

# Héroe y ciudad digital

## *Hero and digital city*

Ernesto Pablo Molina Ahumada  
 Universidad Nacional de Córdoba - CONICET  
 Córdoba, Argentina  
 pablomolinacba@hotmail.com

*LIS. Letra. Imagen. Sonido. Ciudad mediatizada*  
 Año IX, #17, Primer semestre 2017  
 Buenos Aires, ARG | Págs. 35 a 56  
 ISSN 1851-8931 / eISSN 2545-658X

Recepción: 14/3/2017 - Aceptación: 17/5/2017

### Resumen:

La ciudad es una poderosa matriz de representaciones, modos de experiencia y significados. El arte y la literatura, por ejemplo, explotan sus propiedades para problematizar circunstancias sociohistóricas, formas de subjetividad y relaciones con el otro y el afuera cultural. Nos interesa en este trabajo indagar otros territorios ficcionales, los generados por entornos digitales en videojuegos, para subrayar allí los procesos de modelización de la realidad inestable de la ciudad contemporánea y destacar algunas tensiones y paradojas que emergen en torno a la aventura del héroe en esos espacios. Nos interrogamos acerca de cuáles son las poéticas heroicas y las políticas urbanas que habilitan tres videojuegos: *Assassin's Creed II* (2009); *Max Payne 3* (2012) y *Grand Theft Auto V* (2013).

**Palabras clave:** *ciudad, héroe, videojuego*

### Abstract:

The city is a powerful source of representations, experiences and meanings. Art and literature, for example, exploit this source in order to represent socio-historical circumstances, forms of subjectivity and relationships with otherness and culture's outsidness. In this paper, we investigate other fictional territories generated by digital environments in videogames to underline the processes of modeling of the unstable re-

ality of the contemporary city and to emphasize some tensions and paradoxes that emerge around the heroic adventure on these spaces. We will interrogate about which are the hero's poetics and the urban politics that three video games enable: *Assassin's Creed II* (2009); *Max Payne 3* (2012) and *Grand Theft Auto V* (2013).

**Keywords:** *city, hero, video games*

## Modelizaciones urbanas

La ciudad constituye uno de los mitos rectores de occidente en tanto narración normalizadora de enorme peso simbólico en la historia cultural (Mongin, 2006). Con el inicio de la modernidad, fue el modelo urbano europeo el que se replicó masivamente a nivel planetario y sufrió, en ese mismo proceso, su irreversible transformación hasta las ciudades de la actualidad.<sup>1</sup>

Lo productivo de pensar la ciudad como mito radica en iluminar no sólo su carácter de proyección ficcional, sino su condición de narración con efectos concretos en la construcción de un sentido de realidad. Significa esto que la racionalidad urbana puede ser interpretada a la luz de una lógica narrativa que reconozca, además del gesto fundante de delimitación espacial, secuencias temporales y actores comprometidos en el desarrollo de esas acciones. Leer la ciudad y recorrerla vendrían a constituir gestos similares ante lo urbano como relato.

La interpretación de lo mítico en la actualidad, sin embargo, está ligada a un proceso plurisecular de metaforización. Desde la Semiótica de la cultura, Iuri Lotman y Zara Mints (1996) proponen pensar el pasaje del mito a textos contemporáneos en términos de traducción entre conciencias tipológicamente diferentes, intraducibles término a término. La palabra del mito deviene tropo retórico que fecunda un margen difuso de sentido por la inexactitud de esa traducción. De allí se deriva la condición paradójica de los elementos míticos incardinados en textos contemporáneos, signos sumamente conocidos porque remiten a capas arcaicas de la memoria cultural, a la vez que polos de intensa irradiación semiótica por su capacidad de generar nueva información.

1 Desde una perspectiva histórico-cultural, José Luis Romero (2009) analiza el surgimiento de la ciudad occidental desde el siglo XI en un proceso sostenido de extensión geográfica desde un área central que coincide aproximadamente con la zona del antiguo Imperio Romano, al que se adosan luego zonas de Europa central y oriental y territorios de ultramar como América, Australia y Nueva Zelanda. Según la tesis de Romero, la europeización del espacio que modeliza el *mundo occidental* se estructuró a partir del instrumento privilegiado de expansión que fue la ciudad.

Lo que se tensiona aquí además de dos conciencias son modos de *modelización* de la realidad, concepto que la semiótica cultural utiliza para describir el proceso a través del cual los distintos sistemas sígnicos o lenguajes de la cultura construyen modelos de mundo que regulan la forma de cognición y experiencia de la realidad. Según esto, todo acceso al mundo está mediado por un proceso de traducción semiótica en modelos con los cuales interactuamos.

El mito representa una forma de modelización de la realidad, aunque propondremos una definición ampliada que lo interpreta no como narración particular, sino como sistema de relatos en tensión, lo que implica considerar la existencia de versiones dominantes junto a otras que buscan sustituirlas. Sería pertinente proponer la noción de *constelación mítica* (Molina Ahumada, 2013) para pensar esta condición plural, relacional y activa del relato mítico en la actualidad, porque la idea de una *constelación mítica* (en vez de un mito de la ciudad) enriquece la definición de Mongin y hace pensar en un sistema complejo de variantes narrativas disputando la definición de lo urbano. La univocidad de un mito unitario traiciona la propia condición dinámica de la mitología en torno a la ciudad.

Por otra parte, la idea de una constelación mítica desactiva la pregunta acerca de un modelo originario de ciudad, puesto que el centro de esa constelación aparece como un lugar tachado. Lo que cobra visibilidad, más bien, es el proceso simbólico en torno a la urbe, es decir, el complejo trabajo de ingeniería imaginaria que una cultura, en determinado momento, efectúa para establecer relaciones de sentido junto a modos de regulación semiótica de los lenguajes culturales.<sup>2</sup>

Sin embargo, existen además del mito otras formas de modelización de lo urbano. Lotman (2000) analiza el lenguaje arquitectónico como un sistema modelizante de la ciudad que regula la polifonía de estilos y la asimetría dialógica de los componentes. En cierta manera, la modelización arquitectónica construye una mítica de lo urbano por la puesta en relato que realiza a través de sus descripciones y prescripciones regulatorias acerca del modo de experimentar la ciudad.

Pensar un proceso de modelización implica asumir la confluencia de lenguajes distintos en la construcción de *ensembles* semióticos. La imagen lotmaniana de un *poliglottismo cultural* alude a este requisito de la cultu-

---

2 Silvia Barei (2008) propone la noción de "orden retórico de la cultura" para pensar las formas de regularidad semiótico-estructural que configura determinada cultura en un momento determinado, con efecto en la manera en que los distintos lenguajes se organizan y se expresan a través de configuraciones trópicas específicas, lo que permite abordar las retóricas de los textos particulares como proyección del retoricismo cultural. A los órdenes de la ciencia, el arte y el mito que propone Lotman, Barei agrega un cuarto orden retórico, vida cotidiana, y los evalúa como dimensiones de abordaje en sede de una retórica cultural.

ra de conjugar lenguajes para la construcción de textos capaces de captar la complejidad del fenómeno modelizado. Pero no siempre la ciudad fue concebida como un todo complejo: según propone Jitrik (1995: 47), la ciudad se convirtió en un objeto cognoscitivo (y por ende, objeto de discursos que hablan *sobre* ella) en un momento reciente de la historia cultural, en el último tercio del siglo XIX en Europa y América. Jitrik reconoce dos órdenes de interpretación tensionados frente a los cambios que se estaban operando en las ciudades por efecto de la modernización: por una parte, un orden vinculado al mundo del afecto, que expresaba lo *subjetivo* de la experiencia particular de la ciudad; y por otro, un orden del reconocimiento *objetivo*, que retomaba la herencia del racionalismo cientificista para proponer modelos explicativos de la realidad observada. La confluencia de *afecto* y *reconocimiento* produjo el cambio epistemológico en el modo de concebir lo urbano que hizo posible la proliferación de discursos acerca de la ciudad.

Michel de Certeau (1997) alude a esta tensión entre un orden objetivo y subjetivo en el seno de la ciudad moderna a través de dos metáforas que expresan modos disímiles de experimentarla: la *ciudad planificada* del discurso urbanístico y administrativo; y la *ciudad metafórica o trashumante* que efectúan los transeúntes. La noción de constelación mítica vuelve a resultar útil aquí para pensar esta fricción en términos de pugna entre versiones narrativas. La ciudad planificada resulta de la proyección científico-técnica del hecho urbano como artefacto abstracto, singular, universal; la ciudad metafórica, por el contrario, se basa en experiencias plurales, subjetivas e irregulares. La modelización arquitectónica aspira a la configuración de un espacio identitario homogéneo; la cotidiana de los transeúntes genera representaciones únicas y particulares.

Lo valioso aquí es subrayar el carácter tenso que mantiene la modelización semiótica de lo urbano, además de lo infructuosa que resulta toda aspiración a una mimesis absoluta de la ciudad, dado el carácter múltiple y polifacético que la cultura reconoce desde fines del siglo XIX al hecho urbano.

También el arte ejerce influencia en el modo de construir nuestra representación de la ciudad. La literatura en particular desarrolla procesos complejos de traducción estética, pensables a partir de la categoría de *cronotopo* que Bajtín (1989) propone para describir el modo en que al arte asimila el tiempo y el espacio históricos.

Frente a la diversidad de categorías de la crítica literaria para referir a la ciudad contemporánea —*ciudad imaginaria* (Sarlo, 2009), *ciudades míticas* (Giraldo, 2004), *ciudades amodernas* (Heffes, 2009), *isla urbana* (Ludmer,

2004)—, la categoría de cronotopo bajtiniana, al subrayar la “conexión esencial de relaciones temporales y espaciales asimiladas artísticamente en la literatura” (Bajtín, 1989: 237), resulta muy adecuada para hacer visible la orientación estético-valorativa de una obra, sobre todo a través de la figura heroica que es particularmente cronotópica.

Convendría así reconocer un común denominador en las formas de modelización de la ciudad que hemos venido reseñando, en tanto todas ellas requieren la actividad de una posición de sujeto como principio activo para el desarrollo de un modelo. El carácter de relato que adquiere esa construcción simbólica de lo urbano abona asimismo la existencia de este elemento protagónico en interacción con el espacio.

En torno a esta necesidad de sujeto en la encrucijada misma de los lenguajes que modelizan la ciudad vuelve a cobrar vigencia la condición mítica profunda de nuestro presente, en tanto son los mitos la fuente más pregnante de estructuras narrativas para interpretar la peripecia urbana. La potencia del mito, entonces, no sólo explica su pertinencia para entender la ciudad sino también su condición profunda de relato, como si no fuera posible modelizar la ciudad en términos que no sean los de un transcurrir de acciones. Ese transcurrir se apoya en la figura del héroe aunque modificado en su significación: desarticulado de su contexto mitológico, deviene metáfora contemporánea. Optamos por designar al personaje protagonista como *héroe* porque consideramos que así se transmite adecuadamente el carácter fronterizo de la figura: a la vez que se sugiere un retorno a secuencias narrativas reconocibles en la memoria cultural, se habilita la posibilidad de generar nueva información.

Podríamos pensar que las modelizaciones de lo urbano, entonces, remiten recurrentemente a la construcción de relatos, arrojados por un héroe que descubre y construye a la vez ese espacio. La ciudad sigue siendo mítica porque esa estructura narrativa aún funciona como esqueleto explicativo para modelizar la realidad.

Lo que convendría preguntarnos a continuación es de qué manera esa modelización urbana administra la variación, es decir, de qué modo regula lo subjetivo, sugerido en aquella *ciudad metafórica* sobre la cual detiene su mirada De Certeau. Podríamos señalar dos cuestiones: la primera, la inestabilidad en torno a una definición de lo urbano en función de los rasgos actuales de la ciudad, pero también por las múltiples voces y miradas que la atraviesan a cada instante; lo segundo, las posibilidades de traducción estética de textos específicos que, deudores de la literatura, duplican la experiencia de recorrer la ciudad. Nos referimos a los videojuegos y su modelización virtual de la ciudad.

## Territorios inestables y ciudad digital

Hemos dicho que lo que aparece en crisis no es solamente la ciudad en cuanto *forma* material, sino como versión narrativa recurrente de la cultura occidental, pues es su eficacia simbólica (e ideológica) la que es puesta en discusión ante la dificultad de configurar determinado sentido de realidad. La crisis urbana podría interpretarse entonces como expresión del estado de colisión entre modelizaciones de lo urbano, lo que acaba dando cuerpo a la imagen resultante de territorio inestable, metafórico en obras literarias contemporáneas a través del laberinto invertido, nocturno y policentrado (Molina Ahumada, 2013).

La crisis del modelo enraizado de ciudad, que posibilitaba determinadas relaciones corporales, escénicas y políticas, confronta en la actualidad con un modelo de espacio intersticial, atrapado en una red de flujos externos (económicos, de información) que difumina los límites y confiere al territorio su cualidad *líquida* (Bauman, 2006 [1999]). Como sostiene Sassen (2007), la *ciudad global* emerge del proceso de desestabilización de las jerarquías de escalas centradas en el Estado-nación y por injerencia de este nuevo modo de estructuración del territorio por parte del capital.

Esta complejización de las relaciones urbanas no implica, sin embargo, una homogeneización planetaria sino más bien un incremento de aceleración y selectividad del capital que, irrigando toda una *geografía oculta* al decir de Harvey (2007), pasa a constituirse en factor preponderante del ordenamiento territorial.

El signo más visible de esta tensión hay que buscarlo en la proliferación de artefactos globalizados estandarizados: Shopping Centers, edificios inteligentes, hoteles internacionales, countries y urbanizaciones privadas, grandes superficies comerciales. Toda esa gama de construcciones trae aparejada una intensificación de los dispositivos de cierre (muros, rejas) y de seguridad privada, contrastando simbólicamente territorios pacificados, exclusivos y excluyentes de consumo, con espacios del miedo y la inseguridad. Si la fábrica era el foco urbano de la ciudad industrial, podríamos afirmar con Sarlo (2009) que la cifra del nuevo orden mítico totalitario es el *shopping center*, opuesto en su lógica de funcionamiento al orden aleatorio de la vida cotidiana:

La ciudad es un territorio abierto a la exploración por desplazamiento dinámico, visual, de ruidos y de olores: es un espacio de experiencias corporales e intelectuales; está medianamente regulado pero también vive de las transgresiones menores a las reglas (cada ciudad tiene sus transgresiones, sus imprevistos

como los llama Paolo Cottino). En oposición a ese funcionamiento 'sucio', no completamente controlable de la ciudad, el *shopping* asegura la repetición de lo idéntico en todo el planeta. (Sarlo, 2009: 21) (Cursiva en el original).

Aun si hablásemos de *ciudad global*, estaríamos aludiendo entonces al tejido complejo en el que se amalgaman flujos y estructuras fijas, donde unas ciudades muy complejas concentran capacidad de comando y de organización territorial, y otras cumplen roles especializados (Ciccolella, 2007). Fuera de ese tejido, existen las inmensas zonas desarticuladas, marginales, desgajadas de la red de flujo del capital.

De allí que pensemos las ciudades contemporáneas como inestables, extranjerizadas según lógicas globales del consumo y de competitividad, desestabilizadas territorialmente y desarticuladas en las velocidades de su funcionamiento. Retomando la propuesta de Donzelot (2004), Pablo Ciccolella (2007) describe para el caso latinoamericano la colisión de tres velocidades: zonas de la ciudad en tiempo real, on-line, movilizadas a gran velocidad por autopistas (de automóviles y de datos) y de intensa proximidad a la lógica global; zonas ralentizadas, asociadas al modelo fordista, que se desplazan lentamente a través del transporte público por calles y avenidas; y zonas inmóviles o de desplazamientos limitados, con acceso relativamente vedado a la ciudad y afiliadas a la marginalidad.

Nuestro estudio acerca del modo en que algunas obras de la literatura traducen estéticamente esta inestabilidad urbana (Molina Ahumada, 2013) encuentra una limitación metodológica a la hora de abordar textos (como los videojuegos) en los que la propia especificidad del lenguaje utilizado y el lugar activo que ocupa el lector generan nuevas posibilidades de sentido para la modelización urbana.

Propongo un recorrido por tres ciudades inestables traducidas por el lenguaje digital del videojuego. Son ciudades convincentes porque validan modelos de mundo en el mismo momento en que somos colocados en ellos, en una operación de inmersión inédita en lenguajes previos. Funcionan como máquinas urbanas distintas pero hermanadas por una misma lógica de la representación, a la que podríamos denominar modelización virtual.

Antes de ingresar a los ejemplos, convendría ofrecer una definición para este tipo de texto particular. Como otros juegos, el videojuego representa una forma narrativa abstracta que sintetiza determinadas experiencias cotidianas para plantear una problemática o drama simbólico (Murray, 1999: 155). Es decir, ofrece resoluciones posibles a situaciones

problemáticas a partir de la construcción de un marco ficticio de efecto controlado.

Si bien comparte rasgos generales con otras formas lúdicas (Huizinga, 1972), el videojuego representa más bien una máquina *half-real* (Juul, 2011) que combina reglas reales en mundos ficcionales mediante procedimientos informáticos que constituyen, al decir de Bogost (2010), su retórica específica de tipo *procedural* —porque responde a procedimientos informáticos—. Espen Aarseth (1997) concibe a los videojuegos como exponentes destacados de una literatura que asume como requisito el desarrollo de acciones por parte del lector (la denomina literatura ergódica). En particular, pertenecen al tipo del *cibertexto*, entendido como una máquina no en sentido metafórico sino literal, un dispositivo mecánico que requiere el accionar del operador humano para la construcción de sentido.

Proponemos el abordaje de tres videojuegos que hacen de la modelización virtual de la ciudad un elemento central para el desarrollo de la peripecia heroica y también para la construcción de sentido general: *Assassin's Creed II* (Ubisoft Montreal, 2009); *Max Payne 3* (Rockstar Studios, 2012) y *Grand Theft Auto V* (Rockstar North, 2013). En estos ejemplos, comandar las acciones del héroe y (hacerlo) recorrer la ciudad constituyen un requisito para cumplir los demás objetivos, lo cual implica una diferencia importante con respecto a otros juegos que pueden estar ambientados en espacios urbanos pero que no necesariamente lo convierten en elemento iniciático: por ejemplo, el género de disparo en primera persona o FPS, donde la ciudad suele operar como telón de fondo para recorridos univariados que se limitan a disparar-matar-avanzar (Molina Ahumada, 2017); o la ciudad como objeto manipulable en videojuegos de simulación como *SimCity* (Wright, 1989), que permiten jugar “con” la ciudad (ampliándola, modernizándola, destruyéndola) pero no jugar “en” ella o interactuar con sus habitantes; o incluso juegos de lucha como el mítico *Street Fighter* (Capcom, 1987) o el más actual *Dead or Alive* (Team Ninja, 1996), que eventualmente se ambientan en escenarios urbanos sin que ello implique la adquisición de destrezas específicas por parte de los luchadores. A diferencia de estos modos de operación de lo urbano en otros videojuegos, deseamos subrayar la relevancia funcional y argumental que adquiere el espacio en los juegos analizados, posibilitando ciertas experiencias heroicas requeridas por la trama.

La actividad del héroe en la ciudad digital del videojuego se vincula a los modos de sociabilidad que las nuevas tecnologías de la comunicación y la información habilitaron. De hecho, como señala Massimo Di Felice (2012: 169), fue el aspecto tecnológico-comunicativo el que determinó



“un conjunto de paisajes y geografías mediáticas (cine, fotografía, diarios, publicidad, etc.) que incidirán en gran medida en las prácticas sociales y en el imaginario colectivo de la modernidad”. La multiplicación electrónica de los espacios produjo experiencias inéditas del habitar al superar la dimensión situada para proponer, más bien, “un habitar dislocativo y plural, en parte arquitectónico y en parte electrónico-comunicativo-inmaterial” (Di Felice, 2012: 170).

A partir del siglo XIX, la generación de esta dimensión inédita de habitabilidad emancipada del paisaje urbano puso en evidencia una modificación sustancial en la relación sujeto/territorio que marcó nuevas vinculaciones comunicativas en un plano metageográfico, distinto del plano orgánico del cuerpo del transeúnte y del plano material arquitectónico de la ciudad. Recorrer la urbe devino una experiencia de tránsito por redes de información y flujos de datos. Pero lo virtual no implica un *no lugar* sino la construcción de un modelo de mundo aparentemente ajeno, atemporal y sin asidero geográfico, edificado a partir de esta des-realización del mundo circundante. Tal como apunta Mongin a partir de la lectura del concepto de *ciudad virtual* en Castells, “El espacio de los flujos mundializados olvida que él mismo pertenece a un mundo, a un único mundo, y que tiene tratos con el mundo” (Mongin, 2006: 283).

Este es un punto clave para pensar la ciudad del videojuego, porque en esa distinción entre planos diferenciados (ficcional/extraficcional o lúdico/no lúdico) radica la posibilidad de comprender la riqueza de la operación semiótica del videojuego. Resulta difícil, por lo tanto, acordar con Di Felice cuando define las espacialidades electrónicas como “hechas de informaciones e impulsos eléctricos, electrónicamente traspasables y sólo mediáticamente habitables” (2012: 183), porque eso conduciría a un borramiento del sujeto y a un “olvido” de las condiciones objetivas que sostienen la modelización virtual. Afirma Di Felice:

No es el sujeto quien cuenta la ciudad ni la ciudad que se cuenta a través de él, sino que es el habitar electrónico-metropolitano el que se revela como un conjunto de espacios que pueden ser habitados solamente en cuanto interconectados a circuitos electrónicos, a espacialidades mediáticas y a metaarquitecturas (Di Felice, 2012: 195).

Por el contrario y tal como señala Camille Utterback (2004), la representación digital de un *yo* que responde a nuestro comando en las pantallas no debería implicar el borramiento del cuerpo ni del esfuerzo corporal de esa acción de comando: “Todas las formas de ‘texto interacti-

vo' requieren un cuerpo físico con el cual interactuar" (2004: 218. Nuestra traducción). Así, resulta más productivo pensar que la peripecia heroica en la ciudad modelizada virtualmente depende de la *actuación* (Murray, 1999) del jugador, es decir, de la actividad prevista dentro de un conjunto de posibilidades diseñadas por el autor y reguladas por un procedimiento informático, pero sin las cuales no habría despliegue semiótico de ese mundo representado. Se trata, entonces, de una "actuación" heroica comandada por el jugador más que de una situación de co-autoría: lo que subraya la categoría de "actuación" es el proceso de delegación que arrostra el usuario en el marco del texto digital, como lo explicita Murray:

Podríamos decir que el usuario es el autor de un baile particular dentro de un sistema narrativo electrónico, o el arquitecto de una construcción virtual concreta, pero hay que distinguir esta autoría «derivada», de la autoría de quien ha creado el sistema (Murray, 1999: 165).

¿Cómo es actuar en las ciudades digitales de los videojuegos? Estos ambientes ofrecen la ilusión de movilidad al tiempo que domicilian al jugador en un lugar preciso para el despliegue del cronotopo urbano. Leyes físicas, políticas, económicas, sociales: las reglas del programa modelizan una serie de rasgos específicos que garantizan el marco de verosimilitud. En ninguno de los ejemplos que abordaremos el héroe tiene la necesidad de comer o dormir, y la muerte no es definitiva sino una sucesión de oportunidades que instan a eludir lo trágico.<sup>3</sup> El género del juego dicta las condiciones de sociabilidad: matar o ser matado, eludir o confrontar, buscar y encontrar.

Toda trayectoria por la ciudad ha sido prevista o sólo se desenvuelve en el marco de reglas programadas, frecuencia invisible para el usuario en el conjunto de instrucciones a nivel de código informático. Si bien es cierto que la actuación del héroe depende de la actividad del lector, los márgenes de movilidad e interacción de uno y otro dependen a su vez de las variables previstas y reguladas. Como apunta Ken Hillis:

Aunque la interactividad prevea un abanico limitado de *input* procedente de los usuarios, los ambientes virtuales en realidad

3 Acerca de esta mecánica de los videojuegos que hacen de la muerte un incentivo para tentar otras posibilidades, Jesper Juul (2013) desarrolla su reflexión sobre la propiedad paradójica del videojuego de ser un artefacto del desplacer y el placer a la vez: si fracasar en el juego provoca disgusto o desagrado, existe también placer en el hecho de superar el obstáculo si el juego ofrece la posibilidad de volver a intentarlo. Juul denomina esta situación contradictoria una "retórica de la falla", definitoria del arte del videojuego. Lo que es definitivo o irreversible en otros ámbitos, dentro de este espacio se torna un incentivo para la adquisición de experiencias y la experimentación.

proponen que los usuarios experimenten como sensaciones de otro (lo que en sí no es un fenómeno nuevo), representadas como sensaciones muy vívidas, experimentadas por medio de un proceso de inmersión (un nuevo fenómeno que reduce la distancia o el espacio entre objeto y sujeto). Eso funciona con el fin de confundir la experiencia perceptual del usuario con las concepciones programadas y proyectadas en la máquina. (Hillis, 2004: 115. Nuestra traducción).

La conjunción de peripecia heroica y movilidad en la ciudad son elementos centrales en los videojuegos que analizaremos porque es sólo a partir de ese desplazamiento que el modelo de mundo y la orientación estético-ideológica propuestos logran desplegar su significación. Deambular por esas ciudades implica, tácitamente, admitir reglas de comportamiento y marcos de verosimilitud en función de los objetivos, las posibilidades del sistema y, por supuesto, el estilo de cada jugador en su pasaje por el territorio digital.

Lo interesante entonces sería indagar esta tensión entre *políticas* de la ficción digital, reguladas mediante secuencias de procedimientos informáticos, reglas combinatorias, trayectorias previstas y estructuras narrativas preconcebidas; y *poéticas* factibles dentro de ese territorio regulado. En otras palabras, sería válido interrogar a partir de este enfoque el texto urbano que modelizan estos videojuegos. Interpelarlos a la luz de la inestabilidad de lo urbano para descubrir allí modalidades específicas de hacer funcionar a la ciudad al servicio de la experiencia iniciática de los protagonistas. ¿Qué modelización de ciudad presentan estos videojuegos? ¿A través de qué mecanismos se valida ese modelo de realidad? ¿Qué niveles de sentido pueden desglorsarse?

## Ciudades convincentes

*Assassin's Creed* es el nombre de una saga de videojuegos aparecida en 2007, hoy extendida a películas, novelas e historietas. Se inscribe en el campo de la ciencia ficción y responde al género de aventura y acción en tercera persona. La historia adopta forma de relato enmarcado, con un relato marco en un futuro en el que es posible revivir la vida de los antepasados de una persona mediante un aparato (el Animus) que decodifica la memoria genética del ADN del descendiente. En el presente del relato (2012), encarnamos a Desmond Miles, un joven que colabora con la secta de Asesinos contra la organización de los Templarios, en busca de cierta información que podría salvar a la humanidad de su inminen-

te desaparición. El juego postula como objetivo *sincronizarnos* con nuestros antepasados (es decir, realizar las mismas acciones para revivir su experiencia) y poder recuperar dicha información. En *Assassin's Creed II* (Ubisoft Montreal, 2009) reviviremos la peripecia de Ezio Auditore en la Florencia renacentista de 1476.

La existencia de estos dos niveles del relato (la vivencia de Ezio anidada en la de Desmond), además de actualizar una fórmula que garantiza la continuidad comercial de la saga<sup>4</sup>, recurre al mecanismo del *texto dentro del texto* con un enorme impacto en la significación general de la obra. Por una parte, la idea de textos urbanos anidados en otros: ciudades que se vinculan genealógicamente entre sí a partir de la peripecia salvífica del héroe (Desmond) tras un artefacto que podría ayudar a la humanidad. Pero también ciudades anidadas en la vivencia de Ezio, cuyo aprendizaje depende del desplazamiento y el conocimiento de ese cronotopo urbano.

En otro plano, son historias encapsuladas de luchas por el poder, hermanadas por la recurrente oposición entre facciones, Asesinos y Templarios, que pugnan por modelos políticos confrontados. Comandar a los héroes (Desmond y Ezio) se presenta como una acción plurisecular en un continuum milenario de lucha maniquea entre bandos, siendo colocado el jugador en uno de ellos, sin opción. El conocimiento de la verdad implica la adquisición de un poder sobre el destino de la humanidad: cobra relieve así la profunda dimensión mítica que estructura la peripecia de los héroes en la saga.

Pero el juego propone también anidar las acciones de esos personajes, de modo tal que es sólo a partir del espejamiento con el *otro* que la peripecia avanza. El juego penaliza con pérdida de vitalidad o fracaso en las misiones el alejamiento de las acciones efectivamente realizadas por nuestro antecesor: *sincronizarse* con él implica, por lo tanto, imitar su comportamiento ante las situaciones problemáticas. En este sentido, las trayectorias por la ciudad admiten cierto margen de maniobra pero no independencia de la ruta señalizada por el antecesor. Podemos movernos libremente, pero desatender las misiones implica quedar suspendidos en

4 A partir de este relato marco, la saga cuenta con cuatro entregas publicadas y múltiples DLC (contenido extra descargable), ambientados en: Medio Oriente durante las cruzadas del siglo XIII en *Assassin's Creed I* (Ubisoft Montreal, 2007); Florencia y ciudades italianas del Renacimiento en *Assassin's Creed II* (2009), *Assassin's Creed: Brotherhood* (Ubisoft Montreal, 2010), *Assassin's Creed: Revelations* (Ubisoft Montreal, 2011); ciudades estadounidenses durante el proceso revolucionario de 1750 para *Assassin's Creed III* (Ubisoft Montreal, 2012) y ciudades del caribe pirata durante el siglo XVIII en *Assassin's Creed IV: Black Flag* (Ubisoft Montreal, 2013). También *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft Montreal, 2014), ambientada en París durante la Revolución Francesa; *Assassin's Creed Rogue* (Ubisoft Sofia, 2014), en ciudades norteamericanas durante la Guerra de los Siete Años (1756-1763); y, por último, *Assassin's Creed Syndicate* (Ubisoft Quebec, 2015) en Londres victoriano.

un *estar*, un presente desarticulado de la trama que se traduce en la interrupción del proceso iniciático. La historia es una sola y nuestra única opción es validarla.

El motivo mítico del héroe que busca a otro se actualiza en esta performance de *ser* otro como llave de acceso al conocimiento. Ese proceso comprende también al jugador, atado sin percibirlo a revivir las acciones de Ezio para poder avanzar en la trama de Desmond. En esta cadena de comandos que metaforiza la propia mecánica del videojuego como texto cultural, radica quizá la imagen más potente para pensar la ciudad no sólo como escenario sino también como utópica máquina de control por *feedback*: “modelos actualizados para imaginar utopías que prometen no solamente renovación y liberación, sino también un control social racional del espacio, de la información y de la identidad.” (Hillis, 2004: 15. Nuestra traducción).

Deambular por la ciudad no es una opción sino un requisito previsto, condición de la iniciación heroica y de nuestra inmersión en el texto ficcional. Así como la memoria de los antecesores de Desmond es decodificada gracias a la tecnología del Animus, somos cautivos de la ciudad que vamos descifrando en el mismo momento en que la recorreremos. Esto se aprecia, por ejemplo, en el modo en que distintas zonas de la ciudad se *desbloquean* y devienen transitables conforme se van superando exitosamente las misiones de *sincronización* con nuestro antepasado Ezio. Ese despliegue progresivo de la ciudad implica también la aparición de nuevas clases de enemigos, más poderosos y difíciles de superar, lo que justifica a su vez misiones para adquirir destrezas y armamento adecuados<sup>5</sup>, mejorar las técnicas de lucha y manejo de armas, desarrollar técnicas de sigilo y ocultamiento, combate cuerpo a cuerpo o ataque a distancia, etc, en una espiral de progresiva calificación que se basa en la riqueza de experiencias y la diversidad de obstáculos que ofrece la ciudad. Por ejemplo, Ezio aprende tanto técnicas de sigilo (ocultándose en bancos, carretas de paja o grupos de prostitutas) como formas de enfrentamiento abierto (mejorando su técnica de combate, contratando mercenarios, asesinando desde altura o a distancia), y ambas formas generan reacciones diferentes en la vida urbana durante una misión. Así, optar por acciones de alto o bajo perfil, o tener que variar la estrategia, son opciones disponibles que deben ser sopesadas por el jugador según el estado de ánimo de la ciudad, es decir, el estado de alerta, pánico o calma en que se encuentren los guardias, los transeúntes, los aliados y el blanco objetivo de una misión.

5 Existen también misiones secundarias o extras (DLC o “downloadable content”), accesorias al tronco argumental principal, cuya resolución exitosa puede brindar acceso a objetos, armas, indumentaria o destrezas que facilitan otras misiones.

Aprender a dominar esas variables, evaluar el perfil y la estrategia más adecuados, controlar los imprevistos y utilizar todos los recursos humanos y materiales disponibles del modo más eficiente posible conforma a lo largo de las misiones que ofrece el juego, una compleja secuencia iniciática que exige vivenciar y practicar esas destrezas en la ciudad.

No todo está permitido para Desmond (ni para el jugador, por lo tanto), pues la escala de referencia de esa experiencia urbana es, como dijimos, la necesidad de repetir paso a paso la vivencia de Ezio, a riesgo si no de ser expulsados de la simulación del Animus por *desincronización*: si se matan civiles, si el héroe muere o si se frustra el objetivo de captura o asesinato durante una misión, por ejemplo. Se trata entonces de una iniciación heroica tutelada estrictamente por el Animus a partir del guion que ha coreografiado un tercero, Ezio, por la ciudad que ahora revisitamos.

Otro ejemplo muy llamativo son las ciudades que nos propone el estudio Rockstar, en los videojuegos *Max Payne 3* (2012) y *Grand Theft Auto V* (2013), territorios más actuales y donde se esboza quizá una crítica política más definida.

*Max Payne 3*, tercera entrega de la saga, relata la vivencia del ex detective neoyorquino convertido ahora en guardaespaldas de una poderosa familia de São Paulo. La trama conducirá al héroe por un camino de descubrimientos acerca del poder, la corrupción, la mafia, el tráfico de órganos y el accionar parapolicial en Brasil, con una mecánica de juego que restringe al máximo las posibilidades de exploración del cronotopo urbano. Es decir que en este videojuego, que pertenece al género de acción en tercera persona, la ciudad parece desempeñar un papel similar al de los entornos urbanos de los juegos FPS porque el recorrido es univariario y con sendas muy acotadas, interrumpidas eventualmente por escenas cinemáticas que explicitan el proceso iniciático del héroe. Modificar ese proceso está negado al jugador, cuyo éxito se limita al hecho de poder superar vivo las hordas de enemigos.

Constantemente influida por el monólogo interior del protagonista, la acción de comandar el recorrido del héroe se convierte en una experiencia de pasaje a través de un campo de tiro. El jugador es convencido tácitamente de matar o morir, y el objetivo del juego acaba siendo reducido casi exclusivamente a disparar (con más o menos pericia, mejor o peor armamento, mayor o menor espectacularidad<sup>6</sup>) a todo aquel que no sea Max Payne.

La primera escena de una fiesta exclusiva en una terraza de Sao Paulo

6 El efecto de "bullet time" o tiempo de bala que explotó la primera entrega de esta saga (2001) aparece nuevamente en esta entrega, brindando al jugador la posibilidad de realizar ejecuciones de notable efecto cinematográfico.

anticipa, en cierto modo, la tensión básica que se mantiene a lo largo del juego entre el supramundo de opulencia y el inframundo de pobreza y exclusión. Paralelamente a este viaje de descenso, acontece un doble viaje del personaje que vuelve a sumirse en la miseria de su dolor y soledad (como lo testimonian sus monólogos de tono pesimista y su figura cada vez más deteriorada) y que vuelve a recorrer, además, los lúgubres y peligrosos ámbitos del género policial negro en el que se inscribe la saga.

En línea con su apellido, la ciudad desde la mirada de Payne es una ciudad de violencia y dolor [*pain* en inglés], y más allá de resultar plana en comparación a la de los otros dos videojuegos que analizamos, son los monólogos del héroe los que confieren en este caso profundidad al espacio, explicitando la creciente desesperanza del personaje y abstrayendo al jugador del ámbito estrecho por el que debe transitar disparando.

Una de las escenas más significativas del juego acontece en la favela *Nova Esperança*, construida en el juego a partir de referentes míticos infernales y elementos de los imaginarios del miedo y la criminalidad en Sudamérica. La visita de Payne a este lugar carece en el esquema argumental del juego de completa justificación, presentándose más bien como la oportunidad de introducir la peligrosa vivencia en el *slum* (Davis, 2006) por parte del extranjero, que lo experimenta como anábasis y catábasis infernal. Aparecen condensados en este capítulo una serie de temas que describen adecuadamente las tensiones en la ciudad: cuerpos mestizos atléticos y sensuales, baile y erotismo por una parte; pobreza y marginalidad, represión policial, drogadicción y delincuencia, tráfico de personas y órganos, muerte, por otra. Ciertamente, la ciudad que el jugador recorre junto a Payne es una ciudad inestable y violenta, pero se la recorre parapetado detrás de la mirada extranjera de Payne y detrás de la propia lógica no trágica del sistema de juego, que nos garantiza revivir al héroe si eventualmente es lastimado por el filo de esa realidad.

En el caso de este videojuego, la ciudad opera como un espacio de resonancia donde impacta el eco de las reflexiones de Payne acerca de la realidad y la condición humana durante su proceso iniciático. Que el espacio sea aquí bidimensional y muy tabicado, no significa sin embargo que posea menos importancia en la iniciación heroica, pues los violentos contrastes de la ciudad latinoamericana en general y de una metrópoli como Sao Paulo en particular sirven para calibrar el amplio espectro del viaje heroico (del supra al inframundo) y para dotarlo de cierta aureola extraña y excepcional (la favela, los cuerpos mestizos, el baile, el fútbol, etc. son todos estereotipos turísticos acerca de lo brasilero). Como una especie de proyección del estado de ánimo del personaje, la ciudad en *Max Payne 3*

funciona como una metáfora del proceso gradual de aleccionamiento del personaje, estrechándose y oscureciéndose a medida que nos acercamos al enfrentamiento final.

Veamos el caso de otra ciudad de Rockstar, esta vez Los Santos, la megalópolis en la costa oriental de EEUU donde se ambienta *Grand Theft Auto V*. Esa urbe nos ofrece un panorama mucho más complejo si lo comparamos con la ciudad de Payne, no sólo por el nivel de detalle y el realismo de la modelización<sup>7</sup> sino por la propia lógica del sistema de juego que admite una diversidad de acciones alternativas a las misiones que componen la historia principal. Nadar, correr, comer y beber; asistir al cine, a clubes nocturnos; saltar en paracaídas o jugar al tenis; conducirse en bote, automóvil, bicicleta o avión; ser chofer en un servicio de taxi; iniciar y mantener relaciones sentimentales; ir al psicólogo y un larguísimo etcétera son opciones previstas en esta ciudad digital. Tampoco aquí es necesario comer o dormir<sup>8</sup> (si bien existen como opciones recreativas) y no hay posibilidad de enfermarse aunque sí de ser atropellado, golpeado, baleado y eventualmente morir. El héroe reaparece (incluso si ha muerto) en la puerta de un hospital y se descuenta un monto mínimo de dinero por los servicios médicos prestados.

La trama del juego gira en torno a la vivencia de tres personajes (Franklin, Michael y Trevor) que buscan mejorar su condición económica y estabilizar su vida en la ciudad. Perteneciente al género de aventura y acción en tercera persona, lo novedoso en este videojuego, última entrega de una exitosa franquicia, es la inmensidad del mundo abierto que se ofrece y la posibilidad de alternar el punto de vista entre los tres personajes.

El gran protagonista del juego y motor profundo de la ciudad es el dinero, o debiéramos decir, la conjunción de dinero y ciudad: todo procede y conduce hacia el dinero pero, a diferencia de *Monopoly* o el *Estanciero*, el juego propone como palanca de crecimiento económico la actuación en el ámbito de la economía criminal. El título de la franquicia describe claramente esta filosofía del dinero que adopta, como su primer escalón, el robo de autos. Aunque no tenga importancia respetar los ritmos corpo-

7 No es dato menor el hecho de que este videojuego haya sido considerado el más caro de la historia, habiendo insumido su producción la cifra de 265 millones de dólares. Si cotejamos este dato con el hecho de que el juego recaudó en las primeras 24 horas de estreno la cifra de 800 millones de dólares, y que esa cifra seguramente ha seguido aumentando puesto que sólo se ha comercializado para consolas PS3 y Xbox360 (lo que reduce las pérdidas por piratería, más frecuentes en plataforma PC), cobra verdadero relieve la estrecha relación que se viene consolidando entre los principales estudios de inversiones cuantiosas en la producción de nuevos títulos por la alta rentabilidad que generan si tienen éxito comercial.

8 En una versión anterior de la franquicia, *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar North, 2004), muchas de las críticas de los jugadores provinieron del hecho de que si el protagonista no asistía regularmente al gimnasio o descuidaba su dieta, perdía vitalidad y, por lo tanto, chances de cumplir adecuadamente las misiones.



rales, las horas de sueño o las necesidades alimenticias, sí es crucial en la ciudad garantizar el crecimiento y la movilidad del dinero: robar, invertir, contratar o ser contratado, gastar.

La focalización múltiple de los tres protagonistas del juego no implica, sin embargo, una diferencia sustancial acerca del modo de vivir en Los Santos o, más precisamente, de la supervivencia en un medio hostil y competitivo como ese. La iniciación heroica en este videojuego se basa entonces en demostrar la aptitud de supervivencia a partir de actividades criminales que son presentadas como única opción viable para el ascenso social. Si el camino mítico del héroe tradicional se basa en la superación de obstáculos y pruebas calificantes, las peripecias de los tres protagonistas aquí demuestran que este videojuego premia los atajos, la trampa y toda una serie de acciones orientadas meramente a conseguir dinero.

En ese espectro de acciones en torno a la posesión o desposesión monetaria se define el auténtico latido de la ciudad, repleta de personajes de dudosa moral (financistas, especuladores, timadores, ladrones, adúlteros, drogadictos, narcotraficantes, etc.) que van entrecruzándose en la peripecia de estos protagonistas que sólo buscan su bienestar (económico).

Superando los esquemáticos contrastes de la violenta São Paulo de *Max Payne*, Los Santos admite en su seno una cantidad apabullante de paisajes sociales y velocidades, concatenados por innumerables autopistas y calles que mantienen cohesionadas las distintas zonas de la ciudad, a la vez que sirven como fronteras internas. El otro elemento de cohesión es, claramente, la policía, que representa un agente omnipresente en su intento (infructuoso) por impedir nuestro enriquecimiento criminal.

Los Santos representa un mundo social complejo: las zonas pobres están pobladas mayoritariamente por afroamericanos e inmigrantes. Proliferan allí los carteles de *Se Renta*, en español (¿efecto de los remates de hipotecas?). En zonas pudientes, podemos eventualmente asistir a arrebatos (e impedirlos o bien apropiarnos del botín); los protagonistas hablan en sociolectos diferenciados, en inglés, pero en las calles pueden oírse diferentes idiomas en diversas situaciones cotidianas. También existen empresas de todos los rubros con nombres imaginarios; más de una decena de estaciones de radio elegibles; canales de televisión, películas en el cine, páginas web y redes sociales, etc.

El detallismo y extensión del espacio urbano no es entonces producto solamente de una voluntad de realismo sino de un intento por captar la noción de ciudad contemporánea como un espacio fluido de libre circulación del capital. Desde una lógica monetaria estricta y simplificadora, todo allí se sopesa a partir de su capacidad de poseer o ser desposeído de

su dinero, de tal modo que la iniciación heroica en Los Santos consiste en el aprendizaje gradual y ludificado de los modos de depredación social.

Cobra entidad así una ciudad digital inmensa porque su pretensión es elaborar un modelo de mundo casi tan detallado como la ciudad actual. Pero no deja de ser un cronotopo y, como tal, una metáfora para representar la lógica sistémica del capitalismo global y los umbrales admitidos de violencia, exclusión y criminalidad del sistema neoliberal. Resulta valioso en este punto recuperar la crítica que Nick Dyer-Witheford y Greig de Peuter (2009: 153-182) realizan a las ciudades en entregas anteriores de la franquicia *GTA*. El principio que las irriga es el de la movilidad del dinero y de lo que se trata es de encontrar el algoritmo del bienestar desde una lógica estrictamente neoliberal:

*GTA* is a cynical game that simultaneously satirizes, indulges, and normalizes individual hyperpossessiveness, racialized stereotypes, and neoliberal violence in a self-cancellation that allows these elements to remain intact, a structure that is, in a very precise way, conservative. This cynicism makes *GTA* undoubtedly complex (Dyer-Whitheford y De Peuter, 2009: 181).

Las ciudades digitales que hemos presentado difieren una de otra en el modo en que cada una habilita la iniciación del personaje heroico. La ciudad renacentista en *Assassin's Creed II*, si bien ofrece un amplio margen para el desplazamiento y la movilidad, se presenta en realidad como un ámbito guionado que prescribe formas posibles de vivenciar la ciudad a partir del mandato de sincronidad con el antepasado en el Animus. En *Max Payne 3*, la ciudad se angosta espacialmente y deviene galería de tiro, pero se profundiza en la reflexión del héroe que va resignificando e hilvanando la secuencia de acciones y espacios como parte de un mismo proceso iniciático de dolor y desencanto. La ciudad importa en este videojuego por su capacidad de refracción o, como dijimos, por su resonancia frente a la melancolía del personaje. Por último, Los Santos hace visible en *Grand Theft Auto V* la transformación del espacio humano de la ciudad en un escenario de juego dispuesto para el capital. Las peripecias de los héroes en la ciudad se convierten aquí en la ejemplificación de los modos de supervivencia y adaptación social; formas más o menos eficientes de garantizar la libre circulación del dinero por la ciudad.

Más allá de estas diferencias, estas ciudades guardan similitud en lo que hace a su funcionamiento semiótico como modelos de ciudad doblemente orientados: por una parte, regulan las posibilidades potenciales y efectivas de iniciación heroica para los protagonistas; y por otra, funcio-

nan como enclaves atractivos que garantizan la inmersión del jugador y su compromiso con el juego y con esa peripecia. Experimentar la ciudad no es entonces sólo una condición para el héroe, sino también el fortalecimiento de un vínculo ficcional con el jugador, responsable de comandar a los protagonistas.

Actuamos en esa ciudad porque sus ambientes son hospitalarios, emocionantes, seguros y gratificantes. Así, la ciudad digital simula olvidar la violencia del mundo que la procrea y subsume esa experiencia bajo la estrella de lo irreal. Sin embargo, bien sabemos que la ficción no alude a lo falso, sino a lo complejo que no puede ser dicho sino con metáforas.

## Poéticas urbanas y máquinas de imaginar

La ciudad, en tanto texto de la cultura, funciona como una máquina de imaginar. Sus distintas dimensiones alimentan las innumerables modelizaciones de lo urbano que generan los distintos lenguajes de la cultura, como el cine, la literatura, el arte.

Los videojuegos también funcionan como máquinas de imaginar: máquinas lógicas con delimitaciones programadas de lo que podría acontecer. Beatriz Sarlo (2009) denomina *ciudad imaginaria* a aquella que construye la mirada del extranjero y la guía turística:

Las guías escanden la ciudad por sus edificios notables, sus iglesias tardías del fin de la colonia, sus *shoppings*, sus recorridos aconsejados a extranjeros porque no tienen tramos aburridos, peligrosos o antipintorescos. Son una forma de la pura actualidad de la ciudad [...]. Piensan la ciudad como traducción entre culturas, como intérpretes, *shoppings assistants*, historiadores barriales, propagandistas y consejeros *gourmet*. (Sarlo, 2009: 185) (Cursiva en el original)

La ciudad digital se asemeja a la ciudad turística porque ambas se modelizan de acuerdo a un número limitado de rasgos particulares, sintetizando una imagen coherente, compacta y pacificada de ciudad. La condición de ingreso a las ciudades de estos videojuegos radica tal vez en convertirnos en turistas que actúen sin indagar demasiado.

Dyer Witheford y De Peuter (2009) conceptualizan al videojuego como una *máquina del Imperio*, dispositivos complejos que condicionan ideológicamente nuestro conocimiento de la realidad; Hillis denomina los ambientes virtuales como *máquinas de control por feedback*; Janet Murray (1999: 27) convierte la holocubierta (“máquina de fantasía universal abierta a una programación personalizada”) de *Star Trek* en metáfora para pen-

sar el futuro de la narrativa en el ciberespacio. Acaso una buena metáfora actual sería la del Animus, la máquina virtual que se utiliza en *Assassin's Creed* para revivir la memoria de los antepasados.

La ciudad digital podría ser pensada como una máquina de imaginar, modelizada a partir de la experiencia inestable de la ciudad contemporánea, pero capaz de ofrecer una imagen dócil, apaciguada, estable y relativamente homogénea de lo urbano. En torno a ese trabajo de síntesis y estetización de la ciudad, que implica una previsión de las trayectorias e interpretaciones posibles (*poéticas heroicas*) dentro de un margen controlado de opciones (*política de la ficción digital*) radica la particularidad del proceso semiótico que desarrolla el videojuego como texto complejo de la cultura, oferente de modelos de realidad.

En los videojuegos analizados, la ciudad digital supone en cada caso peripecias iniciáticas particulares de los protagonistas, peripecias desarrolladas a partir de modelos míticos iniciáticos de larga permanencia en la memoria cultural, actualizados según las posibilidades concretas en cada una de esas ciudades. Todo videojuego, así como todo texto de la cultura, está atravesado por ese imaginario mítico que cristaliza a su vez una constelación específica de relatos epocales. Pero la ciudad digital fortalece no sólo este vínculo con relatos del pasado, sino también el vínculo entre jugador y héroe, en tanto hace posible la iniciación del primero al garantizar para el segundo un parapeto placentero, seguro y apaciguado.

Iluminar este trabajo inmersivo del videojuego acaso sirva para no ingresar inadvertidamente a estos territorios de la ficción digital, o al menos no olvidar que somos turistas atravesando ciudades con muchísimo más espesor del que vemos, ciudades anidadas dentro de otras que transcurren afuera, cuando no estamos sentados en el *Animus*.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aarseth, E. (1997). *Cibertext. Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Bajtín, M. M. (1989). *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Taurus.
- Barei, S. (2008). Perspectivas retóricas. En S. Barei y P. Molina Ahumada (Eds.), *Pensar la cultura I: Perspectivas retóricas* (pp. 9-25). Córdoba: GER.
- Bauman, Z. (1999). *Modernidad líquida*. México: FCE, 2006.
- Bogost, I. (2010). *Persuasive Games*. Cambridge - London: The MIT Press.

- Ciccolella, P. (2007). Transformaciones recientes en las metrópolis latinoamericanas. En V. Fernández Caso y R. Gurevich (Coords.), *Geografía. Nuevos temas, nuevas preguntas* (pp. 125-145). Buenos Aires: Biblos.
- Davis, M. (2006). *Planet of slums*. London: Verso.
- De Certeau, M. (1997). *La invención de lo cotidiano. 1. Artes de hacer*. México: Universidad Iberoamericana.
- Di Felice, M. (2012). *Paisajes posurbanos*. Córdoba: El Copista-UNC.
- Donzelot, J. (2004). La ville à trois vitesses: gentrification, relégation, périurbanisation. *Esprit*, 118, 267-274. Recuperado de <http://www.esprit.presse.fr/article/donzelot-jacques/la-ville-a-trois-vitesses-relegation-periurbanisation-gentrification-7903?folder=1>.
- Dyer-Witheford, N. y De Peuter, G. (2009). *Games of Empire. Global capitalism and video games*. Toronto: Minnesota University Press.
- Giraldo, L. M. (2004). *Ciudades escritas*. Bogotá: Andrés Bello.
- Harvey, D. (2007). Los espacios del capitalismo global. *Espacios de crítica y producción*, 35, 20-32.
- Heffes, G. (2009). *Las ciudades imaginarias en la literatura latinoamericana*. Rosario: Beatriz Viterbo.
- Hillis, K. (2004). *Sensações digitais*. São Leopoldo: Editora Unisinos.
- Huizinga, J. (1972). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- Jitrik, N. (1995). Voces de ciudad. *Versión*, 5, 45-58.
- Juul, J. (2011). *Half-real*. Cambridge: The MIT Press.
- (2013). *The Art of Failure. An essay on the pain of playing video games*. Cambridge: The MIT Press.
- Lotman, I. (2000). La arquitectura en el contexto de la cultura. En *La Semiosfera III* (pp. 103-112). Madrid: Cátedra.
- Lotman, I., y Mints, Z. (1996). Literatura y mitología. En I. Lotman, *La Semiosfera I* (pp. 190-213). Madrid: Cátedra.
- Ludmer, J. (2004). Territorios del presente. En la isla urbana. *Pensamiento de los confines*, 15, 103-110.
- Molina Ahumada, E. P. (2013). *Ciudades míticas. Mito del héroe y cronotopo urbano en seis novelas contemporáneas*. (Tesis doctoral inédita). Córdoba: Facultad de Filosofía y Humanidades, Universidad Nacional de Córdoba.
- (2017). Jugar a la guerra: retórica y política en videojuegos bélicos. *Question*, 54 (1), 83-98. Recuperado de <http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/4048>.
- Mongin, O. (2006). *La condición urbana*. Buenos Aires: Paidós.
- Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta*. Barcelona: Paidós.
- Romero, J. L. (2009). *La ciudad occidental*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Sarlo, B. (2009). *La ciudad vista*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Sassen, S. (2007). *Una sociología de la globalización*. Buenos Aires: Katz editores.

Utterback, C. (2004). Unusual positions – embodied interaction with symbolic spaces. En N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Ed.), *First person. New media as story, performance and game* (pp. 218-226). EEUU: The MIT Press.

## VIDEOJUEGOS CITADOS

Capcom. (1987). *Street Fighter*. Osaka: Capcom.

Rockstar North. (2004). *Grand Theft Auto: San Andreas*. New York: Rockstar Games.

Rockstar North. (2013). *Grand Theft Auto V*. New York: Rockstar Games.

Rockstar Studios. (2012). *Max Payne 3*. New York: Rockstar Games.

Team Ninja. (1996). *Dead or Alive*. Tokyo: Tecmo.

Ubisoft Montreal. (2007). *Assassin's Creed I*. Rennes: Ubisoft.

Ubisoft Montreal. (2009). *Assassin's Creed II*. Rennes: Ubisoft.

Ubisoft Montreal. (2010). *Assassin's Creed: Brotherhood*. Rennes: Ubisoft.

Ubisoft Montreal. (2011). *Assassin's Creed: Revelations*. Rennes: Ubisoft.

Ubisoft Montreal. (2012). *Assassin's Creed III*. Rennes: Ubisoft.

Ubisoft Montreal. (2013). *Assassin's Creed IV: Black Flag*. Rennes: Ubisoft.

Ubisoft Montreal. (2014). *Assassin's Creed Unity*. Rennes: Ubisoft.

Ubisoft Quebec. (2015). *Assassin's Creed Syndicate*. Rennes: Ubisoft.

Ubisoft Sofia. (2014). *Assassin's Creed Rogue*. Rennes: Ubisoft.

Wright, Will. (1989). *SimCity*. Novato: Broderbund.