

## **Espacios urbanos en el videojuego: París como escenario de tensión**

M<sup>a</sup>. Aránzazu PÉREZ INDAVEREA  
Departamento de Historia del Arte / Grupo ArtConte  
Universidad de Santiago de Compostela  
[aranzazu.perez@usc.es](mailto:aranzazu.perez@usc.es)

Recibido: 03/04/2012  
Modificado: 17/05/2012  
Aceptado: 19/05/2012

### **Resumen**

Arte y medios de comunicación han usado las ciudades como escenarios donde casi cualquier cosa es posible, por lo que los videojuegos no tardaron en adaptar a su lenguaje las representaciones urbanas. Sus mundos contribuyen a la generación de atmósferas y sensaciones determinadas, como la inquietud o la tensión. En esta investigación estudiaremos hasta qué punto son relevantes las representaciones urbanas para generar un ambiente en un juego y qué recursos se emplean para inducir emociones vinculadas al suspense. Proponemos un estudio cualitativo a través de un análisis técnico e histórico artístico de la representación de París en tres juegos.

**Palabras clave:** ciudad, videojuego, París, representación urbana, tensión.

**Title:** Urban spaces in videogames: Paris as a scenario of tension

### **Abstract**

Arts and media have used cities as scenarios where almost everything is possible. Therefore, videogames soon adapted urban representations to its own language. Their worlds contribute to create concrete atmospheres and feelings, like restlessness or tension. In this research we study the relevance of urban depictions in games for generating ambiances, as the tools used to induce emotions related with suspense. We propose a qualitative study through a technical and historic artistic analysis of the depiction of Paris in three videogames.

**Keywords:** city, videogame, Paris, urban representation, suspense.

### **Índice**

1. Introducción
2. Metodología y estructura del artículo
3. Consideraciones generales sobre las construcciones espaciales en el videojuego: los escenarios urbanos
4. Presentación y análisis de los casos de estudio
  - 4.1. *Tomb Raider 3 Gold: The lost artifact*
  - 4.2. *Deus Ex*
  - 4.3. *Onimusha 3: Demon Siege*
5. Conclusiones

## 1. Introducción

El videojuego es un producto cultural surgido a mediados del siglo XX y que se incluye dentro de los llamados nuevos medios. Su definición resulta compleja debido a la variedad de manifestaciones que se engloban bajo su denominación; siguiendo a la *Encyclopaedia Britannica*, entendemos como videojuego "cualquier juego interactivo operado por un sistema computerizado" (Lowood 2012)<sup>1</sup>. En los últimos años, se ha convertido en la industria cultural que más beneficios genera y ha aumentado su público. Por su parte, la ciudad ha sido una referencia temática constante para las diferentes manifestaciones culturales y artísticas del siglo XX y de principios del XXI. Cada una ha adaptado las visiones de este entorno a sus características propias. Aunque condicionado por el desarrollo técnico, el videojuego, retoma también esta temática.

Estos datos contrastan con la práctica inexistencia de estudios sistemáticos del medio hasta la llegada del siglo XXI, especialmente desde el enfoque histórico artístico. Por ello, nuestros objetivos en el presente artículo son dos: primero, demostrar que la imagen urbana en el videojuego se adapta a la narración y al *gameplay*<sup>2</sup> de cada juego para contribuir a reforzar un sentimiento; y segundo, reconocer qué recursos se emplean en estas representaciones para intentar transmitir o generar tensión.

## 2. Metodología y estructura del artículo

Seguimos una metodología cualitativa aplicando herramientas de análisis histórico artístico y técnico. El trabajo se estructura en tres partes. La primera, una introducción a las características espaciales del videojuego y en concreto, de las representaciones urbanas. En la segunda, presentamos y analizamos los casos de estudio elegidos de representaciones urbanas en el videojuego; tres títulos que tienen a París como escenario y que por su argumento, buscan generar inquietud en el jugador. Finalmente, extraemos una serie de conclusiones generales y críticas, para acabar proponiendo posibles vías de apertura de la investigación.

Basamos la primera parte en el análisis de nuestra propia experiencia de juego y en el estudio de fuentes escritas, en este caso, manuales de teóricos sobre diseño y estudio de videojuegos. Hacemos hincapié en ciertas particularidades del medio que determinan la percepción del jugador. Desarrollamos el análisis de los casos de estudio de forma cronológica, con el fin de comprobar si existe una evolución en la construcción de estas representaciones, como cabe esperar por la evolución tecnológica y del lenguaje del

---

<sup>1</sup> Traducción propia.

<sup>2</sup> Gameplay: "Todo lo que un jugador puede hacer en una partida y reglas del juego que gobiernan sus acciones" (Mäyrä 2008: 17). Traducción propia.

medio. Establecemos un esquema de análisis de cada juego en tres niveles: 1) Una presentación que incluye una contextualización de la obra, justificación de su elección, argumento del juego y ubicación de la representación urbana en el mismo; 2) Una descripción y análisis del espacio que se muestra, cómo se representa, qué recursos se emplean y porqué; 3) Unas breves conclusiones sobre dicha representación urbana. De esta forma, podemos establecer relaciones entre las obras estudiadas y obtener conclusiones sobre la manera en la que muestran la ciudad.

Decidimos estudiar París porque nos permite tener un referente físico, con un amplio imaginario asociado y una iconografía muy definida, atractiva y diversificada, con gran presencia en diferentes medios artísticos y de comunicación. Con una densa y conocida historia, es la ciudad de la luz, del amor, de la moda; pero también es escenario de obras en las que se intenta generar tensión en el lector o el espectador, como *El jorobado de Nôtre Dame* de V. Hugo, *El Perfume* de P. Süskind, *Charada* de S. Donen, *Vidocq* de Pitof, por citar algunas. Todo esto nos facilita realizar un análisis comparativo con su doble virtual, permitiéndonos comprobar si se mantienen los clichés o se recurre a nuevos escenarios y recursos. Por ello creemos que el método cualitativo que proponemos es el más adecuado, ya que busca compaginar el análisis de los recursos técnicos con una lectura histórico-artística.

### **3. Consideraciones generales sobre las construcciones espaciales en el videojuego: los escenarios urbanos**

El lenguaje del videojuego es simbólico (Pecchinenda 2003: 22), por lo que no resulta evidente a menos que se analice. Por ello debemos buscar los símbolos e iconos<sup>3</sup> que emplea. En gran medida deudor del cómic y del cine, este medio aporta una visión diferente de lo urbano, más allá de una simple estilización digital. Sus principales características a nivel espacial son el desarrollo de un mundo virtual, con el que nos relacionamos a través de la interactividad para generar un sentimiento lúdico. En el videojuego la representación urbana se convierte en campo de juego, cuya finalidad básica es el entretenimiento. Si funciona, la relación entre jugadores y juego provoca una experiencia de inmersión que determina su percepción espacial. Podemos explicar este fenómeno aplicando la teoría de la

---

<sup>3</sup> C. Sanders Peirce definía los símbolos como signos cuya relación con el objeto o significado es fruto de una convención social, arbitraria; y los iconos como aquellos signos que tienen una relación de semejanza, en tanto se parecen al objeto que representan, son metáforas visuales que por su fácil comprensión entre individuos de una misma base cultural, suelen usarse para elementos genéricos de manera que la comprensión sea inmediata, por ejemplo los corazones que representan los niveles de vida.

*transparencia postmoderna* (Zizek 1996: 1) a los videojuegos. Así, la interfaz gráfica hace olvidar al jugador que está accediendo a un espacio a través de un sistema informático, asimilando la experiencia como si fuese física. Una premisa del diseño de estos entornos es el desarrollo progresivo de interfaces más intuitivas.

El videojuego crea, fundamentalmente en nuestra mente, un *círculo mágico* (Huizinga 1998: 61), un espacio en el que las normas que rigen nuestra vida cotidiana se suspenden, adoptando las del juego y condicionando nuestro progreso en el mismo. Este debe ser temporal y permitir al jugador asimilar y adoptar rápidamente las reglas para facilitar el proceso de inmersión. Por ello, los videojuegos tienden a copiar las reglas que rigen el espacio en el mundo físico. En torno a esta especie de burbuja, se establece una barrera que protege el espacio de fantasía del juego; esta se está diluyendo, permitiendo que se filtren características del mundo físico al del juego y viceversa (Castronova 2005: 3). Cuando un jugador reconoce los espacios representados se potencia su interés en explorar el entorno y puede proyectar sus conocimientos sobre la ciudad, completando la ambientación y acelerando el proceso de inmersión. De esta forma, por ejemplo, al ver un entramado metálico piramidal, puede reconocerlo o no, como la Torre Eiffel, como un enclave turístico, un alarde de la ingeniería asociado a la Exposición Universal de 1889, el monumento al que subió, etc. El jugador se relaciona con el entorno a través de un avatar, un personaje que nos permite interactuar con el mundo del videojuego y con el que se produce un proceso de identificación. Las capacidades y cualidades del avatar condicionan la manera en la que percibimos y nos relacionamos con el espacio, posibilitando que establezca conexiones novedosas con el mismo.

Sentadas estas bases teóricas, explicaremos algunos elementos clave para entender el proceso de construcción del espacio en el videojuego. En 1992, con la aparición de motores gráficos más potentes, se lanza un juego cuyas representaciones espaciales se hacen mediante sólidos tridimensionales y texturas. Hasta entonces, los recursos utilizados para generar efectos espaciales eran muy limitados: superposición de elementos, disminución en tamaño de los mismos para intentar generar sensación de profundidad, juegos de sombras planas e intentos muy básicos de degradación de colores debido a las limitaciones técnicas y forzar algunas líneas de perspectiva. Pero con la aparición de *Wolfenstein 3D*, de J. Romero y T. Hall, se logra por primera vez, aunque de forma limitada, la creación de una representación espacial con una perspectiva euclidiana coherente. Este avance, en paralelo al constante desenvolvimiento tecnológico, permite que el videojuego empiece a desarrollar un lenguaje espacial propio, marcado por una progresiva búsqueda de un mayor realismo. No obstante, las limitaciones técnicas hacen que los entornos urbanos funcionen como simples

telones de fondo. No es hasta 1997 aproximadamente, cuando se empiezan a desarrollar juegos que permiten recorrer esas ciudades, como *Duke Nukem 3D* (1997) de Apogee Software. Es a partir de este momento desde el que nos interesa estudiar cómo se representan las ciudades en los videojuegos; así, todos nuestros casos de estudio son posteriores a este año.

A partir de entonces se gana en detallismo, las formas de los bloques geométricos se suavizan, se amplía el número de texturas, se aplican filtros que ayudan a unificar la imagen y diferentes tipos de iluminación a través de la colocación de luces fijas; en los últimos tiempos, se implementa el procesamiento automático de luz en cada escena, contribuyendo a aumentar el realismo. El aspecto visual es acompañado por una evolución paralela del sonido y la interactividad. Se trabaja con la adaptación de los juegos a equipos que permitan sonido 3D o envolvente; usándose en ocasiones como recurso para darnos información de lo que ocurre en nuestro entorno, aunque esté fuera de nuestro campo de visión. Mientras, los controles han evolucionado, implicando el sentido del tacto y potenciando la inmersión; desde mandos que tiemblan respondiendo, por ejemplo, a explosiones cercanas, al uso del propio cuerpo como control, de forma que gracias a una cámara o a un mando, nuestro avatar reproduce nuestros movimientos.

El primer aspecto que debemos tener en cuenta a la hora de analizar videojuegos que usan ciudades como escenarios es el coste de recursos que supone la representación de un entorno urbano. Diferenciamos entre espacios urbanos abiertos y cerrados (Aarseth 1998: 161). En general, casi todos los videojuegos presentan espacios cerrados, escenarios muy acotados en los que se reducen las distancias. En ellos, "paredes invisibles" delimitan el radio de acción y suelen conectarse entre sí a través de túneles o pasillos que consumen pocos recursos. Gracias a los nuevos recursos técnicos, estas habitaciones se han ampliado, generando representaciones de áreas urbanas más amplias, detallistas y complejas, lo cual nos lleva a hablar de una tendencia creciente hacia representaciones urbanas abiertas.

En cualquier caso, existe un interés por parte de los desarrolladores en generar entornos limitados para impedir que el jugador se sienta perdido o confuso en el espacio. Para evitarlo, en numerosos juegos contamos con una brújula o mapas que nos ayudan a ubicarnos espacialmente. Pero la sensación de libertad que nos transmiten ciertos juegos es falsa, ya que el número de interacciones que podemos realizar y nuestra capacidad de desplazamiento, son limitados. Si bien, es cierto que tienden a ampliarse y establecer una mayor coherencia de acciones, es decir, si nuestro avatar puede realizar una acción, podrá hacerlo con cualquier objeto o entorno del juego. Podemos afirmar que los juegos no

buscan una representación naturalista, si no realista, porque intentan adaptar sus escenarios a su objetivo final, la diversión; para ello, eliminan todo lo que supone un obstáculo en el dinamismo. Así, las ciudades se adaptan a las necesidades narrativas y de acción del juego.

Hemos apuntado cómo los avances técnicos condicionan y determinan el desarrollo de un lenguaje y una estética en los videojuegos. La construcción de un mundo se lleva a cabo por un equipo cada vez más numeroso, interdisciplinar y multicultural. Su diseño es muchas veces obra de arquitectos y artistas, que cuentan con una formación estética. Ellos son los responsables de conferir una parte de su personalidad, generando visiones particulares de una urbe, que como manifestaciones culturales, están vinculadas a un contexto específico y al imaginario e historia de la ciudad que representan.

Podemos establecer tres tendencias estéticas principales a la hora de representar las ciudades en los videojuegos. La primera, realista, busca transmitir una imagen fiel al referente físico, permitiendo que la sensación de veracidad de la experiencia aumente. La segunda, procedente de los dibujos animados, simplifica la representación, suaviza las formas, es colorista y tiende al uso de luz cálida. Todo ello contribuye a generar un entorno más amable, alejándose en general de la sensación de peligro. La tercera, es heredera del estilo *tech-noir* y el neobarroco digital, propio de películas como *Blade Runner* (1982) de R. Scott. La ciudad se presenta en una visión futurista, fría y oscura, con grandes contrastes de sombras, gusto por los neones, etc., provocando una sensación de hostilidad y misterio.

#### **4. Presentación y análisis de los casos de estudio**

Las grandes ciudades se venden como espacios de oportunidades, donde todo parece posible. París no es menos e intenta ofrecer su mejor cara. Pero estas metrópolis están ineludiblemente unidas tanto a su historia como a sus usuarios, quienes les dan sentido, y en ocasiones, las sienten como lugares hostiles y ajenos. Se convierten así en espacios que generan inquietud y provocan un estado de alerta en quienes las recorren. A continuación, analizamos cronológicamente cómo París cambia su imagen más amable por representaciones frías e inhóspitas en tres videojuegos diferentes: *Tomb Raider 3 Gold: The lost artifact*, *Deus Ex* y *Onimusha 3: Demon Siege*.

##### **4.1. Tomb Raider 3 Gold: The lost artifact**

Desarrollado por Core Design (Derby, Reino Unido) fue lanzado al mercado en 1998 y reeditado en el 2000. La que analizamos es esta segunda edición, conmemorativa y expandida, de la tercera entrega de la famosa saga con el mismo nombre, *Tomb Raider*, una serie de

juegos de acción/plataformas<sup>4</sup>. Esta versión añade nuevos niveles al juego, entre los que se encuentra el de París, donde se librará la batalla definitiva. El juego nos pone en la piel de Lara Croft, una joven arqueóloga que buscando en India un artefacto considerado mágico se ve envuelta en una trama de sucesos paranormales, espionaje y conflictos internacionales. Tras recorrer ciudades de todo el mundo, su último destino es París. La franquicia *Tomb Raider* es una de las más exitosas y longevas en el mundo de los videojuegos. Gracias a su carismática y atractiva protagonista femenina y a la fusión de aventuras, arqueología y espionaje en entornos urbanos, ha conseguido vender casi cinco millones de unidades (Vgchartz).

Lara Croft llega a París en busca de la *mano de Rathmore*, un amuleto que permite devolver la vida a los muertos. Resulta significativo que esta se encuentre en las catacumbas, a las que accedemos desde una serie de pasadizos que llevan a la protagonista del zoo de Poissy hasta una especie de espacios inundados. Allí, se nos anuncia a través de la aparición del título del nivel que estamos en las Catacumbas de París. Toda la acción de este nivel se desarrolla en ellas, es decir, en subterráneos; salvo la breve escena cinemática final, en la que logramos salir al exterior. Esta representación del icono turístico parisino es la de un espacio totalmente irreal, donde se mezclan alusiones a los diferentes periodos históricos de la ciudad y a la muerte.

La visión de la metrópolis francesa es muy limitada, angustiosa y tétrica. Presenta un espacio ficticio, tan sólo reconocible por el título del nivel. El juego contó con un gran presupuesto gracias al éxito de los títulos anteriores de la saga. En buena medida, este fue invertido en el desarrollo de su propio motor gráfico con la intención de lograr un mayor realismo. No podemos obviar que estamos hablando de una obra que, aunque es dos años posterior al juego original, sigue usando los mismos recursos que un juego de 1998, por lo que muchos detalles que en su momento eran adelantos gráficos destacables –como las transparencias– pueden antojarse arcaicos a día de hoy. Encontramos geometrías muy planas, con muy pocos polígonos y texturas muy *pixeladas*; ya que en ese momento el hardware no era capaz de procesar grandes texturas, por lo que tenían que manejarse texturas pequeñas y con un tamaño de archivo reducido.

Las catacumbas aparecen como un laberinto de pasillos excavados en la roca que interconectan salas más amplias. Están construidas en base a pocos elementos, muy poligonales, que resultan toscos por sus ángulos muy marcados. Esto se intenta

---

<sup>4</sup> Género que combina la recolección de ítems, con resolución de puzles y lucha, y la resolución de problemas a través de diferentes acrobacias como saltos para llegar a otras superficies o plataformas.

disimular mediante el uso de diferentes texturas rugosas, con dibujos sombreados que dan sensación de tridimensionalidad; pero al ser pequeñas y repetirse continuamente, generan superficies poco naturales. Un ejemplo significativo de ello son algunas texturas de las paredes que parecen orgánicas, como si el patrón fuesen neuronas en una gama de colores propia de cuerpos en descomposición. La luz está *prerrenderizada*, es decir, es estática, al igual que las sombras. Se ha utilizado en baja intensidad para enfatizar el sentido subterráneo y de cueva; salvo en la sala final y el exterior donde hay una mayor claridad, a pesar de ser de noche. Es significativo el repetido uso de manchas de luz con color, irreales, que provienen de paredes y suelos, dando una sensación fantasmagórica y ofreciendo una visión casi alucinatoria. A lo largo de este recorrido una música inquietante, que se acelera cada vez que nos acercamos a un enemigo, nos acompaña. Junto a ella, además de los que emite la protagonista, diferentes sonidos espectrales, risas macabras y disparos completan la escena.



Figura 1. Catacumbas de París.

Diferenciamos cuatro áreas cerradas, distribuidas en diferentes alturas en las catacumbas. La primera, con espacios inundados que debemos atravesar siguiendo pasillos apenas visibles y saltando entre plataformas transparentes, se nos presenta como un espacio de transición. Llegamos a un nuevo nivel y se mezclan en un mismo espacio, de forma confusa, varias texturas. La mezcla de colores de los diferentes materiales, azul celeste, gris, beige, verde seco, se ve interrumpida por manchas de rojo óxido, fucsias y morado, que enfatizan esa sensación de espacio irreal. El sentimiento de inquietud es culminante al atravesar una sala llena de cadáveres flotantes, marcando la entrada al propio espacio de las catacumbas. Un



segundo espacio, más uniforme, excavado en pendiente en roca gris y con una celda a cada lado, acoge a los primeros zombis a los que nos enfrentamos. La siguiente área consiste en una serie de plataformas a diferentes niveles que Lara Croft debe atravesar. En una de las etapas, grandes piedras nos sorprenden cayendo hacia nosotros y una serie de lámparas con movimientos oscilantes dificultan nuestro paso. La sensación de entorno peligroso y mortuorio se enfatiza con las texturas que repiten los nichos con huesos, los dibujos a base de osamentas y las placas, aquí ilegibles, que sí existen en las catacumbas originales; aquí, se añade a las plataformas una cenefa con dibujos rústicos piramidales y de animales pasantes, monumentalizando el espacio. El color de la piedra caliza, se ve inundado por manchas de verdes y rojos fantasmagóricos.

El último espacio de las catacumbas es el más complejo y mezcla todos los elementos anteriores. La sala principal que articula este espacio es diáfana y se organiza en torno a una especie de piscina a la que dan plataformas a diferentes alturas; algunas conectadas por empinadas cuestas, otras a las que debemos acceder saltando. Desde ellas vemos un cielo que parece emular una galaxia sobre negro en azules y morados, otro recurso a un espacio que escapa a las reglas de nuestro universo. La mayor parte de la superficie parece pintada al fresco en un blanco ya envejecido; una cenefa geométrica recorre la parte superior las diferentes plataformas y paredes, que muestran runas y procesiones mortuorias, simulando un estilo medieval. En algunas zonas rocosas se abren nichos donde aparece repetidamente *El Pensador* de A. Rodin, la figura que coronaba el conjunto de *Las Puertas del Infierno* y que puede verse como una reflexión sobre la muerte. Nuestra enemiga final se encuentra sobre elevada, en la zona central y más decorada de la sala. Pero intuimos de antemano la importancia de este habitáculo como centro de la acción por su grado de detalle y mayor iluminación. Antes de librar la batalla final, debemos recorrer varios pasillos estrechos y completar algún puzzle. Algunos de esos pasadizos dejan ver cadáveres apresados en las paredes rocosas, cuyas cuencas oculares emiten diagonales de luz roja. En este ambiente tétrico y mágico, la frontera entre la vida y la muerte se diluye.

Sólo una vez exploradas y dominadas las catacumbas, podemos acabar nuestra misión y salir al exterior. Ante nosotros se abre un espacio pobre, con una especie de gran iglesia medieval simplificada, coronando una colina. Más abajo, entre palmeras, un globo aerostático nos espera para huir hacia ese cielo negro manchado de colores misteriosos. El globo imita al de los hermanos Montgolfier, que en 1783 realizó su primer vuelo tripulado sobre París, otra referencia a la historia de la ciudad.

La imagen que se nos ofrece de la capital francesa es la de un mundo subterráneo, cuya única conexión con el exterior es mediante respiraderos y estrechos túneles. Un mundo cuadrulado, plano y *pixelado*; un lugar desagradable, húmedo, marcado por la muerte y la práctica de artes oscuras. No se recurre a ningún cliché que permita reconocer dónde estamos. Sin embargo, las alusiones a los diferentes periodos de la historia de la ciudad son constantes. Pero aquí hay espacio para guiños a otros aventureros, como el cinematográfico arqueólogo *Indiana Jones* y las escenas en las que debe cruzar un puente invisible o una roca gigante le persigue.

#### **4.2. Deus Ex**

Respaldado por dos diseñadores de videojuegos de culto, J. Romero y W. Spector, este proyecto fue desarrollado por Ion Storm Inc. (Texas, EE.UU.) y publicado en el año 2000 por Eidos Interactive para PC y en 2002 para Play Station 2. Fue el primero de una exitosa saga que mezcla los géneros *first person shooter*<sup>5</sup>, *rpg*<sup>6</sup> y acción. Ha conseguido numerosos galardones y nominaciones como "mejor juego de todos los tiempos" (Pakinkis 2011) y llegado a superar el millón de copias vendidas (VE3D 2009). Supuso un gran avance por su complejo argumento y planteamiento pionero al fusionar por primera vez varias modalidades de juego que se habían planteado anteriormente. Las decisiones tomadas por el jugador condicionan el desarrollo y el final del juego, como se ve al interaccionar con otros personajes. Además, según se desarrollan unas capacidades u otras de nuestro avatar, este es mejor para un estilo de juego o para otro, por ejemplo lucha directa o espionaje. Esto nos abre la posibilidad de avanzar en el juego de diferentes formas, evitando por ejemplo, si se es sigiloso, tener que asesinar a algunos personajes. Las elecciones conllevan una carga ética que se potencia por el argumento del juego, teniendo que elegir a qué facciones apoyamos.

El argumento nos sitúa en un futuro distópico. En 2052 la UNATCO (Coalición de Naciones Unidas en Contra del Terrorismo) decide mejorar, a través de implantes nanotecnológicos, a sus agentes para luchar contra células terroristas que están diseminando en todo el mundo una enfermedad llamada la "muerte gris". El protagonista, JC Denton, es uno de esos agentes. Pero al descubrir que la UNATCO está facilitando la vacuna contra la enfermedad sólo a

---

<sup>5</sup> FPS o *first person shooter* es un género que se centra en disparar proyectiles a los enemigos vistos desde la perspectiva del personaje controlado.

<sup>6</sup> El género *Action RPG* o *Action roleplaying game* se caracteriza por la selección de clases de personaje y la personalización del mismo mediante un sistema de niveles y/o habilidades y por el tipo de lucha que permite usar dichas habilidades a partir de un coste de energía; mientras que el género *shooter* se centra en disparar proyectiles a enemigos con diferentes armas.

una élite, se ve envuelto en un entramado de organizaciones secretas a las que tendrá que enfrentarse, mientras descubre que todo forma parte de conspiraciones más complejas.

El juego se desarrolla en varias urbes del planeta, adaptadas a sus necesidades; entre ellas, un París bajo la ley marcial es el espacio más desarrollado. La primera referencia directa a la ciudad es el comentario nostálgico del piloto que nos traslada hasta ella: "Ah! If only Paris wasn't under martial law. What a great city it used to be...". Nuestra acción se desarrolla en interiores y exteriores, pero siempre cerrados, enfatizando la falta de libertad y la vigilancia continua. Esta se refuerza con una gran presencia de cámaras de seguridad, robots, mutantes y guardias, que intentan impedir nuestro avance. En esta ciudad caótica, abatida por el control y la violencia, debemos explorar bien los espacios y saber movernos de forma sigilosa.

Desarrollado con la primera edición del motor Unreal (1998) supuso un avance a nivel de gráficos y de inteligencia artificial; pero más de una década después sus limitaciones son evidentes. París está hecha a base de escenarios *prerrenderizados*, con polígonos y bloques muy bastos, planos y cámaras fijas. Esto provoca que algunos elementos no estén bien integrados y no resulten realistas, como los árboles, las cajas y barriles con hogueras. Las texturas son de baja resolución, pero aluden a un ambiente francés. La ciudad es repetitiva y salvo el metro, no hay elementos que la identifiquen claramente. Sus bulevares están ocupados por auténticos bloques, entre los que destacan ciertos hitos presentados con más detalle. No obstante, se facilita información sobre la urbe a través de periódicos y cajeros automáticos, que junto con el acento francés de los personajes con los que interactuamos, completan la ambientación.

París está sumido en una noche nublada, siguiendo una estética *tech-noir*. El predominio de los colores fríos como grises y marrones, transmite una ciudad sin vida, que reafirma la imagen dada por esas calles poco transitadas, en la que el verde de los árboles apenas destaca. Esta oscuridad sólo se ve interrumpida por el rojo de la sangre y los tonos brillantes de los neones. La iluminación es fija. En el exterior es fría, el mobiliario urbano apenas alumbrá, produciendo grandes contrastes que generan sensación de movimiento y dramatismo. Sin embargo, los disparos generan fogonazos que iluminan durante un instante la escena, enfatizando su carácter dramático. Sólo encontramos luces cálidas en algunos interiores, que nos transmiten seguridad frente a la calle; en ellos, se desarrolla la historia, son refugios, espacios de ocio, cuarteles, etc. Todo genera un ambiente agobiante, propicio para la conspiración y para poder actuar a espaldas del orden establecido. La música acompaña en cada momento, adaptándose dramáticamente a las acciones, por ejemplo sonando un órgano en la Catedral de los templarios.



Figura 2. Dénfert-Rochereau y Catedral de los Templarios.

J.C. Denton tiene que recorrer y aprender a manejarse en una ciudad laberíntica, oscura y repetitiva, donde desorientarse es fácil. En ella podemos diferenciar seis áreas:

1) Dénfert-Rochereau, en el distrito catorce. El helicóptero nos deja sobre un edificio abandonado a medio construir, con una imagen industrial, muy distante a la de cualquier postal parisina. Desde él accedemos a un patio cerrado por muros, rejas y una alambrada, y en el que hay dos casas pequeñas de estilo haussmaniano y un acceso al metro. Podemos ver a lo lejos los bulevares y sus grandes edificios, la supuesta Catedral de los templarios y la escultura del *León de Belfort*; esta obra se encuentra en el equivalente físico de dicha plaza, recordando la resistencia francesa ante los alemanes.

2) El Metro. Es fácilmente reconocible porque reproduce las entradas diseñadas por H. Guimard y su señalética. Sin embargo, vemos que ha sido descuidado, en él las luces parpadean, provocando inquietud. Además, su uso como refugio evoca también al de su equivalente físico durante la Segunda Guerra Mundial.

3) Las catacumbas. Se nos presentan como un laberinto subterráneo en piedra caliza, con algunos fustes troncopiramidales y texturas que recuerdan a los diseños creados con los huesos de su paralelo físico. Su uso como refugio de rebeldes es otra alusión histórica directa.

4) Las alcantarillas. En el juego son una red de pasillos grises y confusos, sin referencias. Un simple instrumento de conexión entre espacios.

5) Los Campos Elíseos y calles colindantes. Es la única área de la ciudad con vida; discotecas, tiendas de discos, restaurantes, etc., dejan entrever que, a pesar de todo, la vida sigue en la ciudad. Esta zona mantiene su monumentalidad a través de grandes edificios, algunos de ellos parecen nuevos por sus estructuras. Aunque busca reproducir el carácter comercial, monumental y dinámico del área, evita reproducir su referente físico.

6) La Catedral de los Templarios. Aunque en el juego se ubica en el distrito catorce, la iglesia principal de los templarios en París,

que no se conserva, se encontraba en el Marais. Accedemos a ella a través de un barrio de calles estrechas, en cuesta, sobre las que se abren arcos almenados; junto con la gran mole de piedra que es la Catedral, nos recuerdan a la época medieval y más concretamente al románico por la falta de integración entre los elementos que la componen, su sensación de macizo, los escasos ventanales, los contrafuertes que la mantienen y sus torres de campanario de planta cuadrangular. Estas estructuras se combinan con otras de periodos posteriores como el gran edificio uniforme que cierra el patio donde está la Catedral, que podría ser barroco, la entrada del Metro en *Art Nouveau* o los anuncios en neones. El hecho de tener que enfrentarnos en este nivel a una organización centenaria, los *Illuminati*, justifica las alusiones medievales.

La ciudad de la luz se muestra oscura, lejos del estereotipo. Sus calles son frías, oscuras e inseguras. No es una ciudad vivida en la superficie; sólo los espacios interiores y el subsuelo acogen a los ciudadanos, que se ven confinados en estos entornos que les protegen, pero en los que no están seguros. Se nos presenta como una ciudad con una densa historia, que contó con periodos grandiosos, pero que ahora son sólo un recuerdo que se mantiene por sus arquitecturas. No se pretende representar fielmente la urbe, sino crear un escenario inspirado en ella, un laberinto que permita encontrarnos con gentes de diferentes ámbitos y avanzar en el juego, completando un variado rango de acciones. París está tomado, pero deja intuir lo que fue, mientras los resistentes anhelan un futuro mejor.

### **4.3. Onimusha 3: Demon Siege**

En 2004 Capcom (Osaka, Japón), desarrolladora de algunos de los juegos que han recibido un mayor reconocimiento de crítica y público, lanzó un título de acción aventura en tercera persona. Se trataba del tercero de la serie principal de *Onimusha*; saga que ha vendido casi ocho millones de juegos (Capcom 2011). Presenta unos gráficos sobresalientes para su época, gracias al aprovechamiento de los recursos de la consola *Play Station 2*. El argumento es complejo porque entrelaza dos espacios y tiempos diferentes. Samanosuke, un guerrero medieval japonés, y Jacques, un policía francés del presente, tendrán que hacer frente a las hordas demoniacas de Nobunaga. Este juego, sin estar basado en una película, usa por primera vez a actores conocidos, Jean Reno y Takeshi Kaneshiro, para encarnar a sus protagonistas. Sus movimientos se digitalizaron, buscando el mayor realismo posible.

El primer acercamiento a la capital francesa es a través de una cinemática que presenta la vida cotidiana en París, haciendo hincapié en estereotipos, los Campos Elíseos llenos de vida, el Arco del Triunfo, la bandera tricolor, la ordenada ciudad haussmaniana, etc.,

todo tratado de forma realista. Hasta que el cielo se nubla y se abre el portal del infierno. Al empezar la invasión se desata el caos. Los coches chocan, vuelcan y empiezan a arder, los cristales de las ventanas de las casas se rompen, el mobiliario urbano queda destrozado, las paredes y suelos manchados de sangre, etc. El ambiente de la ciudad cambia drásticamente en un instante, ya no es un lugar seguro. Un elemento externo quiebra el orden parisino.

La calidad gráfica del juego es especialmente perceptible en las espectaculares escenas cinemáticas y en la representación de los monumentos más conocidos de París. Estos son reproducidos con extremado detallismo, llegando a ver hasta los carteles informativos de los mismos, subrayando la importancia que tienen tanto para la ciudad, como para el juego. Las principales acciones del juego se desarrollan en ellos. A pesar de todo, siguen existiendo ciertas limitaciones técnicas que se aprecian en los elementos secundarios más poligonales y con texturas de menor tamaño. La búsqueda de realismo llega a ser tal que se divide el escenario en tres capas: la primera, totalmente tridimensional, donde interactuamos, con cámaras fijas; la segunda, la "pared invisible" que nos impide el paso, pero que aquí se diseña tridimensionalmente y que a través de cámaras guiadas, da la sensación de que forma parte del espacio explorable del escenario; y la tercera, ya el fondo de imagen de cierre, que aunque emula una representación tridimensional funciona como telón de fondo.

Aunque se trabaja con escenarios *prerrenderizados* y por tanto las luces y las sombras son estáticas, se recurre a las partículas – humo, lluvia...– para trabajar los efectos ambientales y el realismo. De hecho, la acción de París se desarrolla en un día que muestra inestabilidad atmosférica, que responde a los diferentes momentos de la acción; parece un día de primavera, amanece soleado y conforme pasa el tiempo, se oscurece, hay una tormenta y finalmente una noche despejada. Debemos hacer especial hincapié en el valor del colorido realista de la ciudad, en tonos suaves, que contrastan con los colores irreales, chillones y brillantes que indican la presencia de peligro. El uso del francés y del inglés con acento refuerza la ambientación. La música orquestal es muy cuidada y enfatiza los momentos de tensión; por ejemplo, el *Dies Irae* de W. Mozart acompaña la apertura de la puerta infernal. Sobre todos los sonidos, destacan los de las armas, aumentando la carga dramática de los momentos de lucha.

En el juego distinguimos claramente las siguientes áreas:

1) Las calles del centro intramuros. Aparecen brevemente cuando se nos presenta a Jacques. Son muy detallistas, las casas y calles son ordenadas y muestran su mobiliario urbano típico, como los bolardos y cafés con terrazas.

2) Los Campos Elíseos y el Arco del Triunfo. Es el lugar donde caen los primeros inocentes y guerreros, por lo que sumado al valor simbólico de este monumento y al de la *Tumba del soldado desconocido*, que recuerda a todos los que lucharon y los que cayeron por Francia, parece que se hace un reconocimiento a los que acaban de morir y una arenga a la tarea que el jugador asume. El grado de detallismo en el Arco del Triunfo es extremo, se trata de una réplica fiel del monumento físico. Desde su mirador vemos incluso, las mismas vistas, diferenciando fácilmente la propia *Étoile*, la Torre Eiffel y la *Tour Montparnasse*. Acabada nuestra misión aquí, debemos entrar en el alcantarillado, que emula al físico, señalando con placas el nombre de las calles bajo las que nos encontramos. En este laberinto debemos resolver puzles y enfrentarnos de nuevo al enemigo, pero nos permite desplazarnos entre los diferentes barrios de París. Es un espacio húmedo y peligroso, pero también un recurso para evitar tener que recrear las calles de la urbe.



Figura 3. Campos Elíseos y Catedral.

3) Catedral de *Nôtre Dame*. La vemos desde el piso de Jacques. Nos desplazamos hasta ella para continuar la acción. Ante su fachada, en la plaza que lleva su nombre, se representa incluso la escultura ecuestre de Carlomagno. Su interior es detallado aunque no se reproduce fielmente. Las capillas se han alterado para albergar en su interior elementos vinculados con la acción. Sus pilares macizos, la luz que filtran sus vidrieras y la de las velas provocan fuertes claroscuros, que generan movimiento y tensión. Bajo ella, en lugar de las catacumbas y restos medievales, *Nôtre Dame* esconde unos cimientos imaginarios tomados por los demonios, que recuerdan a las catacumbas vistas en los juegos anteriores.

4) Zoo de Boulogne. Es una asimilación del *Jardin d'Acclimatation* reinterpretado para ajustarse a la acción, con la flexibilidad que permite que no sea un elemento tan conocido de la ciudad.

5) La Torre Eiffel. Sin duda es el icono más conocido de París. Nos encontramos ante su estructura metálica, que se recorta en la

oscuridad de la noche. A sus pies vemos los *Champs de Mars*, la *École Militaire* y *Trocadéro* iluminados con una luz cálida. Pero la Torre ha sido alterada por una máquina demoníaca que extiende sobre ella sus tentáculos, asfixiándola y que provoca que tenga un aura verde y muestre, a través de pequeñas descargas, una especie de corriente eléctrica. Sus diferentes pisos ofrecen vistas sobre un mar de luces, entre el que no distinguimos más que algunas formas más elevadas que otras. La Torre permite complejos juegos dramáticos de luces y sombras gracias a su estructura, generando diagonales dinámicas y dramatismo. Los únicos focos de luz, en los ascensores, nos indican el camino que debemos seguir; el resto permanece en penumbra, lo que permite que los trajes y ojos de los demonios y nuestro héroe destaquen por sus colores brillantes. El último piso es el escenario de la batalla final en esta dimensión. Es el escenario de la derrota de los humanos o de su victoria, con la ciudad al fondo por testigo. La carga simbólica del monumento se despliega cuando tras la victoria final empieza a brillar con luces intermitentes, como hace cada hora su referente, para indicar que el orden y la luz vuelven a París.

Esta visión de París sigue los cánones más extendidos del imaginario asociado a la ciudad. Aunque los escenarios exteriores son cerrados, la sensación es de amplitud. Las calles, el subsuelo, pero especialmente los grandes monumentos se vuelven peligrosos por la presencia de elementos externos. La ciudad se vacía con su llegada y se convierte en un espacio en alerta. Debemos aprender a movernos por ella y reconocer los signos ajenos a la misma. Pero en cuanto el enemigo es derrotado, la ciudad recobra su grandiosidad y vida habituales.

## **5. Conclusiones**

En los videojuegos analizados parece que todo puede llegar a pasar en París, escenas de acción, violencia y terror, que la convierten en un espacio de tensión. En los casos estudiados vemos cinco maneras diferentes de hacerlo: 1) alterando libremente su entorno según las necesidades del juego, en cuyo caso se usa la capacidad evocadora de la ciudad; 2) mostrando en la urbe una serie de signos de peligro y sonidos que enfatizan esa sensación; 3) el recurso a la oscuridad, que permite crear fuertes contrastes de luces y sombras y generar efectos dramáticos. Además, cuanto mayor es la tensión menos colorido es el entorno; 4) la aplicación de estéticas que modifican la visión habitual de la ciudad, como la *tech-noir*; 5) la aparición de elementos ajenos que alteran la normalidad de la urbe, que tendremos que identificar y aprender a manejar para movernos en el nuevo contexto.

En todos los juegos aparecen elementos del imaginario parisino, que pasan un filtro de estilización digital. En cuanto a los espacios,



aunque se modifiquen, se recurre principalmente a entornos turísticos y del centro urbano. La elección de la capital parisina no parece casual, es una ciudad mundial, de la que conocemos múltiples referencias históricas que permiten que nos identifiquemos más fácilmente con lo que ocurre allí, generándonos mayor impacto que si pasase en un lugar ajeno a nosotros. Todos los juegos presentan un contraste entre la grandiosidad de la superficie y el subsuelo, dándole especial importancia al segundo. Seguramente por la sensación de claustrofobia, desorientación, humedad y frialdad que aporta; porque se asocia a hechos históricos concretos que encajan con las narraciones y porque resulta más sencillo "construirlos". En cualquier caso, ninguno de los juegos ofrece la misma visión de París, multiplicando sus representaciones, enriqueciendo su imaginario.

Los escenarios elegidos forman una parte fundamental de los juegos. Más allá de la tensión que consiguen generar, debemos recorrer los diferentes espacios de la ciudad, conocerlos y saber cómo manejarnos en ellos para poder seguir avanzando. Este proceso de exploración y apropiación del espacio urbano parece ser parte de la experiencia lúdica. De hecho, parece cumplirse que, cuanto más conozcamos de la ciudad, más habremos avanzado en el juego (Newman y Oram 2006: 40). Paralelamente, con los progresos técnicos se incrementa el grado de detallismo, tamaño e interacción con el entorno urbano. Este tiende progresivamente a ser más realista y espectacular. Parece que el lenguaje del videojuego sigue conformándose buscando nuevas vías para desarrollar la interactividad y mejorar la experiencia lúdica y por lo tanto, debemos seguir analizándolo críticamente para intentar conocerlo.

## **Bibliografía**

- AARSETH, Espen (1998): "Allegories of space. The Question of Spatiality in Computer Games" [en línea]. *Cyber Text Yearbook*, pp. 152/171. En: <http://cybertext.hum.jyu.fi/articles/129.pdf> [Consulta: 26/03/2012].
- CAPCOM (2011): *Total Sales Units* [en línea]. En: <http://www.capcom.co.jp/ir/english/business/salesdata.html> [Consulta: 30/03/2012].
- CASTRONOVA, Edward (2005): *Synthetic worlds*. Chicago: The University of Chicago Press.
- HUIZINGA, Johan (1998): *Homo ludens*. Primera edición: 1954. Madrid: Alianza.
- LOWOOD, Henry E. (2012): "Electronic game", *Encyclopædia Britannica* [en línea]. En: <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/183800/electronic-game> [Consulta: 22/03/2012].
- MÄYRÄ, Frans (2008): *An Introduction to Games Studies. Games in Culture*. London: Sage.
- NEWMAN, James; y ORAM, Barney (2006): *Teaching videogames*. London: BFI Publishing.

- PAKINKIS, Tom (2011): "Deus Ex is best game of all time in PC Gamer" [en línea]. *Computer and videogames*. En: <http://www.computerandvideogames.com/283869/deus-ex-is-best-game-of-all-time-in-pc-gamer/> [Consulta: 30/03/2012].
- PECCHINENDA, Gianfranco (2003): *Videogiochi e cultura della simulazione. La nascita dell' "homo game"*. Roma: Laterza.
- VE3D (2009): *Track record of Eidos Franchises (2)* [en línea]. En: <http://ve3d.ign.com/images/45577/PC/Deus-Ex/Photo/Square-Enix-Sales-Reports> [Consulta: 31/03/2012].
- VGCHARTZ [s.d.]: *Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft (PS)* [en línea]. En: <http://gamrreview.vgchartz.com/game/2474/tomb-raider-iii-adventures-of-lara-croft/> [Consulta: 26/06/2011].
- VGCHARTZ [s.d.]: *Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft (PC)* [en línea]. En: <http://gamrreview.vgchartz.com/game/6505/tomb-raider-iii-adventures-of-lara-croft/> [Consulta: 26/06/2011].
- ZIZEK, Slavoj (1996): "Cyberspace, or the virtuality of the real" [en línea]. *Journal of the centre for freudian analysis and research*, vol. 7. En: [http://www.jcfa.org/past\\_papers/Cyberspace%20and%20the%20Virtuality%20of%20the%20Real%20-%20Slavoj%20Zizek.pdf](http://www.jcfa.org/past_papers/Cyberspace%20and%20the%20Virtuality%20of%20the%20Real%20-%20Slavoj%20Zizek.pdf) [Consulta: 10/06/2011].