

## 2. Las ciudades y los medios acuáticos en los videojuegos

LUIS SEBASTIÁN RAMÓN ROSSI MAINA

*Letra. Imagen. Sonido* L.I.S. Ciudad mediatizada  
Año IV, # 10, Segundo semestre 2013  
Buenos Aires ARG | Págs. 29 a 43

29

Con la intención de comprender las relaciones entre las ciudades y los distintos medios acuáticos en los videojuegos, el presente trabajo comienza por la pregunta sobre la producción de sentido en el mundo digital. Concatenada con ese interrogante aparecerá la interrelación entre narración, interactividad y espacios de juego. A partir de esas indagaciones preliminares, se pretenderá comprender cómo han sido presentados y qué tipo de participación han propuesto los elementos que designan el mencionado vínculo, principalmente, en los *arcades* y, luego, en algunos juegos contemporáneos.

*Palabras claves: videojuegos ~ producción de sentido ~ medios acuáticos ~ técnica*

In order to understand the complex relationships between cities and different aquatic environments in video games, this paper begins with the question of the production of meaning in the digital world. Aligned with that question, it will appear the interrelation between narrative, interactivity and game spaces. From these preliminary investigations, we will seek to understand, first in Arcades and then in contemporary digital games, how the elements which build the above mentioned relationships have been presented and what kind of engagement these components have suggested.

*Keywords: video games ~ production of meaning ~ aquatic environments ~ technology*

### I. Sobre el sentido en los videojuegos

En la tradición pictórica occidental, los espacios urbanos han sido tópicos recurrentes. Durante el siglo XX, con los medios técnicos que posibilitaron el registro y reproducción de imágenes en movimiento, las representaciones de las ciudades se han convertido en formas de comprender, imaginar y augurar futuros sobre los lugares que

habitamos. Simultáneamente, con la creciente masividad de tales posibilidades, fueron esbozadas críticas y encrucijadas, primero, sobre el cine como industria cultural y, luego, sobre la televisión como subrepticia asesina de las derivas estéticas del séptimo arte. Cuando parecía que las pantallas habían alcanzado la cúspide de las presentaciones audiovisuales, hacia mediados de la década de 1960, la difusión de los monitores transformaría las calculadoras en ordenadores que, en el transcurso de algunos lustros, engendrarían una forma propia de entretenimiento (CRAWFORD 1984; WOLF 2008; CERUZZI 2003). Así, los videojuegos reunirían todos los vaticinios desesperanzadores al nacer en el seno mismo de la cultura que expresaba, a un tiempo, tanto la metamorfosis del capitalismo (hacia el posindustrialismo, el informacionalismo, el cognitivismo, etc.) como la alianza entre máquinas electrónicas e informáticas (DYER WITHEFORD-DE PEUTER 2009). Desde los tiempos de las filas para jugar *Pong* en los bares hasta la multiplicación de las consolas (con sus respectivas crisis), las imágenes y los sonidos digitales han reconfigurado las formas en las que las relaciones entre los medios acuáticos y los espacios urbanos pueden ser descriptas, analizadas, trazadas, pensadas. Pero el nuevo medio digital arrastrará consigo aún el estigma de la perversión porque, como ninguno de sus antecesores, lograría que su audiencia, devenida en jugadores, se sumerja en los mundos fantásticos que, sistemáticamente, propondrá.

Será esta cualidad de inmersión, surgida de la interactividad, la que distinguirá a los videojuegos. La misma queda cifrada, por un lado, en imágenes y sonidos movientes y, por otro, en un observador, también moviente, que se lanza a operar con ellos (TURKLE 1995; MURRAY 1998; NITSCHKE 2008). Hacia principios de la década de 1980, en la última parte de su crono-semiótica del cine, GILLES DELEUZE<sup>1</sup> (1987, 2003) anunciaba, producto de sus intercambios epistolares con SERGE DANÉY (2004), una transformación de las imágenes abierta por la posibilidad de intervenir en ellas mediante un tablero de información (el teclado y la consola). Danéy denominaría al fenómeno como *inserage*, es decir, penetración del televidente/jugador (*zapping*, palanca y botones de por medio) en la visualidad o registro óptico del funcionamiento técnico. Tanto para el filósofo de la diferencia como para el editor y crítico de *Cahiers du Cinema*, las nuevas máquinas no serían capaces de hacer presentes las relaciones temporales entre lo visible y lo sonoro; o, en otras palabras, habría de quedar abolida la posibilidad del acontecimiento (quizás, por tanto también, del sentido). Un ferviente detractor de Deleuze, JEAN BAUDRILLARD (1970; 1981) por el camino inverso, arribaría a una conclusión similar, al ver en los íconos de la cultura norteamericana el signo irrevocable de la instauración de un sistema de dominación (posindustrial) que se apuntalaría en la hipertrofia u obesidad de las dimensiones de la imagen. La cultura del simulacro conjuraría la posibilidad de que apareciera el mayor hito de los intercambios rituales pre-modernos: la disolución, el gasto de cualquier forma de producción (de sentido, de bienes, etc.) y, por tanto, la aparición de la reversibilidad o seducción. Si recorremos los meandros por entre los cuales estos pensadores se dieron a la tarea de mirar la esfera audiovisual digital naciente en la década de 1980, no es sino para señalar que el corazón mismo de las figuras de la interactividad y de la simulación ha sido terreno fértil para el debate en torno a la posibilidad de comprender cómo se produce sentido en ellos.

30

---

1 Es conocido el post-scriptum del filósofo francés sobre el pasaje de las sociedades disciplinarias a las de control, tesis anunciada en el desplazamiento de la forma-hombre en la episteme (Rossi Maina 2013). De hecho, Walz (2010) identifica al "*surveiltainment*" del *Homo ludens digitalis* como la consecuencia cultural del capitalismo computarizado.

Sin estos dejos de problemática filosófica, pero aún refiriendo a la generación de sentido con videojuegos<sup>2</sup>, los campos académicos que los postularon como objeto de sus investigaciones se dividieron, hacia inicios del presente siglo, entre enfoques narratológicos y ludológicos (JENKINS Y FULLER 1995; JENKINS 2004; JUUL 2001; GALLOWAY 2006, entre otros). Ciertamente, ambas posiciones no tardaron en encontrarse como dos caras de la misma moneda: la simulación y el relato estaban presentes en la mayoría de los videojuegos que estudiaban (MÄYRÄ 2008; WALZ 2010; FRASCA 2009). De hecho, la capacidad para contar historias entretrejidas con la interactividad de la navegación es uno de los elementos que distinguiría a los videojuegos de otros formatos narrativos audiovisuales como el cine, donde el tiempo que dura la representación es lineal, limitado y depende de las decisiones del realizador. En los juegos digitales, la audiencia se vuelve actante y, por tanto, la acción simbólico-dramática (la encarnación de la historia) dura lo mismo que la continuidad de las acciones/decisiones del jugador (MURRAY 1998). Se trata, sobre todo, de una participación que incrementa la atención y la intensidad de la experiencia, y que puede repetirse con una gama de resultados diferentes (CRAWFORD 1984).

31 Pero esa participación es inseparable de las regularidades de comportamientos de los sistemas informáticos en los que el jugador provoca reacciones o respuestas, por ello para SALEN Y ZIMMERMAN (2004) el jugar significativo emerge de la interacción entre el accionar de los jugadores (actividad, *play*), el sistema de juego (estructura de reglas, *game*) y el contexto en el que se juega (cultura); en otras palabras, la significación está unida a las experiencias afecto-cognitivas y a las estructuras formales, pero también, tal como lo entiende JUUL (2005), a la ficción de los juegos. La idea de significación, en estos autores, estará menos unida a una construcción semiótica que a la experiencia emocional y psicológica del jugar, por lo que a la luz de la compleja trama que une ambas disciplinas, bien podría postularse que los fenómenos de reactividad o interactividad, pueden expresarse en términos de sincronización entre estructuras rítmicas (FRAISSE 1967; 1976) que conjugan movimientos y velocidades entre jugadores que se agencian/acoplan en/con los videojuegos. Así, esta forma de comprender la producción de sentido repite una clásica analogía para distinguir relaciones de sincronización: los diseñadores de videojuegos como coreógrafos y los jugadores como bailarines desplazándose en ambientes concebidos para tal agencia.

## II. Del sentido a los espacios

Esta compleja interrelación en la conformación del sentido, es posible por la aparición del deseo de manipular, transformar o dominar la complejidad de los elementos en pantalla y, al mismo tiempo, por el impulso de observar los procesos y transformaciones que se han producido (MURRAY 1998). Para que ese deseo de dominio esté presente, es fundamental comprender el rol de la fantasía como nivel ficcional (mundo imaginario en los videojuegos) que, en conjunto con la dimensión de las reglas, ayuda a enten-

---

2 Pregunta por el sentido que es fundamental pues varios de estos autores referirán casi con disgusto a los efectos que el deconstruccionismo derridiano tuvo sobre los teóricos de la literatura en la academia norteamericana. Por ello, Murray (1998) recuperará el valor y el terreno firme de las teorías cognitivistas del aprendizaje, frente a lo que clasifica como “la crisis del significado” del último cuarto del siglo XX.

der el juego, sus metas y estadios. Así, según JUUL (2005) el lugar de la ficción no es tan predominante en el *ajedrez*, como los es en los juegos de estrategia sobre la evolución de civilizaciones o en las simulaciones sobre la vida cotidiana. Es por este motivo que, para CRAWFORD (1984), los videojuegos, casi como el hecho artístico, evocarían emociones mediante las cuales se generaba una participación directa en la representación vehiculizada por la fantasía (podría decirse también, por la imagen en tanto fantasma [FAVEZ-BOUTONIER 1963]). Esta representación, para el autor y desarrollador de videojuegos, debía pensarse arquitectónicamente. De hecho, al momento de diagramar las formas de equilibrio entre el sistema de inteligencia de un juego y el jugador humano, recordaría ciertas formas de utilización de algoritmos y recursos que eran propiamente espaciales. Nos interesa destacar aquí, el lugar de un elemento constitutivo de los espacios urbanos que estamos pensando en resonancia con el presente escrito. Nos referimos a las relaciones entre los medios acuáticos y las ciudades. Crawford comenta una experiencia donde la representación de un lago crea un bug, un sinsentido, un error que impide la acción significativa:

“El lago cóncavo creaba una trampa para mi algoritmo de agudeza artificial [artificial smart]. Perdí mucho tiempo trabajando en agudezas artificiales cada vez más agudas, que no fuesen atrapadas por lagos cóncavos mientras retenían una deseable economía de movimiento. Luego de desperdiciar mucho esfuerzo, descubrí una mejor solución: borrar los lagos cóncavos del mapa.” (CRAWFORD 1984: 65)<sup>3</sup>

32

Así, la imposibilidad de que el algoritmo (que conducía los tanques en el juego *Tanktics*) sortease con éxito los lagos evidencia, por un lado, a los fines generales de nuestro argumento, que ya en las primeras generaciones de videojuegos, la narración y la interactividad eran impensables sin un proceso paralelo de diseño de espacios; y, por otro, demuestra que inscrita en los *arcades* (mayormente japoneses<sup>4</sup> y estadounidenses), la representación de escenarios urbanos se construía en relación con dominios acuáticos (sean estos ríos, mares o meras manchas azules en la pantalla). Por ello, según Murray (1998) los entornos digitales se caracterizarían por representar espacios navegables (Manovich 2002) y a diferencia de la imagen estática, permitirían que nos movamos y cambiemos los elementos de la pantalla según diversas órdenes (como mover el joystick). Ligado a esta característica, hemos dicho más arriba que el jugador es actante/actor y, por lo tanto, pasa por una suerte de proceso dramático durante la navegación. Para que ello suceda, la narración, como forma discursiva dominante, debe ser evocada por los elementos del juego (arquitectónicamente concebidos). En concordancia con esta perspectiva, Nitsche (2008) define a las unidades fundacionales que estructuran los videojuegos, como elementos que evocan narrativas y que sirven para guiar la comprensión del jugador o proyectar sentido hacia los acontecimientos, objetos y espacios de los juegos (mediante el proceso de *relatarlos*). Esos elementos aparecen, primero, en un plano de presentación o mediación puesto que el espacio de los videojuegos carece

---

3 La traducción es del autor.

4 La nacionalidad no es un dato menor. La herencia del *manga* y del *anime* sobre estos juegos ha sido señalada por varios autores que encuentran, en los cuerpos recompuestos y en los escenarios apocalípticos, la inscripción directa del imaginario japonés forjado al calor de los horrores de la guerra.

de cualidades físicas en tanto está construido por imágenes, posicionamientos de cámaras y composiciones sonoras. Lo cual evidentemente, no quiere decir que los juegos estén desprovistos de cálculos físicos (alcanza con revisar cualquier *game engine*) de otra forma no sería posible presentar relaciones entre cuerpos, interacciones o colisiones. De hecho, a partir de la ligadura entre presentación e interactividad, se podría romper con la idea de historia lineal y aparecería la figura de un jugador co-creador. Por ello, las condiciones de la participación encerrarían un gran valor: “La sincronización cuidadosa y el ritmo del acceso interactivo permiten el modelado narrativo y dramático de la experiencia.” (NITSCHKE 2008: 40).

33 Si las imágenes movientes del videojuego encarnan una espacialidad constitutiva, las formas en que podemos comprenderlas encuentran, en primer término, raíz en la semiótica multimodal. Para esta línea analítica las vías de construcción de sentido en los videojuegos excederían las significaciones lingüísticamente determinadas (aunque sí determinables); o lo que es similar, la comunicación deja de estar centrada en la palabra para agenciarse en sistemas de modos visuales, sonoros, táctiles, textuales, etc. (KRESS 2010, 2013; JEWITT-BEZEMER 2010). Pero hemos señalado más arriba que, según los autores y el problema que trabajamos, la experiencia espacial en los videojuegos no quedaba definida sólo por la composición visual o por la representación en la pantalla. De hecho, NITSCHKE (2008) señalará que, debido al carácter transformable de la presentación lúdica (cada interacción con el mundo del juego termina por cambiarlo), sería una tarea titánica (y absolutamente inútil) definir unidades de lectura (*lexias*). Así, los desarrolladores de videojuegos se asemejan a arquitectos narrativos que cuentan los espacios (Jenkins 2004) antes que parecerse a ciber-bardos (MURRAY 1998) y, al mismo tiempo, el jugador puede ser postulado como un conquistador de esas espacialidades antes que ser pensado como un espectador pasivo. Directamente relacionado a lo anterior, en segundo término, la actividad de jugar se muestra entonces como cinética (*kinetic*). Antes hemos dicho que el jugador danzaba, y con ello intentábamos significar que la interactividad o la participación en la simulación suponen un actante en movimiento. Así pues, como destaca WALZ (2010), considerar las nociones de movimiento y de ritmo nos permite hablar del jugar unido dialécticamente y arquitectónicamente a los objetos y al diseño de ambientes (también como potencial productor de lugares de juego —*playces*—). Puesto que la manera en que nos movemos a través de un ambiente diseñado es responsable de nuestras expectativas sobre él y, en el mismo sentido, los juegos pueden ser definidos, simultáneamente, por la actividad de jugar. Por tanto cada situación de juego creará un espacio cinético vivido sobre el tiempo y entretejido en la suma de interacciones con los elementos del jugar como propiedad de cuerpos en movimiento (WALZ 2010). Por ello, los análisis semióticos han comenzado a ir de la mano con estudios psicológicos y fenomenológicos sobre la percepción (SHINKLE 2005; MELDGAARD 2011; GIBSON 1986; SIMONDON, 2006). Intentaremos recorrer elementos que nos permitan pensar qué relaciones entre las ciudades y los medios acuáticos han sido significativas para las representaciones desde los videojuegos, tratando de poner en acto algunas de las categorías esbozadas.

### III. Sobre las relaciones entre medios acuáticos y ciudades en los videojuegos

Comenzamos este escrito mencionando que los medios de reproducción y las técnicas audiovisuales del siglo XX calaron hondo en las formas de conocer e imaginar nuestras ciudades. Con ello queríamos indicar, por un lado, que los videojuegos también formaban parte de largas tradiciones por donde el espíritu lúdico (HUIZINGA 2007; JUUL 2005) se entrecruzaba con formas pictográficas y dispositivos técnicos, pero además, por otro lado, que iniciaron maneras específicas de diseñar las presentaciones e interacciones entre elementos que consideramos urbanos y los que entendemos como acuáticos. Esas tradiciones se sedimentaron en la década de 1980, tal como recupera Mark Wolf:

“Durante la década de 1980, varias convenciones de los videojuegos fueron establecidas, permitiendo a los jugadores familiarizarse con juegos que nunca habían jugado antes, debido a su familiaridad con otros juegos. Mientras que los 70 produjeron algunos juegos que fueron hitos como PONG, Space Invaders y Asteroids, la próxima década consolidaría la posición de los videojuegos como un éxito comercial y como una fuerza cultural.” (MARK WOLF, 2008: 91)<sup>5</sup>

34

Así, entre estas primeras convenciones o formas perceptuales históricamente constituidas, las relaciones entre las ciudades y los medios acuáticos serán preponderantes. Al trazar costas, bordes y puertos, el espacio urbano de los videojuegos se estructurará para engullir toda actividad náutica o para señalar, en el líquido, un límite infranqueable. No obstante, estas relaciones nunca se darán sin un complejo entramado de posibilidades de participación y de audio-visión. Para ilustrar lo anterior, recorreremos ejemplos<sup>6</sup> que nos permitan comprender la espacialidad como fundamental en la construcción de sentido con videojuegos. En este camino nos serán de ayuda tipologías en las que son centrales formas de moverse, controlar, capturar y contactar con/a/entre elementos en las ciudades digitales (PAPADOPOULOS 2013).

Comencemos señalando una primera vía de unión entre las ciudades y los medios acuáticos que sería desarrollada en los famosos *arcades* de pilotaje de naves aéreas. En estas series nos hemos acostumbrado a ver, oír y movernos en espacios que podemos controlar y que, a su vez, nos controlan. Como si el pasaje deleuzeano de las sociedades disciplinarias a las de control hubiese encontrado una manera de encarnarse en un juego, la dupla ver-ser-visto está signada por amenazas permanentes. Las vistas aéreas de una cámara virtual que guía la velocidad de los ultra-rápidos jets es una de las formas más

---

5 La traducción es del autor.

6 Para guiarnos en estos ejemplos que comienzan con juegos *Arcade*, por recomendación del Dr. Spiros Papadopoulos, hemos utilizado la Base de datos del proyecto de investigación *Urban Landscapes in video games*: <http://www.arch.uth.gr/urbanlandscapesinvideogames>. Asimismo, aunque reconocemos el lugar importante que tiene la interfaz de entrada de comandos en el análisis de videojuegos (Wolf, 2008), para el presente trabajo hemos utilizado un *joystick* USB estándar (al estilo *Play Station 2*) y emuladores de *Arcade* y Consolas como MAME 32. Asimismo por limitaciones ligadas a los conocimientos del autor, no se hará referencia a los algoritmos involucrados en las reglas de los juegos.

explotadas de presentar las relaciones entre mar y tierra (NITSCHÉ, 2008) y, a su vez, permite estructurar un gobierno del *gamespace* por parte de un jugador con características de amo invisible. Quizás uno de los más recordados juegos de este estilo haya sido *1942* (1984) y sus secuelas ambientadas en escenarios alegóricos a la Segunda Guerra Mundial. En estos juegos digitales, la posibilidad de pilotaje por el espacio aéreo virtual quedaría reducida al rectángulo de la toma y, por tanto, la acción se reduciría a cuatro opciones claras: moverse a la izquierda, a la derecha, disparar o esperar (WOLF, 2008). Es que el espacio a recorrer será limitado, redundante, circular y propondrá un avance rectilíneo sobre mar abierto, ciudades y acantilados. Tal recorrido sugiere historias, cercanas a los objetivos y a las reglas, que se entretujan con una sucesión de enemigos a vencer donde la temporalidad del jugar (JUL 2005) encuentra pausas en primitivas *cutscene* que definen una continuidad en la estructura (dichas escenas empiezan a hibridar el control con una forma diferente de presentación e interacción: la captura en el espacio.).

35

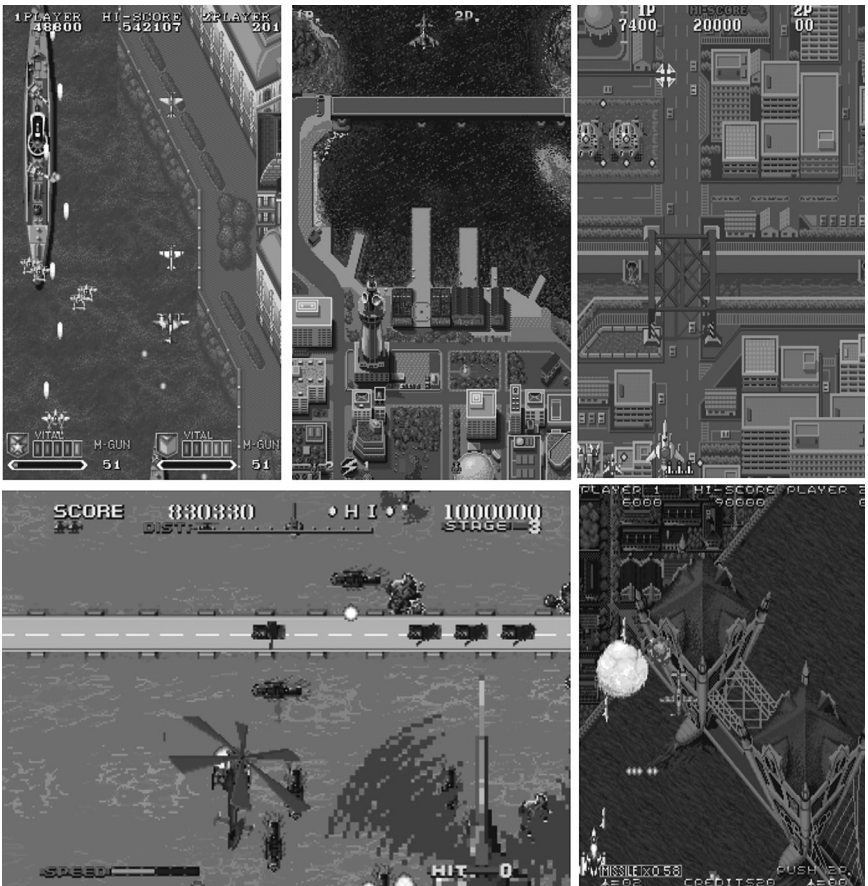


Figura 1. Arriba vistas isométricas de cámara aérea de los juegos: 1941, Arbalaster, Asuka & Asuka. Abajo: Thunder Blade y Sky Soldiers.



En estas series, los sonidos y ruidos característicos, por lo general, emularían disparos (cuyos efectos varían entre bombas, metrallass, láseres, etc.) y revoluciones del motor de la aeronave (aún si no controlamos la velocidad constante del objeto). Es que abrir fuego será la forma de interacción predilecta con aeronaves, tanques, antiaéreas<sup>7</sup>; pero también, como en *Asuka & Asuka* (1988) y *Sky Soldiers* (1988), con cualquier tipo de némesis descriptible (como por ejemplo dinosaurios, monstruos marinos y alienígenas). La música, también habitualmente, debido a su facilidad de ser expresada en estos dispositivos, sería de género electrónico, con un tempo que gana intensidad a medida que se atraviesan las sucesivas pantallas. Sin embargo, si en algunos casos podemos interactuar directamente con el medio acuático (como en las salpicaduras de bombas de *Arbalester* (1989), éste, visto y controlado desde varios metros de altura, no es necesario que guarde sonoridad alguna.

Asimismo, las reglas del género de combate expresadas en formas de control empiezan a tallar varios elementos claves para entender la relación entre el medio acuático y los espacios urbanos. Por un lado, a partir de la incorporación del full color a principios de los años 80, el agua es una frontera azulada infranqueable y potencialmente peligrosa. Es un suelo inseguro, pues no se puede aterrizar sobre él (a menos que, como veremos, se le quiten sus propiedades); no se sincroniza con el ritmo de los movimientos del jugador y, por lo general, tiene la costumbre de albergar enemigos. Pero, además de ser el trasfondo abismal de combates cada vez más acelerados, la relación que se constituye, en un principio, es la de una entrada inespecífica al espacio urbano (no se sabía dónde comenzará la ciudad isométricamente definida sino que se conocerá sólo cómo penetrar en su espacio aéreo). Con la inclusión progresiva de secuencias de despegue (desde puertos, portaviones, islas, etc.) se generará un punto específico y seguro para marcar la relación entre el espacio urbano y lo que, por las texturas privilegiadas y las diversas gamas de azules parecerá ser mar abierto, completando así una propiedad esencial del control: la posibilidad de experimentar violencia sin tomar riesgos. Así, la expansión de la ciudad sobre el medio acuático, como una suerte de transferencia de la naturaleza agonal de los antiquísimos juegos de competencia queda asegurada durante nuestro ingreso en el círculo mágico (HUIZINGA 2007).

36

Por último, dentro de este género aparece *Thunder Blade* (1987) como un caso extraño que combina dos cámaras diferentes, por un lado, la aérea y, por otro, la de seguimiento. Recordemos que, según NITSCHÉ (2008), las opciones de las cámaras virtuales afectan directamente el espacio de juego y se convierten en las principales fuerzas creativas de la presentación así como una suerte de filtros narrativos en los videojuegos. En otras palabras, son parte integrante de la experiencia de juego porque permiten narrar los sucesos y posibilitan el compromiso/acoplamiento visual (*engagement*) del jugador al trazar el espacio de interacción. En este sentido el autor norteamericano señala cuatro usos privilegiados o tradicionales de las cámaras virtuales en los videojuegos: las dos que ilustramos (aérea y de seguimiento); el punto de vista de primera persona (clásicos de los juegos *First Person Shooters*) y los cuadros de vistas predefinidas fijas y movientes (juegos de plataforma). Si volvemos a *Thunder Blade* vemos que se trata de un híbrido

---

7 Meldgaard (2011) nos ha prevenido bien de los eufemismos, los enemigos en juegos como los que estamos presentando no se “matan”, se borran o se neutralizan explosión mediante; porque nos presentan limitadas *affordances* o flujos de movimientos posibles hacia el avatar o fuera de él.



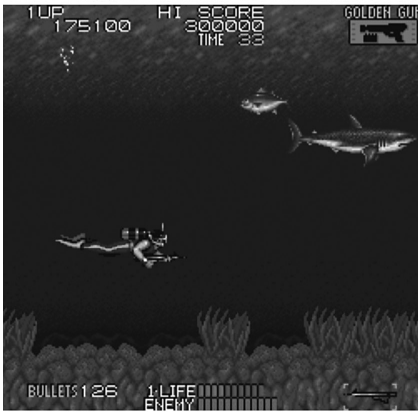
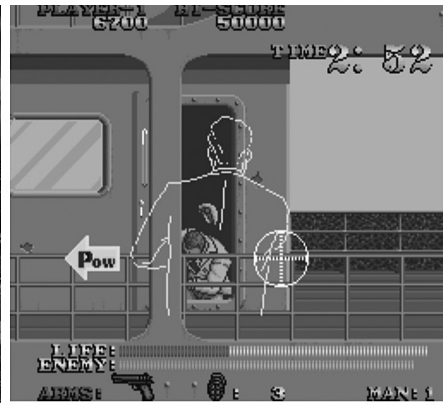


Figura 2. Arriba: a la izquierda, vistas movientes del juego The Cliffhanger, a la derecha, cámara de seguimiento de Dead Angle. Abajo: vistas predefinidas de Sly Spy y Undercover Cops.

entre simulador de vuelo y género de acción con todos los efectos de control presentes, pero hay algo de la física del medio acuático que se destaca. Siendo el avatar un helicóptero que por sus características técnicas no parece estar preparado para acuatizajes, el jugador puede, sin ningún problema, detener la velocidad constante y rectilínea del control de progreso y aterrizar directamente sobre el agua. Se actualiza la imagen contraria a la hostilidad absoluta que veremos cuando trabajemos con los juegos de plataforma que privilegian el contacto. La insignificancia del medio queda expresada en una superficie segura para detenernos sin apretar el botón de pausa, ya que, además, por unas agudezas artificiales no muy sobresalientes (CRAWFORD 1984), el inexplicable aterrizaje sobre el agua va acompañado del cese de las hostilidades por parte de los enemigos. Así, el medio acuático expresa un punto neutral, un adorno, puesto que ha sido vaciado de valencias o *affordances*; ya ni siquiera se presenta como una amenaza, sino que se convierte en una detención en el ritmo del jugar y del juego (*disengagement*).

De la mano de las diferentes cámaras y presentaciones espaciales podemos trasladarnos de los juegos de acción y control a otro tipo de *arcades* que van desde *shooters*, a los vi-

deojuegos de plataforma pasando por los *beat them up*. Se trata de los juegos de captura y de contacto, cuyos ejes dotarán de protagonismo a tramas que se estructuran a partir del objetivo de acabar con el enemigo rescatando algo preciado (desde gemas hasta señoritas raptadas) y en donde la navegación del espacio se vuelve topológica puesto que está unida a un cuerpo en movimiento que estructura la ciudad como un collage de situaciones (PAPADOPOULOS 2013). En particular, podemos reparar en juegos como *Dead Angle* (1988), cuyas primeras escenas comienzan en puertos de distintas ciudades americanas (como veremos más abajo, una suerte de mapa de la *captura*) desde donde distintos niveles ilustrarán barcos repletos de mafiosos que deberemos eliminar. Si, con SHINKLE (2005), podríamos decir que las teorías sobre la producción de sentido con videojuegos han omitido la corporalidad, no es menor que la figura del *shooter* aparezca como líneas amarillas de un contorno espectral flotante. Este tipo de juegos podría ser analizado en diálogo con los *FPS* y el clásico plano subjetivo de la mano portando el arma (GALLOWAY 2006; NITSCHKE 2008); pero tal subjetivismo quedará anulado cuando el espacio explorable se constreñirá al encuadre fijado por el diseñador, al tiempo que el elemento acuático mismo se volverá sólo un decorado que no se anuncia de la presencia del jugador (no será interactivo).

Las zonas portuarias se convierten, así, en el albergue ideal para la hampa internacional, por tanto, sonidos de gritos, quejas de dolor, disparos y una música diegética de suspenso ambientan el paisaje sonoro de un juego que nos propone la relación entre la ciudad y el medio acuático como una excusa para el contacto entre distintos enemigos. En *Undercover Cops* (1992), la temática se repite, la acción de las primeras pantallas sucede en playas, de las que saldrán hombres topos y todo tipo de criminales mitad animales mitad *cyborgs*. Pero, sobre todo, se refuerza la idea de que tanto la ciudad, como sus características extendidas sobre el mar o el río, son una mera excusa para situar el movimiento del avatar y ambientar los encuentros. Es que, con el uso de la cámara fija de la plataforma 2D, ha quedado establecida ya la tradición de un espacio urbano centrado en los movimientos del cuerpo del avatar y un paisaje que se invisibiliza a menos que el personaje los traspase o los habite.

Siguiendo esta lógica, con *The Cliffhanger: Edward Randy* (1990) hemos llegado al primer juego de los que analizamos donde el protagonista se desplaza sobre un medio acuático. La historia, que se inspira en la película *Indiana Jones*, presenta a un avatar que ha de luchar desde dos botes a toda velocidad en el medio de un lago. Sin embargo, la dirección de ambas lanchas no puede ser controlada, avanzan en línea recta hasta que, un cambio de plano nos permite ver los botes de frente. Es un elaborado recurso teatral, mas no interactivo, que da la impresión de progresión en la trama, aunque no influye en el cuerpo del personaje ya que siempre lo veremos de perfil. Asimismo, la música, como hemos dicho, corresponde al género de películas de aventuras pero hay que recordar, como apunta NITSCHKE (2008), que combinar la musicalización con la imagen moviente para establecer la atmósfera es más complejo en los videojuegos que en los filmes. Pues, mientras que en las películas se puede hacer coincidir, mediante el montaje y la posproducción, la acción con la música, los juegos permiten a los jugadores variar la temporización o el ritmo de los eventos, demandando una reconstrucción inmediata de la partitura. Llama a esto una edición musical del jugador, que en *The Cliffhanger...* como en los juegos que hemos comentado está lejos de autonomizarse ya que la invariabilidad de la música, corresponde a una experiencia de juego donde el paisaje sonoro genera

valencias que nos incitan sólo a mantenernos permanentemente alertas. De hecho, en la sonoridad son recurrentes las voces sintetizadas que, como señala WOLF (2008), fueron uno de primeros elementos sonoros convencionales de los *arcades* de la década de 1980 e incluirán tanto ruidos guturales indescifrables como desafíos de los oponentes.

Dentro de esta tipología provisoria de *arcades* se encuentra también *Sly Spy* (1989). En él, la historia también tendrá resonancias con películas de agentes secretos como la saga *James Bond*. De hecho, todo un nivel se desarrolla bajo un mar de intenso azul y con nuestro personaje equipado para bucear mientras se desplaza matando cacos y tiburones. Hemos dicho más arriba que las características de la ciudad se expanden sobre el medio acuático y, así, la escena teatral sigue dependiendo del movimiento del personaje pero atisbando algunas propiedades del medio acuático (principalmente una física de la flotabilidad). Ahora que hemos ingresado al agua es posible remitirnos a juegos digitales que tienen como temática disparar o correr desde botes. Un ejemplo sería *Hydra* (1990) en el cual el avatar transporta cargas valiosas mientras compete con otro avezado piloto, esquiva objetos y lucha contra diferentes obstáculos. El juego nos propone una cámara de seguimiento sobre una pista de franjas celestes, sin diferencia de profundidad con las costas. En realidad, si no fuese por las convenciones que han caído hondamente en las presentaciones sobre medios acuáticos, fácilmente podríamos suponer que estamos dentro de una carretera. Puesto que la narrativa se ajusta ahora, en los juegos de movimiento y captura, a la pista de carrera. Es que, por un lado, sobre los ríos, los videojuegos han extendido las formas de trasladarse propias de las ciudades y, por otro, sobre las costas se proyectarán repetidamente los clichés que recuerdan a los circuitos callejeros de *arcades* clásicos (como *Cruis'n USA* que repetía las fachadas de edificios norteamericanos, *Hydra* hará lo propio con el Cañón del Colorado).

39



Figura 3. Dos cámaras de seguimiento: a la izquierda, en *Hydra* y, a la derecha, *Aqua Jack*.

De esta manera, tanto la acción limitada (*Hydra* irá siempre en línea recta) como el tiempo acotado para el avance imprimen una forma de relación con el espacio que es heredada de los juegos de racing. En *Aqua Jack* (1990) un juego de naturaleza agonal que se desarrolla tanto sobre superficies de agua ilimitada como en segmentaciones con márgenes, la narración se basa en el avance a través de diferentes *rounds* para detener a algunos rebeldes. Para ingresarnos en esta linealidad histórica, las *cutscenes* incluyen un mapa que revela las conexiones hilvanadas entre distintos lugares pero, sobre todo, transforma el espacio en un vehículo que une elementos en el plano (PAPADOPOULOS

2013). Asimismo, si nos encontramos en un medio acuático probablemente deberíamos estar escuchando un ruido o efecto sonoro acorde, no obstante los únicos sonidos incorporados son los de las bombas que permiten capturar todos los obstáculos que presenta el camino así como el indicador de la disminución progresiva de las reservas de combustible. Si seguimos a NITSCHÉ (2008) la historia acústica del espacio en los videojuegos es altamente elaborada pero se ha estructurado no para simular mundos realistas sino para evocar ocasiones dramáticas del juego (como el *countdown* del tiempo limitado), por tanto es lógico que la sonoridad propia del medio acuático y de las superficies sea acallada.

Finalmente, por más que el jugador intente desplazarse a babor o estribor, el horizonte no cambiará su forma de acuerdo al mapa de captura que ha prefijado la dirección, *Aqua Jack* reenvía de este modo, por un lado, a la circularidad lineal del espacio que atravesaban las naves aéreas, donde, el jugador era controlado mientras controlaba. Pero, por otro lado, si bien esta estructura lúdica digital mantiene las *affordances* limitadas del agua, abre en ella una diversidad de colores y tonos que empezarán a desgarnar la azulada tranquilidad de la superficie, evocando, paisajes más cercanos para quienes, nacidos en zonas litoraleñas, puedan apreciar su parentesco con las riveras locales.

Con la masividad del mundo 3D, desde mediados de la última década del siglo pasado, las formas de exploración de los espacios acuáticos han reconfigurado las posibilidades del control, de la captura, o la velocidad del movimiento. La cámara seguidora y subjetiva se ha vuelto una nueva convención para mostrarnos la navegación o el nado por ríos. La primeras exploraciones algorítmicas, a fuerza de polígonos, se apoyarían en la falta de rumbo fijo o en espacios explorables (como podía ejecutarse en las series *Super Mario 64*, *Sly Cooper 2* y *Battlefield 2*). Puesto que, como demuestra NITSCHÉ (2008) la cámara en manos del jugador se ha convertido cada vez más, en un elemento co-creativo que permite entretener el avatar con los puntos de vista. También ha aumentado la complejidad de los espacios ficcionales por contener una mayor capacidad de interactuar en varios niveles y con distintas entidades. El jugador ejecuta no una, sino múltiples acciones y tareas en el espacio 3D. Sin embargo, en estos juegos siguen presentes algunas tradiciones de los *arcades*. Como hemos dicho antes, el medio acuático sigue siendo un lugar hostil para personajes que ven disminuir sus fuerzas al entrar en el agua o cuyo desplazamiento no implica un cambio en la disposición corporal.

40

En relación a las nuevas generaciones de juegos digitales, algunos autores como WALZ (2010) han abogado por un pasaje del espacio convencional de los juegos de *arcades* a lugares o medioambientes de juego (*playces*). En este marco, las simulaciones han sido señaladas como ideales, puesto que los jugadores deciden qué construir y dónde construirlo manejando modelos de sistemas complejos cambiantes en el tiempo (TURKLE 1995). Tales juegos pueden ejemplificarse en las clásicas series de *Sim City* (1993), donde la construcción y mantención de una ciudad tiene que tener en cuenta la relación con el medio acuático, tanto para optimizar los recursos como para evitar las avanzadas desastrosas de los ríos sobre el espacio urbano. Otro ejemplo podría ser el menos conocido *Catchment Detox* (2008), donde el objetivo lo constituye el saneamiento de una cuenca durante un lapso de un siglo. Si bien ambos juegos nos proponen una situación de jugador-amo que puede controlar múltiples variables, permiten, por un lado, realizar un mundo en el que se puede entrar y observar los procesos (por lo tanto *aprender*

en cierto grado, como lo recuerda MURRAY [1998]) y, por otro, posibilitarían una relación diferente con las reglas y objetivos ya que, como ha señalado JUUL (2005), los resultados y metas, en los simuladores, pueden ser definidos por los jugadores y la creación de objetivos compartidos puede generar territorialidades sociales emergentes. Quizás el simulacro y la imagen, más allá de la infamia de su insistencia fantasmagórica, auguren transformaciones de las convenciones que sus ascendentes anquilosaron.

## IV. Consideraciones finales

41 Hemos realizado un breve recorrido por las relaciones entre ciudades y medios acuáticos en los videojuegos. Para ello, partimos de algunas formas de presentación (cámaras y paisajes sonoros) y de interactividad que estructuraban maneras sedimentadas en las cuales, desde los *arcades* de la década de 1980, se produjo sentido sobre ríos, mares, lagos, puertos, etc. Éstos, en algunas ocasiones, aparecían como límites infranqueables, como albergue para el peligro (desde ahogamientos hasta hogares del hampa) o como espacios hacia donde las propiedades de las ciudades de los juegos digitales se transferían sin problema (la carretera opacando la cuenca). Pero también las características de la interactividad permitían ver una posible oscilación entre la neutralidad (o inutilidad) del medio acuático tal como aparecía en *arcades* de cámaras aéreas o en algunos *beat them up*, hasta líneas de participación en las que, desde el medio acuático, las promesas sobre los lugares en que moramos podrían comenzar a forjarse de manera distinta (las simulaciones). Es que, en último término, este recorrido ha sido sólo un intento por encontrar una simbiosis entre las formas actuales de presentación y algunos caminos para estructurar experiencias audiovisuales-táctiles diferentes a las que nos hemos acostumbrado.

Metodológicamente, las vías de análisis son austeras, por tanto, no es fácil utilizar las tipologías (temáticas, genéricas, etc.) que han privilegiado multiplicarse al uso botánico del detalle, por sobre las posibilidades de comparación de semejanzas y similitudes que permitan establecer tradiciones y herencias de los primeros videojuegos. Pero también, tal empresa sólo es una diminuta contribución a la tarea de recomponer la genealogía de un observador participante en la cultura visual contemporánea (CRARY 1990); un ensayo de penetración en las formas de producción de subjetividad supuestas por un mundo digital que ha hecho de la inserción (*inserage*) en la espacialidad (navegación mediante) uno de los modos (*poshumanos*) privilegiados de generación de sentido. Debemos, por tanto, internarnos en la cultura de los videojuegos, suprimiendo, en parte, nuestros prejuicios y dando lugar a formas de descripción densa que, al mismo tiempo, permitan comprender cómo el espacio urbano en tanto concatenación de dispositivos técnicos (cuyo ejemplo cabal será la lúdica realidad aumentada [WALZ 2010]) es vaticinado y afectado por las máquinas electrónicas e informáticas que lo interpretan, interviniéndolo, reconstituyéndolo.

## BIBLIOGRAFÍA

- BAUDRILLARD, J. (1970) *La société de consommation*. París, Éditions Denoël.
- (1981) *De la Seducción*. Madrid, Ediciones Cátedra.
- CERUZZI, P. (2003) *A history of modern computer*. Massachusetts, MIT Press.
- CRARY, J. (1990) *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the 19th Century*. Massachusetts, MIT Press.
- CRAWFORD, C. (1984) *The Art of Computer Game Design*. Berkeley, McGraw – Hill/ Osborne Media.
- DANEY, S. (2004) *Cine, el arte del presente*. Buenos Aires, Santiago Arcos.
- DELEUZE, G. (1987) *La imagen-tiempo*. Estudios sobre cine 2. Barcelona, Paidós.
- (2003) *Deux Régimes de Fous*. París, Les Éditions de Minit.
- DYER-WITHEFORD, N. Y DE PEUTER, G. (2009) *Games of empire: global capitalism and video games*. Minnesota, University of Minnesota Press.
- FAVEZ-BOUTONIER, J. (1963) *L'imagination*. París, Les cours de Sorbonne CDU [mimeo].
- FRAISSE, P. (1967) *Psychologie du temps*. París, PUF.
- (1976) *Psicología del ritmo*, Madrid, Morata.
- FRASCA, G. (2009) "Juego, videojuego y creación de sentido: una introducción". En *Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, N.º 7, España, 37-44.
- GALLOWAY, A. (2006) *Gaming: Essays on algorithmic culture*. Minnesota, University of Minnesota Press.
- GIBSON, J. (1986) *The Ecological approach to visual perception*. Nueva York, Taylor and Francis.
- HUIZINGA, J. (2007) *Homo ludens*. España, Alianza/Emecé.
- JENKINS, H. (2004) "Game design as narrative architecture". En Wardrip-Fruin, N. y Harrigan, P. (Eds.), *First Person: New Media as Story, Performance & Game*. Massachusetts, MIT Press. 118–130.
- JENKINS, H. Y FULLER, M. (1995) "Nintendo® and New World Travel Writing: A Dialogue". En Steven G. *Cybersociety*. Thousand Oaks, Sage Publications.
- JEWITT, C. Y BEZEMER, J. (2010) "Multimodal analysis: key issues". En Litosseliti, L. *Research Methods in Linguistics*. Londres, Continuum.
- JUUL, J. (2001), "Games Telling stories?". En *Game Studies. The international journal of computer game research*. Vol. 1/ N° 1, Julio de 2001. Disponible en: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>. Consultada en 10/2012.
- (2005) *Half-Real*. Massachusetts, MIT Press.
- (2009) *A casual revolution*. Massachusetts, MIT Press.
- KRESS, G. (2010) *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. Londres, Routledge.
- (2013) "Multimodal discourse analysis". En Gee, J.P. *The Routledge handbook of discourse analysis*. Londres, Routledge.
- MANOVICH, L. (2002) *The language of New Media*. Massachusetts, MIT Press.
- MÄYRÄ, F. (2008) *An introduction to games studies: games in culture*. Thousand Oaks, Sage.
- MELDGAARD, B. "Dangerous Forms. Playing by the Visual Rules. Ecological Approach to Videogames as Activity". Tesis de doctorado en Comunicación y Psicología de la Universidad de Aalborg, Disponible en: <http://www.kommunikation.aau.dk/>. Consultada en 07/2013.

- MURRAY, J. H. (1998) *Hamlet on the Holodeck*. Massachusetts, The MIT Press.
- NITSCHKE, M. (2008) *Video Game Spaces*. Massachusetts, MIT Press.
- PAPADOPOULOS, S. (2013) "M.C.C.C. Cities of arcade games could be organized in the following conceptual typologies." Proyecto de investigación *The Urban Landscapes in Videogames*. Universidad de Tesalia. Disponible en: <http://www.arch.uth.gr/urbanlandscapesinvideo-games> Consultado en 11/2013.
- ROSSI MAINA, L.S.R. (2013) "Transindividuación y tecno-génesis en las sociedades de control". En *La Trama de la Comunicación*, Volumen 17, 217-236.
- SALEN, K. Y ZIMMERMAN, E. (2003) *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Massachusetts, MIT Press.
- SHINKLE, E. (2005) "Corporeal Ergo Sum: Affective Response in Digital Games". En Garrelts, N. *Digital Gameplay*, Jefferson, McFarland, 21-33.
- SIMONDON, G. (2006) *Cours sur la perception*. París, De la Transparence.
- TURKLE, S. (1995) *Life on the screen*. Nueva York, Simon and Schuster.
- WALZ, S. (2010) *Toward a Ludic Architecture*. Pittsburgh, ETC Press.
- WOLF, M. (2008) *The video game explosion*. Conneticut, Greenwood Press.

## 43 VIDEOJUEGOS CITADOS

- 1941* (1992), Japón, Capcom.
- Aqua Jack* (1990), Japón, Taito.
- Arbalester* (1989), Japón, Seta.
- Asuka & Asuka* (1988), Japón, Taito.
- Dead Angle* (1988), Japón, Seibu Kaihatsu.
- Hydro Thunder* (1999), Estados Unidos, Midway.
- Sim City 2000* (1993), Estados Unidos, Maxis.
- Sly Spy* (1989), Japón, Data East.
- Team Hydra* (1990), Estados Unidos, Japón.
- The Cliffhanger: Edward Randy* (1990), Japón, Data East.
- Thunder Blade* (1987) Japón, Sega.
- Undercover Cops* (1992) Japón, Irem.
- Sky Soldiers* (1988) Japón, Alpha Denshi.