviera que esperar un ratote a que se secara la capa de abajo. Al final quedó bastante saturado el color, y no parece acuarela en lo absoluto, pero yo estoy sumamente feliz con haber enfrentado ese miedo que tenía y haber pintado un mini paisaje, aunque estoy consciente de que, como me lo dijo mi mejor amiga,

“Está muy lindo, aunque si fuera una clase de acuarela te reprobarían” pero nadie lo va a calificar, y yo me la pasé bien con mis amigos, y eso es todo lo que importa.

Acerca de

CRAZY EX-GIRLFRIEND

por Nady

A veces voy por la vida y de pronto, casi de la nada, me imagino un escenario y a mí misma cantando y bailando lo que sea que esté haciendo. Y a veces hago la primera parte, tomo una canción cualquiera, le cambio la letra describiendo lo que está pasando o compongo mini canciones para decirle a Kevin que tengo hambre o que me duele la cabeza, o decirle a Ramen lo bonito que se ve durmiendo. Vivir conmigo es un musical en sí mismo: mucho drama y muchas canciones.

Y honestamente, es algo que compartía con varios de mis compañerxs, porque al final del día, estudiábamos teatro musical por algo. Hay una persona que vivía esto mismo y un día decidió compartirlo al mundo en forma de una comedia.

Rachel Bloom es la autora de esta obra maravillosa llamada Crazy Ex Girlfriend, una serie musical que relata la vida de Rebecca con canciones sobre la vida cotidiana, mientras cuenta una historia divertida y llena de drama.

La serie empieza de forma sencilla: Rebecca es una abogada exitosa en Nueva York, gana increíblemente bien y un día le ofrecen volverse socia de la firma de abogados donde trabaja. A pesar de su vida aparentemente exitosa, es una chica depresiva y con ansiedad que nunca quiso ser abogada. La oferta de ser socia, lejos de ponerla feliz, le provoca un ataque de ansiedad y sale corriendo. En la calle, desesperada por no saber qué hacer, pide una señal y de una forma muy aleatoria, termina encontrándose con Josh, un chico que fue su novio cuando tenía 16 años durante un campamento. Platica con él, resulta que estaba viviendo en NY también, pero no logró adaptarse a la ciudad y le dice que regresará a su ciudad natal, que es West Covina, California. Todo esto, Rebecca lo toma como una señal del universo para renunciar a su trabajo, seguir a Josh al otro lado del país e intentar recuperarlo. Así, ella se muda, consigue un trabajo en una firma mucho más pequeña con un sueldo bastante menor y comienza una nueva vida.



La historia básicamente es Rebecca obsesionada con Josh e intentando ser su novia de nuevo, de cualquier manera posible. Pero fuera de esto, es el viaje interno de ella encontrándose a sí misma, teniendo que enfrentarse a su propia realidad, aprender que no puede huir siempre y con mucha paciencia, buscar su propia felicidad.

Hasta ahora es una historia que bien podrías encontrar en otras series, entonces ¿por qué esta es especial?

Y eso es fácil: las canciones.

Conocemos los musicales típicos. Tienen canciones de amor, de desamor, de aprendizaje interno, de enojo, etc.; y también nos cuentan cosas que nos suceden en la vida diaria, pero llevadas de una manera en que se vuelve, hasta cierto punto, mágico.



Rachel Bloom hace todo lo contrario. Ella supo cómo hacer que las cosas más cotidianas de la vida, como depilarse, se conviertan en una canción lo suficientemente interesante y divertida como para querer verla.

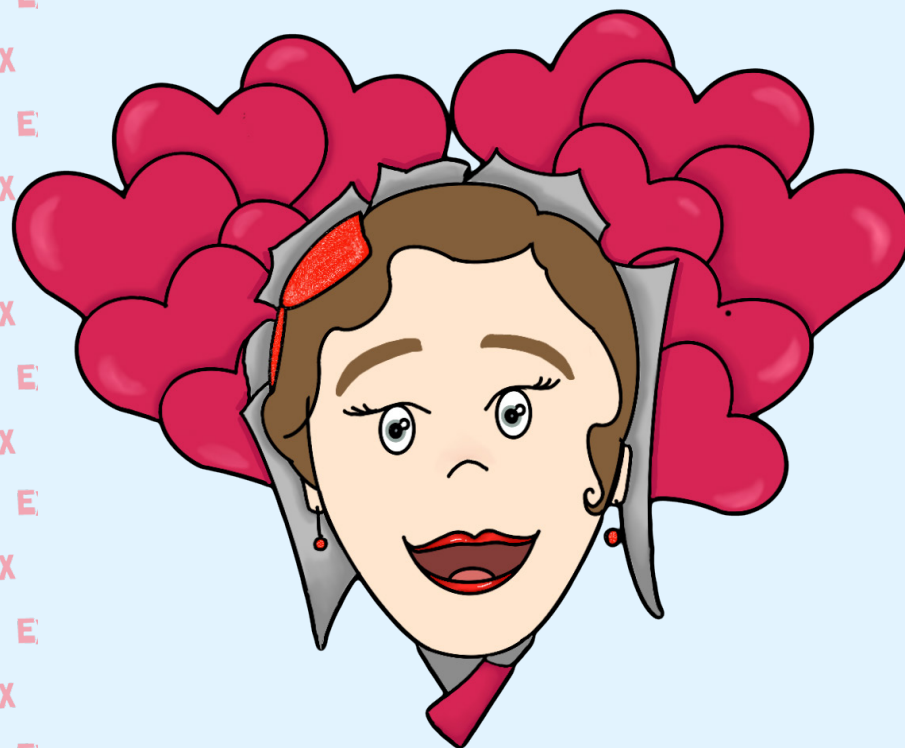
Maneja las situaciones, yendo a un punto algo absurdo, se burla tanto de sí misma como de clichés, estereotipos, etc.: y hay muchas referencias a musicales, lo que es un dato bonito si conoces mucho de Broadway, pero está hecha para que la puedas disfrutar igualmente aún si no eres gran fan.

Una de las razones más comunes que he escuchado de la gente sobre por qué no les gustan los musicales es porque dicen que las personas no se paran de la nada a cantar ni hacen una coreografía súper bien hecha con un montón de extraños. En esta serie, lo que sucede musicalmente, no es parte de la realidad de la historia, sino que es la forma en que Rebecca procesa las cosas y cómo le gustaría que fuera el mundo, por lo que si de pronto la vemos bailando con toda la ciudad sacando props de la espalda, hace perfecto sentido.

Definitivamente no es una serie sencilla de ver si no te gusta que haya canciones todo el tiempo, es válido, pero sí vale la pena darle una oportunidad porque tiene números muy divertidos así como personajes muy entrañables y sí o sí, vas a pasar un rato muy agradable.

Son cuatro temporadas de menos de 20 capítulos cada una, disponible en Netflix por si se les antoja echarle un vistazo.

Por ahora, sería todo, pero, de verdad, espero que la puedan disfrutar mucho y poder platicar sobre lo que les pareció en algún momento.

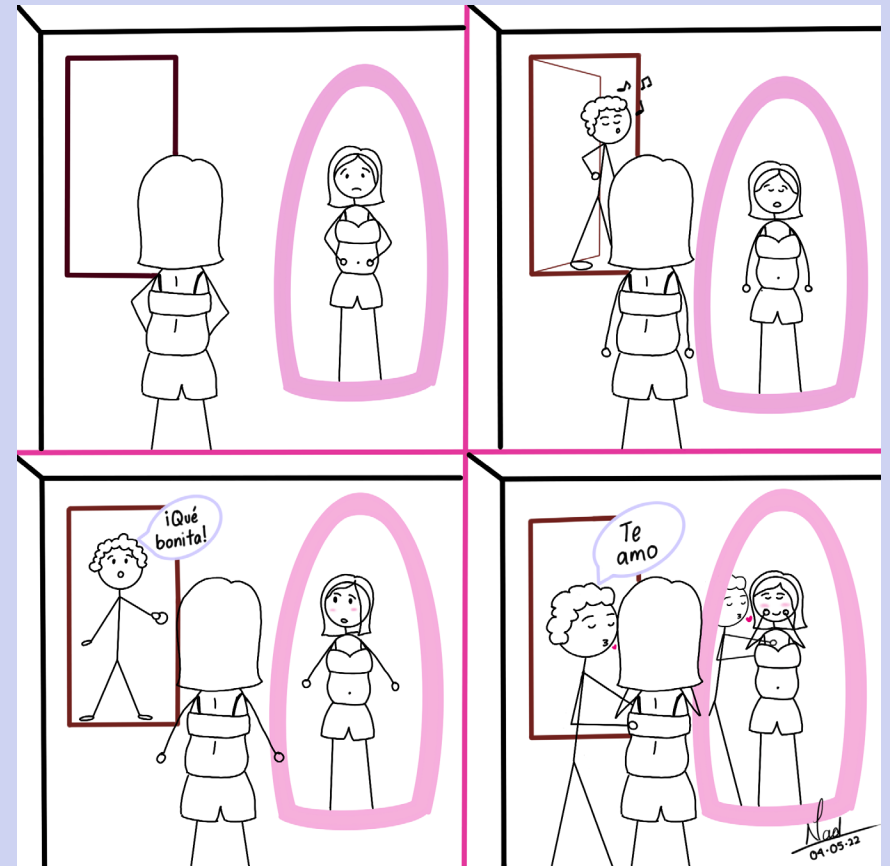


Nadyaventuras

#4 Invitada especial: La Yoyo.

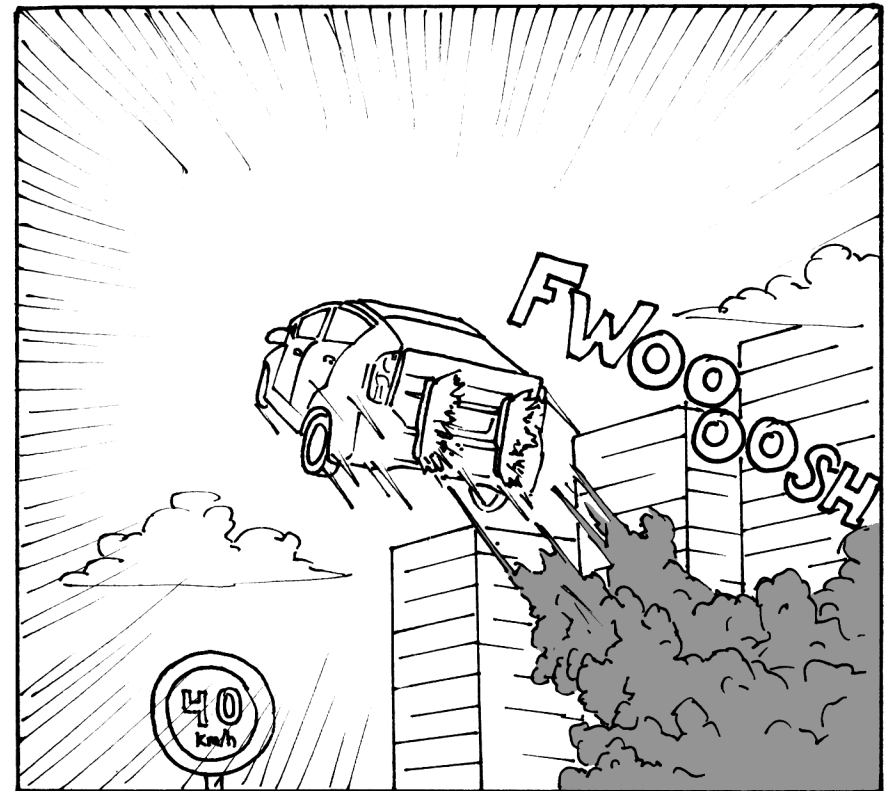
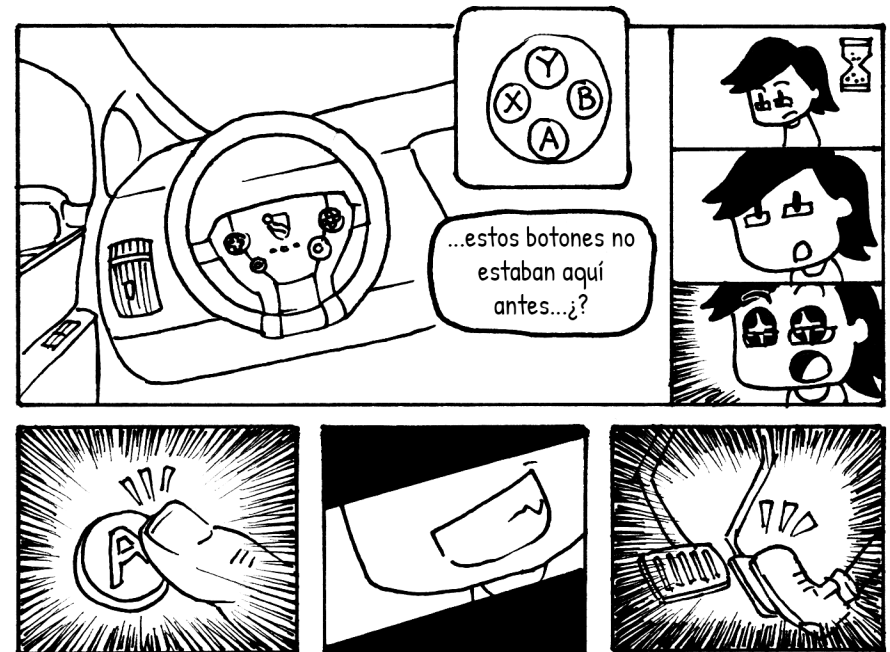


#5 Crónicas de una Nadiyda enamorada.





~~no~~ SLASH ~~no~~



Agradecimientos especiales
a los suscriptores del canal
de **BlueZoneMX** en Twitch,
al 9 de MAYO, 2022.

alekas07

alix_martinez

anisisdiv

de_ren

djrebelde01

dopermo

oddte

tostada_13

unextranoenemigo

yoyogiratorio

En negritas son Subs Fundadores.

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 Nadieyda.
p. 8-11 Wit Studio.
p. 12-14 Sanrio.
p. 15 fondo e imagen superior: Sanrio. Fotografía inferior:
Gamer Chilango.
p. 16-17 Alice Oseman, See-Saw Films.
p. 18-21 Arcade Fire.
p. 22-27 fondos: Kevin.
p. 24 CD Projekt Red.
p. 25 Ubisoft Quebec.
p. 27 arriba: Gearbox Software. abajo: FromSoftware.
p. 28-29 Kobeh.
p. 30 Lean Machine.
p. 31-35 Nadieyda.
p. 36-37 Kobeh.

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.

AJÚA