

Pactos ficcionales con la arquitectura

Los videojuegos (y su teoría) como herramienta para dismantelar las ficciones de la arquitectura cotidiana.

Altuna Charterina, Gaizka¹

1. Universidad Politecnica de Madrid, Departamento de Proyectos Arquitectónicos, Escuela Técnica Superior de Arquitectura, Madrid, España, altunacharterina@gmail.com

Resumen

En los últimos años la industria de los videojuegos se ha convertido en uno de los sectores de entretenimiento más rentable, superando en ingresos incluso al cine. Sin duda alguna, los videojuegos han dejado de ser un medio lúdico para unos pocos seguidores de reducidas subculturas, (como ocurría en los inicios de la industria) para convertirse en parte de la cultura contemporánea global. El filósofo francés Roger Caillois afirmaba que los juegos reflejan distintos aspectos de las sociedades en las que se juegan: sus liturgias, sus convenciones, sus reglas, sus artefactos... Los videojuegos plantean por primera vez la creación de espacios arquitectónicos de gran complejidad con objetivos puramente lúdicos. ¿Qué pueden reflejarnos los espacios arquitectónicos acerca de la arquitectura que habitamos diariamente?

Según la definición del juego de Roger Caillois todo juego debe estar acompañado de una conciencia de realidad secundaria o de franca irrealidad. Esto es, todo juego debe ser ficticio y por ende todo videojuego también. La primera parte del presente artículo analiza los mecanismos arquitectónicos que son utilizados en el diseño de los espacios de los videojuegos para conformar ficciones y narraciones, a través de los cuales los desarrolladores de videojuegos implantan en los espacios memorias de pasados que en realidad no han sido vividos por nadie o fuerzan los posibles desenlaces de un problema en un espacio concreto a un único resultado posible. En la segunda parte del artículo se analizarán distintos casos de arquitectura cotidiana en los que se demuestra el uso de los mismos mecanismos en la arquitectura del día a día con el fin de conformar ficciones o forzar situaciones.

El artículo se concluye: 1) Advirtiendo de las posibilidades de manipulación y del control que la arquitectura cotidiana puede ejercer sobre el imaginario y el comportamiento colectivo y 2) Apuntado la necesidad de estudiar la arquitectura desde nuevos medios como los videojuegos para de esa manera advertir cuestiones imperceptibles desde dentro de la propia disciplina.

Palabras clave: Videojuego, Ficción, Narrativa, Pacto Ficcional.

Fictional pacts with the architecture

Video games (and their theory) as a critical tool to dismantle the fictions of everyday architecture

Abstract

In recent years the industry of the videogames has become one of the most profitable sectors of entertainment. Undoubtedly, videogames are no longer a ludic activity practiced only by a few followers from reduced subcultures (as in the early days of this industry) and they have become part of the global contemporary culture. The French philosopher Roger Caillois said that games reflect different aspects of the societies in which they are played: their liturgies, their conventions, their rules, their artifacts ... Video games allow for the first time the creation of highly complex architectural spaces with purely recreational purposes. What can architectural spaces in videogames reflect about the architecture we inhabit daily?

According to the definition by Roger Caillois: every game must be accompanied by an awareness of a secondary reality or a complete unreality. That is why every game should be fictitious and, hence, every videogame should be unreal as well. The first part of this article discusses the architectural mechanisms that are used in the design of the spaces inside videogames in order to form fictions and narratives through which game developers implant memories of past that have not really been experienced by anyone or force the resolution of a conflict in a specific space into only one possible outcome. In the second part of the article different cases of daily architecture are analyzed, in which is demonstrated the use of these mechanisms in order to shape fictions or force certain situations.

The article concludes 1.) by warning about the potential for manipulation and control that the architecture can have on the collective imaginary and behavior and 2) defending the need to study architecture from new media, such as video games, in order to warn about issues that are imperceptible from within the discipline.

Key words: Videogames, Fiction, Narrative, Fictional Pact.

1. Introducción: Observar el mundo a través de un espejo

1.1. El espejo

Según la mitología griega, Medusa fue una de las tres hermanas Gorgonas. Antaño una bella mujer, había sido castigada por Atenea, transformándole sus preciosos cabellos en serpientes y condenándola a convertir en piedra a todo aquel que la mirara directamente. A la hora de enfrentarse a Medusa, Perseo, semidiós hijo de Zeus, fue obsequiado por Atenea con un bruñido escudo de bronce. Junto al escudo, recibió la advertencia de no mirar directamente a la Gorgona, si no quería acabar petrificado. Es por ello que, cuando el héroe se encontraba inmerso en las profundidades de la morada de la infame criatura, se valió del escudo para usarlo como espejo y observar a Medusa a través de su reflejo y así evitar ser convertido en piedra. De esta manera, abordando su objetivo a través del reflejo en el espejo, Perseo consiguió decapitar a la Gorgona Medusa.

En la interpretación que María Zambrano hace de este mito en su texto *"El espejo de Atenea"* (Zambrano, 1977), defiende que a veces es necesario abordar ciertas áreas de conocimiento desde un medio distinto para así librarse *"de todos los sentires concomitantes con la visión"*.¹

¿Es posible observar la arquitectura a través de un espejo para estudiarla de una manera distinta, para librarnos de los sentires concomitantes de nuestro propio medio?

1.2. El reflejo

En sus inicios, los videojuegos no gozaron de una fama demasiado buena. Durante mucho tiempo han sido considerados, en el mejor de los casos, una forma de entretenimiento banal y una actividad sin ningún tipo de provecho, cuando no han sido acusados de promover la violencia entre niños y adolescentes. Pero parece ser que poco a poco han ido quedando atrás los tiempos en los que los videojuegos eran considerados un hobby solo para preadolescentes inadaptados que se encerraban, solitarios, horas y horas delante de una pantalla de televisión.

Hoy la industria del videojuego no solo cuenta con unos índices de jugadores elevados, sino que lleva varios años facturando bastante más que otras industrias artísticas como el cine. Los videojuegos son a día de hoy una forma de entretenimiento que se encuentra muy presente en nuestra sociedad, siendo reconocido en ciertos casos incluso como un arte. Por ejemplo, en el 2012 el MoMA realiza la compra del código de 14 videojuegos como obra de arte². El mismo año, Shigeru Miyamoto, el creador de *Super Mario* y otros grandes éxitos de la archiconocida compañía de videojuegos nipona Nintendo, fue obsequiado con el premio Príncipe de Asturias³.

No cabe duda alguna de que los videojuegos son una actividad lúdica muy presente en la cultura contemporánea global, y no un mero entretenimiento menor perteneciente a militantes de subculturas marginales. Este es un hecho fascinante, pues según afirma el sociólogo Roger Caillois en su obra *"Los juegos y los hombres"* es posible estudiar los distintos aspectos de las culturas a través de los juegos que en ellos se practican. En ellos se reflejan las culturas a las cuales pertenecen. Convenciones sociales, leyes y reglas, comportamientos, tradiciones, actitudes... son algunos de los aspectos de una cultura que pueden ser estudiados a través de los juegos que en su contexto se practican. Quizás la arquitectura también pudiera ser estudiada a través de los juegos.

En su obra *"Los juegos y los hombres"* Roger Caillois define el juego a través de seis características. Según el sociólogo francés todo juego deberá de ser: libre, separado, improductivo, ficticio, incierto y reglamentado⁴. El presente artículo, es un fragmento de un trabajo de investigación más amplio que tuvo su comienzo en el Laboratorio de Teoría y Crítica del Master en Proyectos Arquitectónicos Avanzados de la ETSAM, en el que se analizan que mecanismos arquitectónicos son implementados en los espacios de los videojuegos para dotarlos de características que Caillois afirma que todo juego debe tener, para después debatir si en los espacios arquitectónicos cotidianos también son implementados. En el siguiente artículo nos centraremos en la capacidad de producir y transmitir ficciones que tienen los espacios arquitectónicos y como los mecanismos utilizados explícitamente en los videojuegos son utilizados de manera más implícita en los espacios que habitamos.

2. Ficticia

*"acompañada de una conciencia específica de realidad secundaria o de franca irrealidad en comparación con la vida corriente."*⁵

Tal y como Caillois enuncia, todo juego debe de ir acompañado de una conciencia específica de realidad secundaria en comparación a la vida cotidiana. Los ejemplos más sencillos para comprender esta afirmación serían los juegos de niños como: "jugar a las casitas", "jugar a los vaqueros" o "jugar a policías". En este tipo de juegos, los niños se sumergen en una realidad paralela a la convencional en la que adquiere el papel de otra persona o ser. Pero este fenómeno no se da solamente en los juegos de niños. Por ejemplo, en juegos para adultos como el ajedrez, de una manera más abstracta, se adquiere el papel de un estratega militar. Controlando un ejército a través de un campo de batalla representado por el tablero, tomándose conciencia de una realidad secundaria.

En su texto *"Use your illusion: Immersion in Parallel Worlds"*⁶ el diseñador gráfico Florian Schmidt⁷ explica como en toda acción inmersiva se deben cumplir dos condiciones. Por un lado, el receptor de la inmersión debe contribuir aceptando la ficción que se le propone y, por otro lado, debe existir una herramienta de inmersión, la cual propone la ficción. Schmidt ejemplifica esto con un lector (receptor que acepta la ficción) y un libro (herramienta de inmersión), pero existe la misma relación entre un espectador y una película o un jugador y un videojuego. Siguiendo esta premisa analizaremos qué papel adquieren el jugador y el videojuego (focalizándonos en sus espacios) a la hora de producir una acción inmersiva en una ficción.

2.1. La fe ciega del receptor.

Para que la actividad lúdica tenga sentido, el jugador tendrá que sumergirse en mayor o menor medida dentro de esa realidad secundaria que el juego le propone. En todo momento el jugador deberá de aceptar el pacto ficcional que se le ofrece, de la misma manera que un lector acepta el pacto ficcional que le propone una novela. Umberto Eco⁸ define de la siguiente manera el pacto ficcional en su obra *"Seis Paseos por los bosques narrativos"*⁹:

“La regla fundamental para abordar un texto narrativo es que el lector acepte, tácitamente, un pacto ficcional con el autor, lo que Coleridge llamaba «la suspensión de la incredulidad». El lector tiene que saber que lo que se le cuenta es una historia imaginaria, sin por ello pensar que el autor está diciendo una mentira. Sencillamente, como ha dicho Searle, el autor finge que hace una afirmación verdadera. Nosotros aceptamos el pacto ficcional y fingimos que lo que nos cuenta ha acaecido de verdad.”¹⁰

Tal como defiende Umberto Eco citando a Coleridge, es necesario que el lector suspenda la incredulidad y acepte las premisas propuestas por el autor. Por ejemplo, si al leer la primera línea de la obra literaria “*El Hobbit*” de J.R.R. Tolkien “*En un agujero en el suelo vivía un hobbit*” comenzamos cuestionando la veracidad de dicha frase argumentando la inexistencia de pruebas fehacientes que confirmen la existencia de una hipotética raza de homínidos de tamaño reducido llamados *hobbits*, la lectura perderá todo sentido.

De la misma manera que el lector acepta las premisas ficticias de la narración para poder disfrutar de ella, el jugador deberá aceptar las premisas ficticias del juego. Por ejemplo, mientras dos niños juegan a “indios y vaqueros” en ningún momento deben dejar de sentirse amenazados por las pistolas y los arcos de juguete. Aunque las armas en realidad sean de plástico, mientras dure el juego, serán de verdad y tendrán la capacidad de matar. De igual modo, el pacto ficcional debe ocurrir en todos los aspectos de los videojuegos, incluyendo los espacios arquitectónicos de los mismos. Aceptando de esta manera lo que el videojuego nos ofrece, como jugador, jamás nos deberíamos preguntarnos sobre las extrañas configuraciones de ciertos espacios arquitectónicos, como la *Comisaría de Policía de Raccoon City* (Fig. 1) del videojuego *Resident Evil 2* (Capcom, 1998) que poco o nada tiene que ver con una comisaría real, comenzando por el inquietante hecho de que ni siquiera tiene un único baño. Y la realidad es que, normalmente, el jugador se abandona a ellos, sin realizar ningún ejercicio de análisis, y dichas configuraciones pasan, en la mayoría de los casos, desapercibidas.

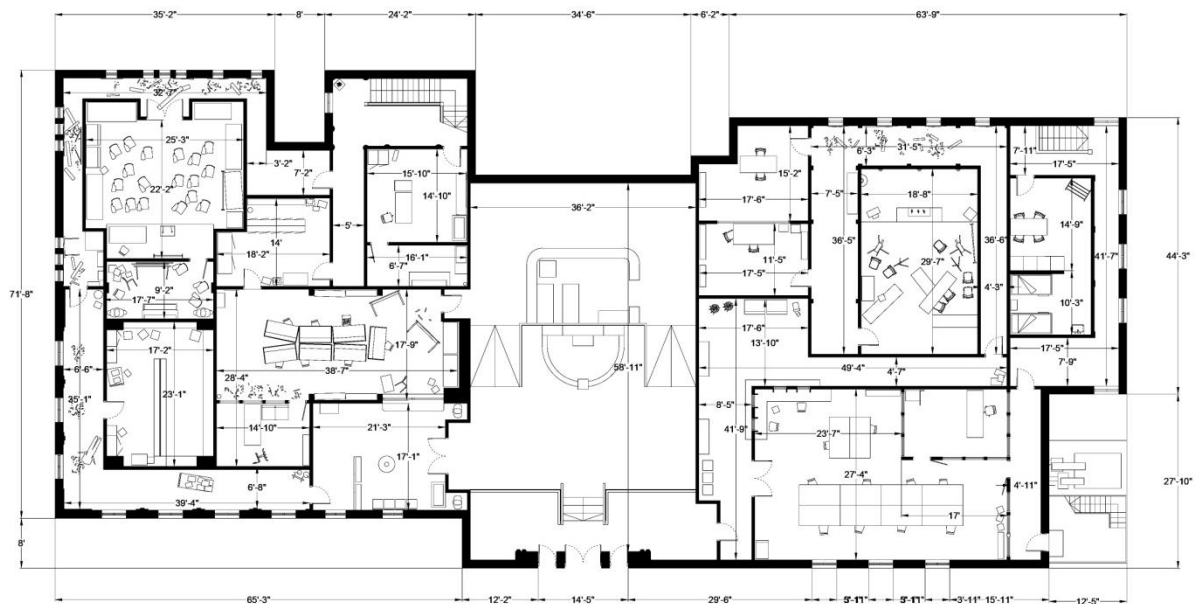


Fig. 1

En el ejemplo de la Comisaría de Raccoon City, todos los espacios tienen una inusual configuración en forma de pasillo debido a la naturaleza misma del juego, un juego de terror. Sin embargo, el jugador, generalmente, no reparará en este hecho o le resultará indiferente (Fig. 2).



Fig. 2

Recapitulando, como jugadores, debemos aceptar la ficción que el videojuego nos propone y creer ciegamente en él, sin cuestionarlo. No obstante, para que el receptor acepte el pacto y se sumerja en dicha ficción, la herramienta que conforma la ficción deberá estar impecablemente ejecutada.

2.2. La herramienta de inmersión

Las herramientas para inmersión pueden ser tremendamente variadas. Por ejemplo, un simple palo puede resultar una herramienta de inmersión fantástica. Un palo puede ser una espada, una varita mágica, un rifle, una guitarra... y trasladarnos a una infinidad de mundos fantásticos. No obstante, no todo el mundo está dispuesto a aceptar las ficciones que pueda proponer un palo.

Aunque la última palabra siempre lo tendrá el receptor que acepte el pacto ficcional que la herramienta le sugiere, cuanto más atractiva y desarrollada sea la ficción que propone la herramienta de inmersión y mejor ejecutada esté, a más gente llegará y con más facilidad absorberá a los usuarios en su realidad paralela. No debemos olvidar que el pacto ficcional es ante todo un pacto (entre el humano y la herramienta) y como en todo pacto, ambos lados deberán de poner de su parte. Así, de la misma manera que el receptor acepta las premisas que la herramienta de inmersión le sugiere, ésta deberá de estimular correctamente al receptor para que se deje abrazar por el mundo ficticio que le propone.

Para establecer dichas ficciones de una manera magistral que permitan al receptor sumergirse en ellas existen distintos mecanismos relativos para prácticamente cada aspecto que forma parte de la herramienta de inmersión: guion, personajes, sonido, ritmo... y por supuesto, en los espacios arquitectónicos de los videojuegos tendrán sus propios mecanismos. Pero antes de entrar en esta materia debemos establecer cómo se construye una ficción. En su libro *"Videojuegos y mundos de ficción"*¹¹ Antonio J. Planells¹² dice lo siguiente:

*"Así, toda construcción ficcional es, necesariamente, hija de un marco pragmático determinado que, hasta cierto punto, puede hacerla mutar, pero, a su vez, constituye un verdadero espacio significativo autónomo y ocupado por personajes, objetos y relaciones que deben ser reivindicados como tales."*¹³

Tal y como afirma Planells, toda ficción nace de un marco pragmático. Toda ficción es incompleta, puesto que es imposible definir todos los detalles de esta, por lo que esta será siempre la mutación de marcos pragmáticos conocidos o deducibles por el receptor. Por ejemplo, en una ficción ambientada en un Londres de finales del siglo XX el usuario que se someta a la ficción presupondrá que no se encontrará dinosaurios por la calle, pues parte de un marco pragmático ya conocido. No obstante, los marcos pragmáticos en los que las ficciones se basan pueden ser alterados, como bien dice Planells, por lo tanto, es posible mutar dicho marco pragmático e imaginarnos un Londres a finales del siglo XX donde los dinosaurios existan. Por supuesto, es necesario explicitarlo y describirle al jugador/usuario/lector/espectador cuáles son las diferencias existentes entre el marco pragmático que él conoce y el nuevo marco. Es necesario proveer al jugador de información que describa la ficción en la que se encuentra.

3. Mecanismos arquitectónicos para definir ficciones

3.1. Mecanismos descriptivos

En el texto *"Designer's Notebook: The Role of Architecture in Videogames"* su autor, Ernest Adams, identifica y clasifica las funciones que la arquitectura cumple en los videojuegos. Divide estas funciones en dos grupos, primarios y secundarios. Entre los primarios se encuentran cuatro funciones: limitar (*Constraint*), obstáculos y pruebas de habilidad (*obstacles and tests of skill*), ocultar (*Concealment*), y finalmente, exploración (*exploration*). Entre las funciones secundarias se encuentran en cambio: familiaridad (*familiarity*), alusión (allusion), nuevos mundos requieren nuevas arquitecturas (*new worlds require new architecture*), surrealismo (*surrealism*), ambientación (*atmosphere*), efecto cómico (*comedic effect*) y clichés arquitectónicos (*architectonic cliches*). Si observamos detenidamente todas las funciones secundarias que el autor enumera, podremos percatarnos de que todos tienen como fin cualificar los espacios referenciando situaciones externas al propio juego. Por ello, podemos deducir que, todas las funciones secundarias que propone Adams en su texto, son en realidad recursos que pueden ser incluidos en una única función principal, la definición del contexto ficticio en el que transcurre el juego. Dentro de esta función podemos distinguir aquellas destinadas a referenciar un marco pragmático conocido y las que están destinadas a mutarlas. La noción de familiaridad, la ambientación, la alusión y los clichés arquitectónicos se pueden agrupar como funciones que apelan a marcos pragmáticos conocidos. Mientras, el efecto cómico, la noción de surrealismo y la nueva arquitectura para mundos nuevos tendrán la función de alterar marcos pragmáticos conocidos para establecer unos nuevos. Estos recursos pueden ser utilizados y combinados entre ellos.

Adams ejemplifica mediante el edificio *"The brothel of Slating Intellectual Lusts"* del juego *Planetscape: Torment* (Black Isle Studios, 1999) la categoría que él define como "nuevos mundos requieren nuevas arquitecturas". Se trata de un edificio donde el cliente puede contratar los servicios de una prostituta solo con el fin de hablar de arte y filosofía. El edificio nos describe de manera indirecta la sociedad de la ficción, sus necesidades y valores. No obstante, para realizar dicha descripción se ha aludido a realidades conocidas como los burdeles para después mutar su utilidad, y transmitirnos información sobre aquello que resulta placentero para los habitantes de ese nuevo mundo.

Sin embargo, los recursos que define Adams no son los únicos que se utilizan en los espacios arquitectónicos de los videojuegos para la construcción de ficciones. Los espacios arquitectónicos pueden ser utilizados como elementos narrativos que contribuyen a la creación de ficciones.

3.2. Mecanismos narrativos

Es frecuente confundir una ficción con una narración. Sin embargo, aunque ambos términos puedan tener una estrecha relación, tienen significados diferentes. Planells, en su ya citado libro *"Videojuegos y mundos de ficción"* Antonio J. Planells define "Ficción", hace especial hincapié en la necesidad de distinguir entre una ficción y una narración, puesto que ambos conceptos son confundidos en numerosas ocasiones. El autor diferencia la narración de la ficción a través de los siguientes puntos:

*"1. Toda narración ficcional genera ficción, pero no toda ficción contiene narraciones."*¹⁴

"2. La narración evoca historias, la ficción puede componerse de historias y superar sus límites."¹⁵

"3. La narración tiene clausura, la ficción permanece implícitamente abierta"¹⁶

Mediante las palabras de Planells y este ejemplo es posible comprender la estrecha relación entre la ficción y la narración. La narración es un recurso frecuentemente utilizado por los espacios arquitectónicos de los videojuegos para construir fragmentos de ficción. En su texto "Narrative Spaces" Henry Jenkins¹⁷ identifica cuatro maneras de generar una experiencia de inmersión narrativa a partir de los espacios. Tal y como él mismo escribe: "Nonetheless, environmental storytelling creates the preconditions for an immersive narrative experience in up to four different ways: spatial stories can evoke preexisting narrative associations; they can provide a staging ground on which narrative events are enacted; they embed narrative information within their mises-en-scene; or they provide resources for emergent narratives."¹⁸ De esta forma, Jenkins denomina los cuatro tipos como espacios evocativos (*Evocative Spaces*), espacios para narrativas establecidas (*Enacting Stories*), espacios con narrativas integradas (*Embedded Narratives*) y espacios para narrativas emergentes (*Emergent Narratives*).

Los espacios evocativos son aquellos espacios que se encuentran vinculados a narrativas concretas, por lo cual, automáticamente heredan la ficción al que pertenecen éstas. Este es un recurso parecido a la alusión que describía Adams en su texto antes citado. Por ejemplo, si jugásemos a un videojuego que se ambienta en el universo *Star Wars* y nos encontrásemos en un espacio perteneciente al planeta *Naboo*, éste no requeriría descripción alguna puesto que se presupone que el jugador ya conoce los entresijos de dicho entorno debido a la ficción heredada de las películas.

Las narrativas establecidas son aquellas historias que ocurren porque tienen lugar en un espacio concreto que tienen todos los elementos y todos los requisitos específicos para que dicho suceso pueda darse. Puede compararse al decorado de una obra de teatro, donde todos los elementos que son necesarios para llegar al fin deseado se encuentran sobre el escenario. El espacio es diseñado a partir de la historia que en ella quiera contarse. Este tipo de espacios es muy utilizado en los videojuegos de "aventura gráfica"¹⁹ como *Broken Sword* (Revolution Software, 1996) o *Monkey Island* (LucasArts, 1990) donde el jugador debe ir recorriendo distintos escenarios interactuando con los personajes y objetos con el fin de ir avanzando en la historia. Aunque la máxima expresión de dicho tipo de espacio sean las aventuras gráficas, en los videojuegos tipo "mundo abierto"²⁰ como el título *Grand Theft Auto: San Andreas* (RockStar, 2004), donde el jugador se encuentra en un aparente espacio de libertad, la mayoría de espacios están conformados para que en ellos ocurran los distintos microrrelatos que son las misiones que hay que completar para avanzar en el juego. Según Jenkins²¹, el videojuego que tenga fines narrativos debe encontrar el equilibrio entre permitir al jugador un grado de libertad que le permita sentirse participe de los acontecimientos, pero siempre siguiendo la línea narrativa que ha sido diseñada. Para ello, será necesario que en los espacios para las narrativas establecidas exista ese mencionado grado de libertad donde se permita al jugador improvisar y realizar acciones que no entren en conflicto con el hilo narrativo principal.

Los espacios con narrativas integradas son aquellos que contienen historias implícitas en ellas. Jenkins los define de la siguiente manera: "Like the creators of detective stories, game designers essentially develop two kinds of narratives: one relatively unstructured, controlled by the player as he explores the gamespace and unlocks its secrets, the other, prestructured but embedded within the mise en scene awaiting Discovery. The gameworld becomes a kind of information space, a memory palace." A través de este tipo de espacio, el jugador podrá ir identificando una serie de microrrelatos en los distintos espacios que atraviese en su experiencia videojugabilística. Un buen ejemplo de espacios con narrativas integradas son los niveles que transitamos en el videojuego *Left 4 Dead* (Valve, 2008) y su secuela *Left 4 Dead 2* (Valve, 2009). Ambos juegos están ambientados en la misma ficción, escenarios pertenecientes posiblemente a localizaciones norteamericanas devastadas recientemente por una infección zombi. El juego en sí no sigue ningún hilo argumental. En ningún momento se explica los antecedentes de los personajes ni cómo se desmoronó la sociedad ante la invasión zombi. Tampoco hace falta, puesto que se le presupone al jugador un hipotético conocimiento de lo que es un apocalipsis zombi construido a partir de distintas referencias culturales. Sin embargo, a lo largo del videojuego encontraremos distintas situaciones arquitectónicas que nos narrarán hechos sucedidos en dichos lugares. Por ejemplo, en cierto momento del juego entramos en una pequeña casa y al subir al ático nos encontramos un improvisado refugio, con un colchón, víveres, latas esparcidas por el suelo, una nota de suicidio en la pared y un cadáver. El espacio habla por sí mismo sobre lo ocurrido en él. Alrededor del juego nos iremos encontrando con distintas situaciones así que nos ofrecerán dramáticos microrrelatos que nos describen los sucesos acontecidos previamente en dicha ficción.

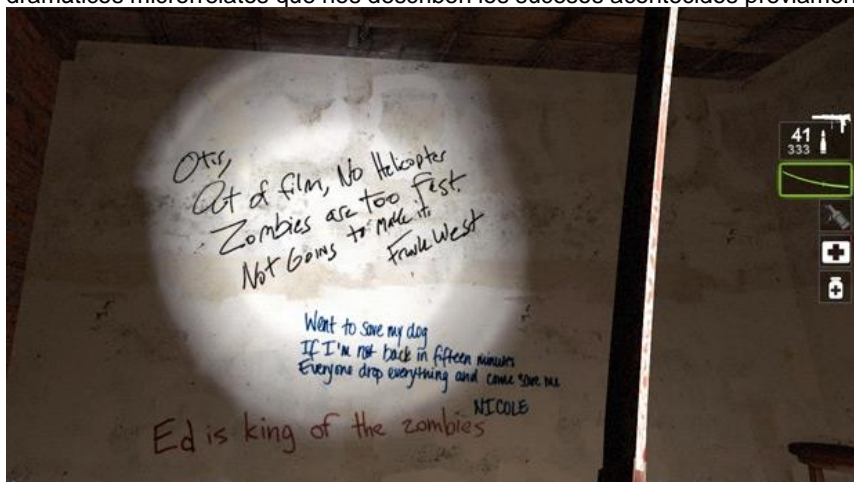


Fig. 3

El último tipo de espacio con cualidades narrativas, son las denominadas como espacios para las narrativas emergentes. Este tipo de espacio no tiene ningún tipo de narración o historia preestablecida, no obstante, tienen el potencial suficiente para que en ellos el jugador pueda preformar libremente y desarrollar una gran variedad de narrativas. Jenkins dice lo siguiente sobre este tipo de espacio: *"Emergent narratives are not merely prestructured or preprogrammed stories that take shape through the gameplay, yet there are not as unstructured, chaotic and frustrating as life itself"*. Aunque dichos espacios no estén vinculados a ninguna narrativa concreta y el jugador tenga un considerable grado de libertad, el videojuego no se torna en una experiencia tan complicada como la vida misma. Los videojuegos tipo "mundo abierto" como *Minecraft* (Mojang, 2009) son los máximos exponentes del uso de este tipo de espacio. En *Minecraft* (Mojang, 2009) nos encontramos en un inmenso mundo aleatorio (un cuadrado cuyos lados miden el equivalente al tercio del planeta tierra) creado modularmente por bloques de 1x1 metros, aproximadamente. El único cometido es sobrevivir usando los recursos que nos brinda el ecosistema virtual en el cual nos encontramos. Para dicho fin, podremos realizar una infinidad de actividades desde construir casas, realizar prospecciones mineras, cazar, explorar el inmenso mundo (prácticamente infinito), talar bosques, etc. pudiendo ser este mundo el generador de una infinidad de narrativas. Es tanta la libertad performativa que nos brindan los espacios de este juego que existen incluso *webseries* "rodadas" en sus mundos. En estos casos la narrativa se subordina completamente a la ficción. La narración se enmarca dentro de la ficción, y no aportará datos nuevos a esta última.

4. Ficciones no pactadas

Hasta este punto prácticamente todas las referencias que se han traído sobre la mesa son provenientes de textos teóricos provenientes del ámbito del diseño de videojuegos con un fin práctico, especialmente las aportaciones de Adams y Jenkins, y es que como asegura Roger Caillois en todo juego es necesario establecer una conciencia específica de realidad secundaria. Cada medio deberá utilizar sus propias herramientas para conformarlas y los videojuegos harán uso de sus propios recursos. No obstante, resulta inevitable percatarse que de que este tipo de mecanismos tan explícitos en los espacios arquitectónicos de los videojuegos son también implementados en la arquitectura del mundo real. Aunque posiblemente las primeras referencias que puedan venirse a la mente tengan que ver con arquitecturas pertenecientes a parques temáticos, cuyo fin es (de forma explícita y valga la redundancia) ser temático, hay situaciones en la vida cotidiana en la que las ficciones son implantadas a través de la arquitectura de manera mucho más sutil, pero utilizando mecanismos similares al de los videojuegos.

4.1. Descripción y mutación de marcos pragmáticos

En ciertos casos, la arquitectura del nuestro día a día es utilizado para establecer ficciones de la misma manera que lo es utilizado en los videojuegos. Por ejemplo, diversas poblaciones rurales de la provincia de Bizkaia, tienen ordenaciones municipales que obligan a que las viviendas unifamiliares de nueva construcción sigan los mismos patrones estéticos de los caseríos tradicionales²². De esta manera, casas de hormigón y acero, se revisten de madera y piedra, los techos se cubren de tejas rojas y los paños acristalados se prohíben. La arquitectura recurre a la alusión y al cliché de la vivienda vernácula tradicional con el fin de crear un ficticio paisaje formado por pequeñas y tradicionales explotaciones agropecuarias, cuando en realidad son chalets vestidos de aldeanos, viviendas dormitorio, habitados por trabajadores del tercer sector (Fig. 4 y Fig. 5). La arquitectura es utilizada para describir una falsa realidad.



Fig. 4



Fig. 5

En ciertos casos, es posible alterar la percepción de la pragmática de espacios dedicados a funciones específicas cualificándolos mediante características que, generalmente, pertenecen a otros programas. Por ejemplo, el Mac Store de Madrid, en la Puerta del Sol, tiene una naturaleza más propia de un lugar social como un bar o el foyer de un teatro. Sus espacios abiertos, mesas corridas con taburetes y paredes prácticamente vacías buscan alejarse de la concepción general de la tienda convencional repleta de estanterías y productos. El espacio arquitectónico del Mac Store junto a la actitud amistosa y familiar de los dependientes trata a toda costa de difuminar su carácter comercial mediante mecanismos arquitectónicos asociados a espacios de socialización.

4.2. Arquitecturas narrativas

La arquitectura no solo puede crear ficciones sobre lo que ella misma es, sino también sobre lo que la historia ha sido. El simple nombre que se le dé a una calle puede generar una ficción alrededor de un personaje histórico. En una sociedad en la que las calles y avenidas son nombradas con nombres de personajes reconocidos, la percepción de cualquier ciudadano sobre cualquier personaje que no conozca en profundidad cuyo nombre fuese usado para nombrar una calle cambiará radicalmente. En esta línea, tubo cierta polémica el caso de los topónimos franquistas en la ciudad de Madrid. De manera similar, los monumentos son edificios destinados a contar una versión concreta sobre un suceso o persona histórica, para ello usando recursos de narraciones embebidas o espacios evocativos como los que Jenkins define en su texto. Independientemente de que aquello que nos cuente la arquitectura será real, parcialmente real o completamente ficticia, esta memoria queda grabada en la arquitectura.

También diariamente nos enfrentemos situaciones arquitectónicas similares a las narrativas preestablecidas que describe Jenkins, en situaciones tan cotidianas como al entrar en un supermercado por la entrada, usar el carro y salir por la caja. Sistemáticamente la experiencia que los usuarios tendrán entre la entrada y la caja serán similares independientemente del cliente. Aunque estos tengan cierto margen para actuar con libertad, el espacio y los elementos que se encuentran en él están perfectamente estudiados para que la experiencia de la gran mayoría de los usuarios tenga el mismo fin: pasar por caja. De esta manera, la gran mayoría de los usuarios vivirá la misma historia una vez cruce la entrada.

4.3. La utilidad del espejo

Tal y como podemos observar los mecanismos para la definición de ficciones a través de espacios arquitectónicos no son exclusivos de los videojuegos, sino que también de la arquitectura de la vida cotidiana, es más, ya se encontraban presentes en el antes incluso que el primer videojuego. No obstante, es debido a su condición de juego por lo que los videojuegos se ven obligados a establecer una ficción y debido a esto los expertos de este campo se han visto obligados a definir una teoría sobre cómo establecer ficciones a través de los espacios arquitectónicos y han tratado explícitamente estas situaciones. Es por ello que podemos considerar interesante abordar el estudio de la arquitectura desde el su reflejo en los espacios arquitectónicos de los videojuegos y las teorías construidas sobre estas, puesto que, al tratarse de un medio diferente, requiere poner el foco en unas condiciones distintas, que a priori pueden pasar más desapercibidas en nuestro campo, pero que también pueden ser relevantes. En este caso, esta mirada a la arquitectura a través de este espejo nos ha servido para comprender que la arquitectura puede ser una herramienta creadora de ficciones y manipuladora de marcos pragmáticos, y cuales son algunos de los mecanismos de los que puede hacer uso. Ahora solo nos queda una pregunta por responder. ¿Cuántos pactos ficticiales habremos firmado en nuestro día a día sin ser conscientes de ello?

Notas

1. Zambrano, M. (1977), *Claros del bosque*. Madrid 2011, Catedra.
 2. "El MOMA compra 'Tetris'. El museo de arte contemporáneo anuncia la adquisición de 14 videojuegos, entre ellos 'Pac-Man' y 'The Sims'" El País – 30.11.2012
 3. "Shigeru Miyamoto juega y gana el Príncipe de Asturias" ABC – 24.05.2012 – p.71
 4. Caillois, R. (1967), *Los Juegos y los hombres: Las máscaras y el vértigo*. México D.F. 1986, Fondo de Cultura Económica, pp.38-39
 5. Caillois, R. (1967), *Los Juegos y los hombres: Las máscaras y el vértigo*. México D.F. 1986, Fondo de Cultura Económica, p.38
 6. Schmidt, F., (2007) "Use your illusion: Immersion in Parallel Worlds" en *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The next Level*, editado por Von Borries, F., Waltz, S.P. y Böttger, M. (2007). Berlin, Birkhäuser.
 7. Florian Schmidt. Diseñador gráfico alemán. (Berlín, 1979)
 8. Umberto Eco. Escritor y filósofo italiano. (Alessandria, 1932)
 9. Eco, U., (1996) *Seis paseos por los bosques narrativos*. Barcelona, Lumen
 10. p.85
 11. Planells, A.J, (2015), *Videojuegos y mundos de ficción*. Barcelona, Catedra.
 12. Antonio José Planells. PhD por la Universidad Carlos III de Madrid con una tesis sobre los videojuegos y el diseño de sus mundos posibles lúdicos y ficcionales.
 13. pp. 47-48
 14. p. 51
 15. p. 51
 16. p. 52
 17. Henry Jenkins III, académico estadounidense. Ganador del premio Peter de Florez por su labor como Profesor de Humanidades y Co-Director del MIT en el programa de Estudios Comparados de Medios de comunicación con William Uricchio. (Atlanta, 1968) – Wikipedia -
 18. Jenkins, H. (2007) "Narrative Spaces", en *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The next Level*, editado por Von Borries, F., Waltz, S.P. y Böttger, M. (2007). Berlin, Birkhäuser.
 19. La dinámica de este tipo de juego consiste en ir avanzando por el mismo a través de la resolución de diversos rompecabezas, planteados como situaciones que se suceden en la historia, interactuando con personajes y objetos a través de un menú de acciones o interfaz similar, utilizando un cursor para mover al personaje y realizar las distintas acciones. – Wikipedia-
 20. "The player's participation poses a potential threat to the narrative construction, while the "hard Rails" of the plotting can overly constrain the "freedom, power, self-expression" associated with interactivity (Adams, 1999). The tension between performance (or gameplay) and exposition (or story) is far from unique to games, but game designers have a particularly difficult time with this balancing act".
 21. "The player's participation poses a potential threat to the narrative construction, while the "hard Rails" of the plotting can overly constrain the "freedom, power, self-expression" associated with interactivity (Adams, 1999). The tension between performance (or gameplay) and exposition (or story) is far from unique to games, but game designers have a particularly difficult time with this balancing act".
 22. Mírese por ejemplo el "Artículo 4.1.7. Condiciones estéticas de las edificaciones en suelo no urbanizable" del capítulo VIII. Normas Urbanísticas, Tomo 1: Normas Generales del Plan General de Ordenación del Territorio del municipio de Mungia (2014).
- Fig. 1. Planta baja de la Comisaría de Policía de Raccoon City. Fuente: Resident Evil 2 (Capcom, 1998). Gráfico elaborado por el autor.
- Fig. 2. Pasillo de la Oeste de la Comisaría de Policía de Raccoon City. Fuente principal: Resident Evil 2 (Capcom, 1998). Fuente secundaria: [https://www.youtube.com/watch?v=j2PGC57PtBA]
- Fig. 3. Espacio con narrativa integrada en Left 4 Dead 2. Fuente principal: Left 4 Dead 2 (Valve, 2009). Fuente secundaria: [http://www.gamingdebugged.com/2013/04/17/12-video-game-cameos/]
- Fig. 4. Explotación agropecuaria tradicional. Caserío Iriarte Azpikoa (Joseph de Oxirondo y Juan de Ibargoitia, 1672). Fuente secundaria: [http://bertan.gipuzkoakultura.net/bertan4/eus/3.php]. Autor: © Xabi Otero.
- Fig. 5. Chalet en venta en la localidad Bizkaina de Murueta. Fuente: [http://www.yaencontre.com/venta/chalet/inmueble-u1423984_4939211]

Bibliografía

- Adams, Ernest. 2002. "Designer's Notebook: The Role of Architecture in Videogames", Publicado en www.gamasutra.com. Consultado en 19/08/2015 [http://www.designersnotebook.com/Columns/047_The_Role_of_Architecture/047_the_role_of_architecture.htm]
- Caillois, R., *Los Juegos y los hombres: Las máscaras y el vértigo*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 1986.
- Eco, Umberto. *Seis paseos por los bosques narrativos*. Barcelona: Lumen, 1996
- Jenkins, Henry. "Narrative Spaces" en: *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The next Level*. Berlin: Birkhäuser, 2007.
- Juul, Jesper. *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge MA: The MIT Press, 2005.
- Schmidt, F., "Use your illusion: Immersion in Parallel Worlds en: *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The next Level*. Berlin: Birkhäuser, 2007.
- Waltz, S.P. *Toward a Ludic Architecture: The space of play and games*. Zurich: ETC Press: 2010.
- Zambrano, M. *Claros del bosque*. Madrid: Catedra, 2011.

Biografía

Gaizka Altuna Charterina es arquitecto por la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de San Sebastián (2014). En otoño de 2014 llega a Madrid para realizar el Máster en Proyectos Arquitectónicos Avanzados por la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid. Actualmente se encuentra elaborando en su tesis doctoral en el programa de doctorado del departamento de proyectos arquitectónicos de la ETSAM y realiza labores de mentor en la unidad docente CoLaboratorio desde el curso Otoño 2014. Previo a su llegada a Madrid colabora con distintas asociaciones y agrupaciones dedicadas a la investigación como la Sociedad de Ciencias Aranzadi o el colectivo M-etxea, del cual es miembro desde 2010. Durante el 2013 colabora en el documental EuroEstafa de Guillermo Cruz como ayudante de dirección.

Gaizka Altuna Charterina is a graduated architect from the School of Architecture of San Sebastián (2014). In the fall of 2014 he comes to Madrid to get a Master degree in Advanced Architectural Design in the Superior Technical School of Architecture of Madrid. He is currently working on his doctoral thesis in the PhD program of the department of architectural projects of ETSAM. He is assistant professor in CoLaboratorio teaching unit since the course Fall 2014. Before his arrival in Madrid he collaborated with various associations and groups dedicated to research as the Aranzadi Science Society or the collective M-etxea. During the 2013 he worked in the documentary EuroEstafa Guillermo Cruz as an assistant director.