

**Utilitas venustas non firmitas.
Una característica de la arquitectura pública vitruviana en la
construcción narrativa del videojuego**

Joaquín Erazo Uprimny

Diseñador gráfico, estudiante Maestría en diseño y Creación Universidad de Caldas
Universidad Jorge Tadeo Lozano, Docente
Bogotá, Colombia
joacoerazo@hotmail.com

Resumen

Este texto busca mostrar la relación entre la concepción de espacio en arquitectura frente a la concepción del mismo término en videojuegos. Comenzando con una idea democratizante de la creación en el videojuego para luego pasar a la idea de espacio en videojuego, lo que nos lleva a presentar las acepciones del término espacio en arquitectura y luego en desarrollo de videojuegos. Luego pasamos a recordar lo que otros autores han destacado en medios anteriores y que atañen al videojuego para finalmente dar nuestras conclusiones.

Palabras clave

Espacio, diseño videojuegos, narrativa, experiencia, cocreación.

Abstract

This text aims to show the relationship between the conception of space in architecture as of the same term in video games. Starting with a democratizing idea of the creation in the video game and then move to the idea of video game space , which leads us to present the meanings of the term space in architecture and then in game development . Then we remember what other authors have highlighted in previous media and pertaining to the game to finally give our conclusions.

Keywords

Space, design, videogames, narratives, experience, cocreation.

Introducción

Los videojuegos crean su propio lenguaje, en principio atado a la narrativa propia de las expresiones artísticas anteriores (Literatura, cine, música), pero con el tiempo, expandiendo los límites de lo permitido a su propio campo. Así como una novela tiene una "adaptación" en el cine cuando una obra se representa basada en la literatura, una obra nacida en el celuloide puede tener unas interpretaciones literarias. Ambas tienen sus fortalezas y debilidades narrativas, pero a la vez tienen maneras de expresar que le son propias, únicas y no reemplazables al momento de ser llevadas a otro medio, solamente tienen su completa y total expresión en el medio del que surgieron. De esa forma el videojuego tiene una manera de narrar historias que ninguna otra forma expresiva que el ser humano ha inventado puede compartir, una forma propia y no trasferible, una forma intrínsecamente atada a la experiencia: la acción de juego. Ésta, enmarcada dentro de un espacio y un tiempo casi siempre predefinidos.

Cocreación y videojuegos

Hoy en día, en algunos videojuegos los usuarios pueden crear nuevos escenarios. Pero en éste caso, el asunto es puramente ornamental, contenedor. ¿Qué sucede si al usuario se le permite cambiar también algunas reglas? Con una falsa sensación de libertad de creación, el jugador pensará que tiene el dominio sobre el juego, aunque sea solamente una nueva mecánica de juego, será una suerte de democracia de la creación.

Claro que se debe aclarar en qué tipo de videojuegos estamos hablando ya que resulta imposible pensar en una jugada del lenguaje entre usuarios que juegan Pacman¹. Hablamos de los juegos que hoy en día incluyen la posibilidad de intercambio entre los usuarios dentro del mismo juego. Sea ese intercambio de tipo comercial (intercambio de bienes), social (chats, hall de la fama) o por las mecánicas propias del videojuego (Torneos o agrupamiento para enfrentar enemigos), como ya poseen varios MMORPG².

En los videojuegos, el usuario está inmerso en una predeterminación de facto, en un destino ineludible, prefabricado, preconcebido para él. El videojuego es un objeto de diseño. Se puede afirmar esto en el hecho que dentro de un juego deben existir reglas, y en ellas nos encontramos con la decisión de un creador que busca guiarnos hacia algo y, en la medida que ése algo sea alcanzable de una forma divertida, que nos exija superar metas o alcanzar logros, y seamos recompensados por ello, jugaremos el juego.

*"...al diseñar algo se esta comprometiendo definitivamente con el futuro de aquello que se diseña.
Es un acto creativo de largo alcance en el que se fragua el <destino> de cada cosa."³*

En esos videojuegos no es posible (por ahora) cambiar la forma de gobierno, ni de cerca pensar en el surgimiento de esa flor a la que llamó Castoriadis a la democracia⁴. Pero, ¿qué sucedería si el avance computacional permitiese realizar esos cambios en la forma de relacionarse de los jugadores?

Espacio y experiencia en los videojuegos

Si miramos el espacio en el videojuego, nos encontramos con que el espacio está dado, pre existente y en este caso diseñado en un mundo digital, pero mi relación con ese mundo es mas cercana a lo que Heidegger nos plantea con su *Ready to hand or Present at hand*. En este sentido, el espacio no tiene mayor importancia dentro de las mecánicas de juego que de contenedor. Pero en el mundo virtual de un videojuego, entra a modificar mi conducta un elemento que en la vida real no es siempre tenido en cuenta; el tiempo. En esa medida, no importa si se juega un arcade o un MMORPG (massively multiplayer online role-playing game), el tiempo de hacer las cosas es por lo general muy corto, o mis recursos para lograrlo escasos, con lo que se hace necesario asimilar el nuevo mundo al que me enfrente de forma rápida, sus reglas, sus mecánicas.

En la vida real, no me doy cuenta del aprendizaje que obtengo a través de la experiencia hasta que esa experiencia adquirida es reutilizada en otro instante. Es en ese momento que me hago consciente de mi experiencia le

¹ DeMaria, Rusel & Wilson, Johnny L. (18-12-2003). High Score!: The Illustrated History of Electronic Games (2nd Edition). McGraw-Hill Osborne Media

² Safko, Lon; Brake, David (2009). The Social Media Bible: Tactics, Tools, and Strategies for Business Success. Wiley..

"Richard Garriott primero en acuñar el término MMORPG en 1997."

³ Ricard, André Diseño "Diseño: ¿el arte de hoy?". En: CALVERA, Anna (ed.). Arte ¿? Diseño. Barcelona: Gustavo Gili.

⁴ Castoriadis, Cornelius. Debate con el MAUSS. España. Trotta, 2007

impongo un sentido a ella, la dirijo hacia algo. Desde el nacimiento, el mundo se nos presenta frente a nosotros, las relaciones con otros seres y cosas del mundo. En los videojuegos simplemente aceptamos las reglas como son si queremos jugar, en la vida lo hacemos o morimos. En el juego apretamos un botón y estamos en el mundo real mientras que en el mundo real no disponemos de un dispositivo que nos pase a un nuevo nivel controlado.

En la arquitectura se plantean tres concepciones de espacio, al menos así lo plantea Giedion⁵. Tres maneras de concebir el espacio a través de la historia. En la primera etapa solamente se tenía concepción del volumen de sus edificaciones en el mundo, no se tenía en cuenta el espacio interior (Egipto, Sumer y Grecia). En la segunda etapa, el espacio interior se volvió el objetivo primordial de toda la arquitectura (El autor lo sitúa en el imperio romano hasta el siglo XVIII). La tercera etapa es cuando ambas formas de acercarse al espacio se unen, sin dejar un único punto de vista preponderante. Dentro de la creación y diseño de videojuegos eso no ha ocurrido, los videojuegos buscan estilos, referencias visuales, una suerte de caja de herramientas de dónde echar mano al momento de hacer sus mundos referenciables al espectador usuario, no al habitante usuario. Es como si una búsqueda en el pasado arquitectónico fuese equiparable a la investigación para el diseño contemplada por Zimmerman, Forlizzi y Solterman⁶, dando así un lugar de búsqueda de referentes visuales pero dejando de lado las metodologías utilizadas para la construcción en esos tiempos, como tener un auto y no poder desvararse al no saber cómo funciona su conjunto mecánico.

Esto conlleva a que la arquitectura en videojuegos sea entendida en una de dos formas: como el armazón de programación (Game engine) sobre el cual se montan las actividades propias del videojuego (Las mecánicas de juego), o como un entorno visual donde se colocan objetos, dando lugar a la afirmación de Manovich que dice que "la tecnología de las imágenes en 3D por ordenador ilustra el concepto Panofsky de espacio sistemático, que existe con anterioridad a los objetos que hay en él."⁷ La primera idea nos hace pensar que un juego estable es aquel que no presenta errores en su programación, que no se bloquea en ciertos lugares y bajo determinadas acciones del usuario. La segunda nos acerca a la segunda concepción de espacio arquitectónico de Giedion, con una forma sutil de emparentamiento a los principios vitruvianos "firmitas utilitas venustas" a los que hace referencia Totten⁸, tratando de acercar al diseño de niveles de los videojuegos con la arquitectura clásica. Pero es claro que el término Firmitas queda unido más al uso adecuado, que a la firmeza a la que hace referencia Vitruvio, dado que el mundo digital no se corrompe con el paso del tiempo (al menos de manera visual), como si ocurre con una casa que no es habitada. La naturaleza destruye la casa y la vuelve otra cosa en el mundo real, mientras que en el mundo digital, esa misma casa, o su recreación digital, perdura hasta que sea atravesada por el jugador que ella juegue, la noción de desgaste desaparece, aún si es una casa en ruinas, el tiempo de espera no es igual al tiempo de juego. Aún en juegos de mundo persistente esto no sucede, a menos que otro usuario decida destruir esa casa (Cosa que si no hace parte de las mecánicas de juego, nunca pasará).

⁵ Giedion, Sigfried. Espacio, Tiempo y arquitectura. Barcelona. 2009

⁶ Forlizzi, J., Stolterman E., Zimmerman, J. (2009) "From Design Research to Theory: Evidence of a Maturing Field" en Rigor and Relevance in Design Proceedings Book, International Association of Societies of Design Research, IASDR 2009 Seoul, Korea, pp. 2889-2898, [en línea], disponible en: <http://www.iasdr2009.org/ap/papers/orally%20presented%20papers/design%20issues/from%20design%20research%20to%20theory%20-%20evidence%20of%20a%20maturing%20field.pdf>

⁷ Manovich, L. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital, Ed. Paidós, Barcelona, 2005.

⁸ Totten, Christopher W. (2014) An Architectural Approach to level Design. CRC Press Taylor & Francis Group, LLC. Boca Raton, Florida, USA.

Así pues, la firmeza se vuelve un subcomponente de la usabilidad, desaparece una parte de la triada propuesta en arquitectura, así como desaparece una tercera forma de conocimiento en nuestro sistema educativo, tal y como lo plantea Cross⁹. Un posible uso paralelo de ese tercer término arquitectónico puede ser alcanzado si se hace un mejor uso del espacio en el videojuego, un uso como contenedor no del mundo en sí, sino del mundo en desarrollo, como parte de su historia, como la idea propuesta por Henry Jenkins¹⁰, el espacio como estructura narrativa, aunque eso conlleva otras discusiones que van más allá de este texto.

En un videojuego la pantalla y el audio son nuestros límites y, claro está, el fin del juego. Pero, ¿qué sucede con la experiencia?

La experiencia estará mediada por las reglas aceptadas dentro del juego, con lo que se puede tomar como intencionalidad ficticia. Veamos un poco. Si el jugador se representa como personaje en pantalla, quiere decir que el personaje es la corporeidad digital del jugador. Entonces, ¿el jugador se vuelve la experiencia del personaje? No, en absoluto, es más bien el que define el orden de las acciones a seguir, los tiempos y pausas, pero no siempre lo que va a hacer (Por lo general eso ya está diseñado). El jugador es la conciencia del personaje, es quien da el hecho de acción, es el que ejecuta las acciones en el mundo digital a través de un input en el mundo analógico. La experiencia ¿dónde quedaría entonces?. En cómo me relaciono con mi entorno, como es mi vivencia con el mundo. Pero mediada por mi nuevo sistema locomotriz, mi personaje dentro del juego. Una vivencia prefabricada dentro de líneas de código, que ya está dictaminada y no del todo accesible por mis sentidos.

Aparte de entregar mi conciencia a otro cuerpo y mi experiencia al control de una variable de código, estoy aceptando el desmembramiento de mi ser. Mis ojos aceptan mirar en un único sentido simulado y controlado, como los caballos y sus jinetes, el caballo ve lo que se le presenta al frente pero no puede ir más allá de lo que su amo comanda además que a los caballos se les delimita la mirada con unas anteojeras, como a los humanos con pantallas; aunque pueda pensarse la posibilidad de mirar para todas partes en los juegos 3d, siempre existen cosas que no podemos ver, límites en el juego que no se pueden escudriñar. Mi tacto queda disminuido al polímero de los controles o la vibración del mando, jamás sabré cómo se siente tocar al dragón. Mi olfato simplemente desaparece al igual que mi gusto. Mi oído, en cambio, es quien más ayuda a mi cerebro a situarme en el nuevo mundo, es el verdadero puente con el entorno digital. Todo sin la posibilidad que la naturaleza permite para su manejo. En algunos videojuegos permiten agregar características o elementos pero nada más. Esto es, partiendo de la idea que los juegos son representaciones de cosas reales y cosas que se hacen-reales. Como una partitura, hasta que no es ejecutada, el poder representativo de los videojuegos no se realiza completamente¹¹. La acción de juego (Game play) siempre está operando en el nivel de representación. Más allá de los dispositivos o aparatos conectados, “el jugador siempre interactúa con las representaciones del juego en el nivel interpretativo llevando su conocimiento, presunciones, y expectativas del mundo real”¹² para determinar la realidad del juego.

Acá se tienen creaciones distintas a las del cine y el teatro. Por ejemplo: en cualquiera de ellas se parte de referentes reales, un actor. El actor es el representador de un personaje, es quien “encarna” y nos presenta la

⁹ Cross, N. (2006) “Designerly ways of knowing” en Designerly ways of knowing, Springer-Verlag London Limited, UK,

¹⁰ Jenkins, Henry(2006) En The Game Design Reader Katie Salen and Eric Zimmerman (eds), 2006. Salen, K. & Eric Zimmerman (2004). Rules of Play. Game Design Fundamentals. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press

¹¹ Goffman, Erving (2006) En The Game Design Reader Katie Salen and Eric Zimmerman (eds), 2006. Salen, K. & Eric Zimmerman (2004). Rules of Play. Game Design Fundamentals. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press

¹² Ibid

narración. En un videojuego el actor está hecho nuevamente desde datos y bits, no interpreta, simplemente reacciona. Y aun así, las personas los ven como ídolos, aunque más cercanos al ideal platónico, ya que su forma real está únicamente alcanzable a partir de líneas de código. Su forma de actuar se encuentra más cercana la que planteaba Benjamin cuando hablaba del actor de cine, a diferencia del actor de teatro.

“Al cine le importa menos que el actor represente ante el público un personaje; lo que le importa es que se represente a sí mismo ante el mecanismo.”¹³

Así que la relación del jugador con el videojuego es la de llevar a cabo acciones, usando su representante virtual, en el entorno digital. ¿Dónde queda entonces la idea de Gadamer sobre el juego? Precisamente en esas acciones, porque realizamos literalmente un ritual donde nos adentramos al mundo digital e interactuamos con él. Pero sobre un nuevo nivel, no superior, sino estamos en un nivel más profundo, ya que en el videojuego solamente se puede llevar a cabo el ritual dentro de él. Un videojuego no es la caja, el CDROM o un archivo descargable, el videojuego se nos presenta únicamente al ser ejecutado, y es en ése momento que se vuelve símbolo y fiesta a la vez, los tres conceptos desarrollados por Gadamer¹⁴.

Pero cuidado, nuestro poder de cómputo no nos da la potencia para liberarnos de las ataduras del mundo digital y sus límites de funcionamiento lógico. Aún en los juegos propuestos por Yu Suzuki y su juego FREE (Full Reactive Eyes Entertainment) no se pudo crear esa libertad de movimiento, que nos permitiría pensar en la auto generación de narrativas internas de nuevos juegos no pre planeados por los diseñadores, dentro de un mismo juego. Simplemente se alcanzó a introducir juegos ya existentes dentro del juego principal, como puede verse en el videojuego Shenmue.

Con eso claro, los videojuegos crean su propio lenguaje, en principio atado a la narrativa propia de las expresiones artísticas anteriores (Literatura, cine, música), pero con el tiempo, expandiendo los límites de lo permitido a su propio campo. Así como una novela tiene una “adaptación” en el cine cuando una obra se representa basada en la literatura, una obra nacida en el celuloide puede tener unas interpretaciones literarias. Ambas tienen sus fortalezas y debilidades narrativas, pero a la vez tienen maneras de expresar que le son propias, únicas y no reemplazables al momento de ser llevadas a otro medio, solamente tienen su completa y total expresión en el medio del que surgieron. De esa forma el videojuego tiene una manera de narrar historias que ninguna otra forma expresiva que el ser humano ha inventado puede compartir, una forma propia y no transferible, una forma intrínsecamente atada a la experiencia: la acción de juego. Acción que puede estar determinada o no por el espacio de juego, pero siempre por el tiempo. Esta acción de juego puede ser enriquecida con la creación de experiencias propias de los usuarios, permitiéndoles crear nuevas reglas dentro de las ya existentes, abriendo la posibilidad de generación de nuevas mecánicas por parte de ellos o, al menos, permitirles descubrirlas de forma gradual, de tal manera que se sientan parte de una creación colectiva.

¹³ Benjamin, Walter. “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”. En: Benjamin W. *Discursos interrumpidos I*. Buenos Aires: Taurus, 1989.

¹⁴ Gadamer, Hans-Georg. *La actualidad de lo bello*. Barcelona: Paidós, 1991

Referencias

El título “Referencias” debe estar a 12 puntos, en negrita, centrado. Los estándares de citas se adhieren a los lineamientos establecidos por el Publication Manual of the American Psychological Association - APA, 6th ed. Las referencias deben estar en puntaje 9 y letra regular. Enlístelas en orden numérico e inmediatamente después de su ensayo. Los números deben corresponder a las referencias asignadas a lo largo de su ensayo, con números ubicados al final de una oración entre corchetes, con un espacio después del punto, como se indica al final de esta oración. Los siguientes son ejemplos de citas:

- [1] Belch, G. E. & Belch, M. A. (2001). *An Integrated Communication Perspective*. New York, NY: McGraw-Hill.
- [2] Bruner, G. C. (2007, April 27). *Media Interactions*. Retrieved from <http://www.miad.org/mi/>.
- [3] Tarlow, H. (1993). Fundamentals for preparing journal articles. *Journal of Research*, 55, 893-896.
- [4] Schnase, J. L., & Cunniss, E. L. (Eds.). (1995). *Proceedings from CSCL '95: The First International Conference on Computer Support for Collaborative Learning*. Mahwah, NJ: Erlbaum.

Bibliografía

Benjamin, Walter. (1989). “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”. En: Benjamin W. *Discursos interrumpidos I*. Buenos Aires: Taurus

Cross, N. (2006) “Designerly ways of knowing” en *Designerly ways of knowing*. London Limited, UK: Springer-Verlag

DeMaria, Rusel & Wilson, Johnny L. (18-12-2003). *High Score!: The Illustrated History of Electronic Games* (2nd Edition edición).:McGraw-Hill Osborne Media

Forldizzi, J., Stolterman E., Zimmerman, J. (2009) “From Design Research to Theory: Evidence of a Maturing Field” en *Rigor and Relevance in Design Proceedings Book*, International Association of Societies of Design Research, IASDR 2009 Seoul, Korea, pp. 2889-2898, [en línea], disponible en: <http://www.iasdr2009.org/ap/papers/orally%20presented%20papers/design%20issues/from%20design%20research%20to%20theory%20-%20evidence%20of%20a%20maturing%20field.pdf>

Gadamer, Hans-Georg. (1991). *La actualidad de lo bello*. Barcelona: Paidós

Giedion, Sigfried. (2009) . *Espacio, tiempo y arquitectura*. Barcelona.: Reverté

Goffman, Erving (2006) En *The Game Design Reader* Katie Salen and Eric Zimmerman (eds), 2006. Salen, K. & Eric Zimmerman (2004). *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press

Jenkins, Henry (2006) En *The Game Design Reader* Katie Salen and Eric Zimmerman (eds), 2006. Salen, K. & Eric Zimmerman (2004). *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press

Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, Barcelona: Paidós

Ricard, André. (2005). *Diseño “Diseño: ¿el arte de hoy?”*. En: CALVERA, Anna (ed.). *Arte ¿? Diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.

Safko, Lon; Brake, David (2009). *The Social Media Bible: Tactics, Tools, and Strategies for Business Success*. Wiley.. "Richard Garriott primero en acuñar el término MMORPG en 1997."

Totten, Christopher W.(2014) *An Architectural Approach to level Design*. Boca Ratón, Florida, USA: CRC Press Taylor & Francis Group, LLC

Biografía de el Autor

Diseñador gráfico de la Universidad Nacional de Colombia, Estudiante de la Maestría en diseño y creación de la universidad de Caldas, docente e investigador en la Universidad Jorge Tadeo Lozano sede Bogotá en diseño gráfico y medios audiovisuales. Docente en Fundación Universitaria Empresarial de la Cámara de Comercio de Bogotá – Uniempresarial en ingeniería de software. Desarrollador videojuegos. Diseñador en el sector público.

CvLAC: http://scienti.colciencias.gov.co:8081/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0001198793

Reconocimientos

La preparación de estas instrucciones y archivos de Word ha sido facilitada hacienda uso de documentos similares para aplicación a ISEA, Balance-Unbalance y el Festival Internacional de la Imagen.