

Metrópolis pixeladas. La ciudad postindustrial en los videojuegos

M^a Aranzazu Pérez Indaverea

Correo electrónico: mariaaranz.perez@rai.usc.es

Institución: Universidade de Santiago de Compostela

Mesa: Memoria y Tecnoarte

“Ogni generazione dovrà fabbricarsi la sua città”, Antonio Sant’Elia.

Diariamente millones de personas en todo el mundo desarrollan sus vidas en ciudades multiculturales. Estas se venden en una competición feroz como la mejor opción para todo tipo de personas que quieren realizar sus *proyectos vitales*, sea cual sea, la oferta es variada. Para ello buscan dar una imagen que la diferencie y le otorgue un carácter individual, es decir, generan iconos propios pero sin renunciar a los elementos globalizados. Cada ciudad establece su código, una serie de pautas o normas que se deben conocer si uno quiere moverse lo más fluida y satisfactoriamente posible por ella. Buscan ser ciudades espectáculo a través de una arquitectura que bebe directamente de las escenografías: los *Signature buildings*, las autocitas y el neobarroco. Más que nunca la ciudad se ha convertido en objeto de amor o de odio, de diversión u horror, según la posición que se haya conseguido alcanzar o cómo se haya desarrollado la relación que se establece con ella. Podríamos seguir dando características de estas urbes, pero tal vez la más significativa de ellas es que son virtuales, no existen físicamente, son “sólo” ciudades de videojuegos.

Los videojuegos son un medio joven, la historiografía tradicional vincula su nacimiento a los ratos de ocio de un grupo de estudiantes del MIT, a principios de la década de 1960. Desde su comercialización y conversión en uno de los productos estrella de la cultura de masas, se han visto inmersos en una carrera tecnológica de avances en busca de entornos más detallados, que ofrezcan experiencias sensoriales más intensas. Mientras, han ido desarrollando su lenguaje, deudor del cinematográfico, con una premisa, las mejores interfaces son las más intuitivas. Esta es una de las razones de que, aún pudiendo aplicar leyes físicas diferentes, los bits se hayan inspirado en los átomos, incluso en apariencia, pudiendo así ofrecer la posibilidad al jugador de una mayor inmersión en mundos que reconoce y que identifica como espacios concretos con entidad física. Así las ciudades que conocemos, tienen sus dobles virtuales: Los Ángeles, Nueva York, Londres, París, Tokio, Barcelona, Madrid, Toledo...

Pero no son simples imitaciones, si hacemos una analogía con la propuesta de Steven Poole sobre una brizna de hierba¹: una buena simulación de una ciudad en software con su necesaria estilización, puede ser estéticamente más interesante que una ciudad real en una película. Lo primero en desarrollarse en un videojuego son sus mundos, en ellos trabajan no sólo

programadores, también artistas que aplican criterios estéticos, inspirándose muchas veces de forma directa de la Historia del Arte, “pintan paisajes urbanos” con píxeles. Son equipos multiculturales que dan su propia visión de la ciudad, a veces dan un halo de magia a una urbe como lo ha hecho la literatura y otras, dan una visión crítica de lo establecido. Pero además, las metrópolis virtuales ofrecen el espacio público donde establecer relaciones, contribuyen a la idea de ciudad comunitaria mediante los foros o los chats de los propios juegos online. Como tal, evidencia el control social de las grandes multinacionales, pero también genera resistencia, como en el caso de los videojuegos árabes. Pero no sólo son empresas las que desarrollan estos mundos, muchos artistas los han descubierto como medio a través de la apropiación y modificación de videojuegos e incluso el desarrollo de los suyos propios, como Axel Stockburguer, Douglas Edric Stanley, Jodi, La Fiambrera...

Cada vida de las múltiples que nos ofrece el juego resulta una experiencia única de la ciudad, acaba siendo un espectáculo en sí misma. Nos permiten tener experiencias propiamente urbanas, tener contacto con manifestaciones que tal vez nunca hubiéramos practicado o llegado a entender, como el skate boarding, el hip hop o el baloncesto urbano. Los videojuegos nos permiten hacer turismo virtual, vivir las ciudades, porque somos proyectados a esas urbes, al contrario que en el cine. Incluso aplicando “mods” sobre el software es posible convertirnos en flâneurs posmodernos que en su burbuja, protegidos de todo peligro, puedan recorrer sin más preocupación las calles de ese mundo hecho a nuestra medida. Entramos en el concepto de interactividad, la posibilidad de hacer cualquier cosa en un entorno, o ese es el camino que marcan juegos como el “Assassin’s Creed”, tal vez en unos años podamos escalar los monumentos más significativos de nuestras ciudades. En ese punto podríamos mencionar la transparencia postmoderna, es decir, la interfaz

¹ Poole, Steven: *Trigger Happy. The inner life of videogames*. Fourth State Limited, Londres, 2000. Pp. 89

gráfica nos ofrece la sensación de que lo que experimentamos es un mundo físico, haciéndonos olvidar a la máquina intermediaria.

Hemos visto algunas pinceladas sobre la influencia que tienen las ciudades físicas sobre las virtuales y esta resulta evidente, cabe pensar pues, que un medio tan extendido y con tantos usuarios como es el videojuego, debería también repercutir sobre la realidad de la ciudad física. En primer lugar, han generado espacios propios dentro de ellas, las salas recreativas con sus característicos arcades, pero además, se han abierto museos dedicados exclusivamente a ellos, como el Computer Spiele Museum (Berlín) o el TV-Game Museum (Masuyama, Japón). Han influido estéticamente al diseño urbano, a la moda, como con las colaboraciones entre The Sims 2 y H&M y al propio diseño arquitectónico, como a Rem Koolhaas, por ejemplo en su proyecto para el parque de la Villette de París o a los diferentes trabajos del artista Matt Mullican. Si nos encontramos ante este panorama, ¿qué pasará cuando las generaciones que hayan crecido con ellos trabajen sobre la ciudad?

Los videojuegos no sólo colaboran en la labor de consolidación y promoción de la imagen de una metrópolis, también pueden influir en la atracción de turismo e inversiones, nos familiarizan con ella, en parte por eso ciertos países han prohibido en su territorio videojuegos a su entender dañaban su imagen. Pero no sólo por eso han provocado reacciones, muchos juegos han estado rodeados de polémica, siendo acusados de fomentar actitudes violentas y algunos llegando a pasar por la censura debido a sus comportamientos “amorales”, tal vez los casos más célebres hayan sido Carmageddon o Manhunt. Lo realmente interesante es el hecho de que está claro que influyen en la manera en la que nos enfrentamos a la ciudad, como reaccionamos ante ciertos colectivos y ambientes, al menos eso demuestran los estudios realizados por el ejército estadounidense, que emplea esta tecnología en los entrenamientos militares y tiene su propio estudio de desarrollo de juegos, cuyo máximo exponente es Full Spectrum Warrior.

Por supuesto hoy en día continúan existiendo limitaciones a esa vivencia de la ciudad, como el condicionamiento de la misión a completar; que lo virtual es imprevisible hasta cierto punto y cuanto más cambiante es el entorno, más se sumerge en él el jugador; o simplemente, el hecho de que algunos de nuestros sentidos no participan en la percepción de ese medio, aunque ha habido múltiples experimentos para conseguirlo y se espera alcanzar en el futuro. Por otro lado existen riesgos, como la posibilidad de manipulación de mentes que no posean la capacidad crítica necesaria o no estén lo suficientemente familiarizados con el lenguaje, esto obliga, como indica Philippe Quéau², a la necesidad de alfabetizar a la población, al menos ofrecerles nociones básicas al respecto. El mismo autor plantea el temor a los problemas de duplicidad del yo, los engaños a los que puede dar lugar e incluso el desarrollo de una psicosis, llegando a ser un verdadero problema diferenciar entre nuestras realidades como ciudadanos físicos y virtuales debido a los constantes cambios de dimensiones. A este respecto, las opiniones son contradictorias se tiende a pensar que aquellas personas que han crecido jugando no tienen problemas diferenciando realidades. Los videojuegos se están acercándose tanto a la realidad que han llevado a que el gobierno estadounidense tuviera que aclarar que algunas imágenes de la Guerra del Golfo que estaban siendo retransmitidas por televisión, no eran parte de un juego.

Sobre cuál es el futuro de los videojuegos nada se puede decir a ciencia cierta, sólo que vamos camino hacia una mayor interactividad e inmersión, que tienden a una mayor interdisciplinariedad y que cada vez abarcarán a sectores más numerosos de población, con rangos de edad más amplios. Pero lo que resulta ya evidente es la necesidad de plantearse cómo influyen en nuestras vidas y qué repercusión tienen en nuestro día a día; sobre cómo millones de jugadores consideran las calles que recorren a través de su ordenador como parte de su recorrido diario en sus ratos de ocio, cómo otros se reúnen para realizar diferentes actividades juntos en plazas, parques... y cómo algunos de ellos consideran que su verdadero lugar de residencia es virtual y “la Tierra es sólo un lugar donde vas a conseguir comida y a dormir”³.

² Quéau, Philippe: *Lo virtual. Virtudes y vértigos*. Ediciones Paidós, Barcelona, 1993.

³ Castronova, Edward: *Synthetic Worlds. The business and cultura of online games*. The University of Chicago Press, Chicago, 2006. Pp. 2.