

LOS VIDEOJUEGOS Y SU IMPLICACIÓN ARQUITECTÓNICA

José Manuel Márquez Corona

Aunque no podemos adivinar el tiempo que será, sí que tenemos, al menos, el derecho de imaginar el que queremos que sea. En 1948 y en 1976, las Naciones Unidas proclamaron extensas listas de derechos humanos; pero la inmensa mayoría de la humanidad no tiene más que el derecho de ver, oír y callar. ¿Qué tal si empezamos a ejercer el jamás proclamado derecho de soñar? ¿Qué tal si deliramos, por un ratito? Vamos a clavar los ojos más allá de la infamia, para adivinar otro mundo posible...¹

Eduardo Galeano



Con las nuevas posibilidades técnicas de las redes electrónicas en todo el mundo, y la implementación de nuevos medios y tecnologías digitales, las disciplinas convencionales se irán disolviendo mientras nuevas transdisciplinas emergen.

La arquitectura contemporánea también se encuentra en un estado de transgresión que da lugar a nuevas concepciones arquitectónicas que se benefician de múltiples influencias.

Debemos abordar los cambios contemporáneos y futuros dentro y a través de los límites de las prácticas arquitectónicas y de diseño impulsadas de manera digital. Debemos tener una visión caleidoscópica, en lugar de una perspectiva definida, sobre los avances en el ámbito del diseño digital.

Desde que el género literario de la ciencia ficción formó parte de la cultura pop a mediados de los 50 y se popularizó a través de medios como la literatura, revistas, cómics, cine, televisión y recientemente los videojuegos, se introdujo la idea de viajes al espacio, vehículos voladores y máquinas androides.

No existe una gradación ontológica al respecto de lo real. Es decir, algo no puede ser más real –o menos– en el mismo sentido de que alguien no puede estar medio muerto o medio vivo. O se es real o no se es, o se está vivo o se está muerto. Entonces, la cualidad de emulación o artificio de ser real es lo que llamamos realismo.² Según David Cage,³ en una entrevista dada a la revista *Edge*, previo al E3⁴ del 2012, los desarrolladores “buscan hacer que los jugadores olviden que sólo se trata de un programa que anima los píxeles en una pantalla.” Es necesario apuntar que esta teoría de la ontología de los videojuegos no es universal –y quizá nunca lo sea–, sin embargo, es un lúcido y sincero reflejo de aquello que desde siempre ha buscado

Start Sci-fi



DOPO IL TERRORE



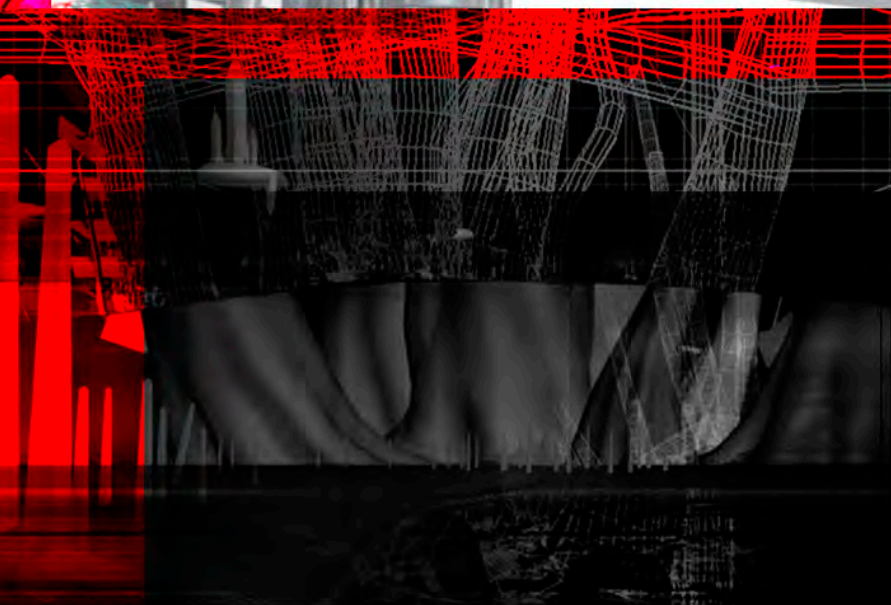
otromundo

undopo si
undopo si
otromun
otromun

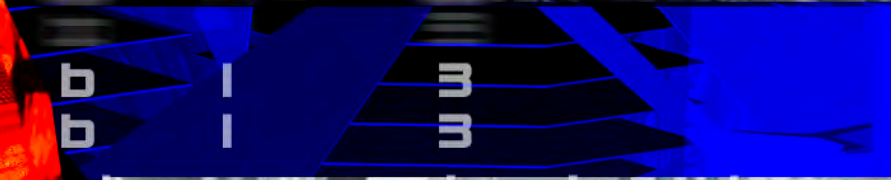




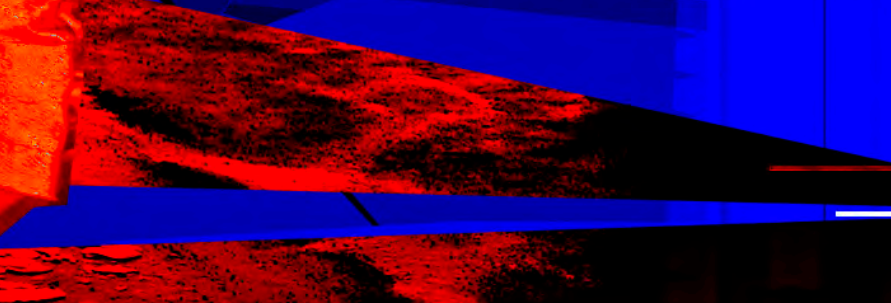
bb



oposibib



indoposibib
indoposibib



la expresión artística. Cage subraya que una de las maneras de lograr su objetivo es mediante las sutilezas y los pequeños detalles apenas perceptibles. Por eso ha existido tanto énfasis en desarrollar tecnologías cada vez más meticulosas que sean capaces de convencer, quizá no a los sentidos, pero sí al intelecto y generar en el usuario una respuesta emotiva.

Con gran precariedad un individuo sólo sabe vivir en relación con el espacio que lo rodea debido a que este se presenta siempre a través de la retina, lleno y repleto de color por la irrupción de los objetos y la luz en el área circundante. Al sujeto vidente le costará comprender –si no es de forma intelectual– que el espacio sea algo incorpóreo, faltar de sustancia, intangible pero verdadero. Aún más, el privado de la vista, el ciego, poseerá un mayor alcance, perceptibilidad y, en definitiva, entendimiento de la denominada cuarta dimensión: el tiempo.⁵

Estamos frente a nuevos desafíos que deben ser enfrentados porque de ello depende el avance en la percepción de un mundo nuevo por descubrir.

Los videojuegos son en definitiva un medio emergente con cada vez mayor presencia en nuestra vida cotidiana. Sea cual sea la motivación que nos impulse a jugarlos, el interés en ellos es similar al que se tiene con la literatura, el cine o la música. Esto se debe a que en realidad son parte de un mismo todo: la cultura. De entre todas las definiciones que podríamos discutir sobre la idea de cultura, la que nos interesa aquí será aquella que la define como las expresiones humanas de significado trascendente o, en otras palabras, aquello que deja huella en el espíritu. Con esto nos perfilamos hacia el arte y la memoria.

¿Por qué tendría que ser la inteligencia artificial importante en la historia de la cultura o del arte? Antes del surgimiento de la inteligencia artificial, el matemático Martin Gardner ya advertía que las máquinas lógicas no tenían que ser el casi perverso entretenimiento de un exclusivo puñado de ingenieros.⁶ Los videojuegos, como una de las tantas formas de la expresión artística, están consi-

truidos sobre el fundamento de la inteligencia artificial y la computación. Ellos ejemplifican con transparencia que, como Turing habría perfilado, la computación no tiene aplicaciones exclusivamente intangibles, técnicas o de ocio matemático.⁷ Los videojuegos se han convertido en una plataforma para la expresión estética y de la conciencia, contienen todas las formas del arte sin excepción alguna, aun las menos obvias como el teatro, la arquitectura y la escultura, y nos hacen interactuar con ellas en formas que originalmente no habían sido concebidas.

Una de las paradojas de la actividad literaria es, precisamente, la recreación del mundo en la mente de los lectores. Hay quienes buscan la especificidad extrema, casi totalitaria (pensemos en las novelas realistas decimonónicas), para guiar la imaginación del lector a un punto exacto que ya existe en la imaginación del escritor. Es evidente que esto es una imposibilidad, y es por ello que otros autores prefieren quedarse en ambientes vagos y libres de toda precisión, para que sea la imaginación del usuario quien llene los espacios vacíos. La pintura y el cine pueden llevar a los espectadores a percibir el color, forma y movimiento exactamente como el creador lo ha concebido. Sin embargo, éstos se ven limitados por una frontera. Si entrásemos al plano más allá del marco o la pantalla, podríamos ver que la escena, en realidad, se encuentra inmersa dentro del taller del pintor, o del set de filmación. Son estos elementos, más allá de la frontera, los que hacen bella la interactividad pues permiten ver dentro y fuera de los límites, dirigir la mirada y examinar a detalle. O al menos se trata de una posibilidad.

Para Philip K. Dick,⁸ una realidad literaria es la que permite que el libro siga teniendo sentido, al crear un universo para los nuevos lectores de los libros. “Es aquello que no desaparece cuando dejas de creer en ella”.⁹

Definir lo que es un juego es una cuestión enredada. Los juegos pueden ser tanto lo contrario o lo mismo que el trabajo: ¿deja el trabajo de ser trabajo cuando pierde su remuneración? ¿Se convierte acaso un juego en trabajo cuando implica

una remuneración? Y luego el arte. Entendemos que hay una aproximación entre el arte y los juegos cuando se desarrolla en el campo de la interactividad, pero también tenemos que recordar que varias de las obras consideradas como pilares de la concepción de lo artístico están plagadas de juegos internos, que a veces apuntan sólo al divertimento.

La narrativa es por excelencia un motor de recreación del mundo, lo cual es en sí un proceso bastante intrincado. En la concepción clásica, a la poesía se la relacionaba con el cántico¹⁰ (recordemos que la música se considera abstracción pura) y con los sentimientos, por eso su carácter etéreo y poco concreto. Por el otro lado, la narrativa explota la precisión en cuanto al detalle en sus descripciones; a eso se debe la eficacia de contar historias a los niños para ayudarlos a desarrollar su entendimiento y conciencia, enseñarles a que, a través de palabras e ideas, generen imágenes que sean tanto referencia de lo conocido como de lo inexistente. Desde la pintura y la fotografía, hasta el cine, ha sido a través de imágenes que compartimos sueños e ideales –además de las experiencias meramente documentales. Sólo era cuestión de tiempo para que apareciera un medio de expresión que generara imágenes a partir de la interacción con el espectador. Por muy primitivo o sofisticado que estimemos sus mecanismos, hoy reconocemos en los videojuegos el medio que, además de la pintura, fotografía o cine, genera imágenes.

La evolución de los videojuegos no ha dependido de un *software* detrás de ellos, al menos no necesariamente. La capacidad de interacción en un ambiente gráfico ha recorrido un largo camino. Los primeros videojuegos eran literalmente un puñado de luces que formaban cuadros que requerían de una gran imaginación en el usuario para funcionar, una disposición incluso mayor que la que requiere la narrativa literaria. Es más fácil evocar un árbol con la palabra “árbol” que con unos pocos píxeles acomodados en forma vertical. Conforme pasaron las décadas, estas “máquinas de generar imágenes” –las

consolas de videojuegos— han exigido cada vez menor disposición de parte de los usuarios. En una actitud de alarma, esto lo podríamos ver como un problema, como si empujaran a las nuevas generaciones hacia un lento abandono de la evocación. Sólo tenemos que revisar la lista, que crece año con año, de ficciones distópicas donde la humanidad pierde la capacidad de distinción de la realidad debido a su dependencia tecnológica, como nos muestra la película "The Matrix".

La industria de las "máquinas de generar imágenes" no es homogénea. No todos los desarrolladores están exclusivamente interesados en permitir salir del marco que delimita qué sí y qué no está permitido hacer. Además de esto, por razones técnicas, los videojuegos desde el principio han tenido un límite, un área donde se acaban los píxeles del escenario. Incluso los juegos más realistas y detallados tienen escenarios más o menos definidos. Aunque la belleza de este medio es la libertad que puede brindar, nunca han dejado de existir los videojuegos que, por una diversidad de razones, siguen exigiendo la imaginación en el usuario, ya sea por razones técnicas, estilísticas, conceptuales o estéticas.

Es emocionante saber que existan y experimentar los proyectos que buscan la inmersión del usuario mediante estímulos más allá de lo visual, que quieren hacer sentir, oler y saborear la experiencia de juego, pero no hay que olvidar que sin la disposición del usuario de recrear una historia siempre habrá un hueco imposible de llenar con información digital.

Sin duda, así como el avatar del videojuego puede ser un nuevo homúnculo,¹¹ tarde o temprano seremos pequeños hombres transpirando en pieles ajenas, generadas por el *engine* de una consola, y entonces la imaginación será la herramienta más poderosa para escapar del frasco en el que nos encontramos atrapados.

Notas

1. Eduardo Galeano, "El derecho al delirio" en *Patas Arriba* (México: Siglo XXI, 2005) 191.
2. El realismo surge después de la Revolución francesa de 1848. Manifiesta una reacción contra el idealismo romántico y expresa el gusto por la democracia. Contrario a lo que su inclinación social sugiere, no produce un estilo arquitectónico propio y se expresa escasamente en una escultura crítica o social.
3. David de Gruttola, mejor conocido como David Cage, es un diseñador de videojuegos y compositor francés, cabeza de la compañía Quantic Dream.
4. E3 es la feria más importante del mundo para los juegos de computadora y video y productos relacionados. El espectáculo es propiedad de la Asociación de Software de Entretenimiento (ESA), asociación de EE.UU. dedicada a servir a las necesidades de negocios y relaciones públicas de las empresas, la publicación de juegos interactivos para consolas de videojuegos, dispositivos de mano, ordenadores personales e internet.
5. César Delgado González, *Háptica* (Madrid: Rústica, 2004).
6. Martin Gardner, *Logic Machines and Diagrams* (Nueva York: McGrawhill, 1958).
7. Alan Turing, *Test de Turing* (Lima: Lluvia, 2005).
8. Philip K. Dick fue uno de los novelistas más prolíficos e influyentes de la ciencia ficción. Buscaba maneras de preguntarse qué es la realidad, cómo funciona, de qué está compuesta, cómo podemos sentirla.
9. Philip K. Dick, "Cómo construir un universo que no se desmorone en dos días". Disponible en: <http://unclarodelbosque.blogspot.mx/2007/08/philip-k-dick-cmo-construir-un-universo.html> octubre de 2013.
10. En la antigüedad clásica no se concebía la música sin palabras ni las palabras sin música. En su *Poética*, Aristóteles describe los tipos de artes de su época y concluye diciendo que "hay, además, un arte que se sirve únicamente del lenguaje, ya sea en prosa o en verso [...] esta forma de arte carece de nombre hasta el día de hoy". Es decir, que los griegos, que lo inventaron todo, ni siquiera tenían una palabra para definir las formas literarias desprovistas de música.
11. Los primeros pensadores que se consideraron alquimistas hablaban acerca del homúnculo, que era un pequeño hombre viviendo dentro del cuerpo de cada persona, que controlaba sus acciones y veía el exterior mediante los ojos del cuerpo externo.

José Manuel Márquez Corona

Alumno de arquitectura en la Facultad de Arquitectura de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)

México

✉ josetl.maco@gmail.com

Ilustraciones: Jhavier Loaeza-BIOPHILLICK