

El cronotopo y la ciudad digital

Una lectura bajtiniana del videojuego *Watch_Dogs* (Ubisoft, 2014).

Ernesto Pablo Molina Ahumada

Universidad Nacional de Córdoba (Argentina)

La categoría “cronotopo” representa quizá uno de los aportes más valiosos de la propuesta bajtiniana para leer las conexiones complejas entre obra artística y contexto social. Esta categoría, sin embargo, presenta en su formulación algunas problemáticas que merecen ser desarrolladas antes de su aplicación en un caso concreto.

Nos interesa abordar la representación artística de la ciudad en un tipo de texto digital de amplia circulación en la actualidad, el videojuego, indagando allí el modo en que un juego en particular, *Watch_Dogs* (2014), da cuenta de algunos rasgos de inestabilidad de la experiencia urbana contemporánea. Lo que nos interesa demostrar a partir de este ejemplo concreto es cómo la construcción del espacio en ese videojuego reproduce lógicas urbanas globales pero particularizadas por la propia interacción del jugador en ese espacio. Así, de lo que se trata es de una apropiación controlada de la ciudad para garantizar derroteros particulares del héroe en la ciudad ficcional a costa de un jugador que permanece quieto en su ámbito de juego. A eso apunta el caso particular de este videojuego de “mundo abierto”, esclarecedor para pensar esta afirmación pues se trata de un marco de acción de amplísimas posibilidades interactivas que encubre, sin embargo, una paradoja central: la condición de presentar una ciudad hiperestimulante con un protagonista en continuo movimiento para jugadores (ciudadanos) que las construyen interactivamente a partir de su inmovilidad.

En primer lugar recorreremos algunos problemas metodológicos que surgen del planteo teórico de la categoría de “cronotopo” y exploraremos algunas propuestas de resolución. En segundo lugar, se brindarán algunas características que la crítica urbana ha reconocido acerca de la ciudad global actual y, en tercer término, se analizará la ciudad ficcional de Chicago en *Watch_Dogs* (2014), videojuego del estudio canadiense Ubisoft Montreal.

Punto de partida: la noción de cronotopo

El análisis de las formas artísticas de representación del espacio y el tiempo constituye un tema de relevancia en el conjunto de problemas abordado por Bajtín, no solamente por su importancia semántica en relación con los demás elementos compositivos de la obra, sino también por las posibilidades de codificación semiótica que ofrece ese proceso artístico a la hora de considerar las complejas relaciones de la obra con los procesos históricos, políticos y sociales que la atraviesan y son condensados en ese mecanismo de representación. La pregunta acerca del tiempo y el espacio en el arte apunta según Bajtín a un interrogante más amplio: el de las formas complejas a través de las cuales una sociedad construye como signo su propia circunstancia histórica y vehiculiza claves ideológicas para plasmar y comprender ese estado de realidad.

Bajtín desarrolla principalmente su reflexión acerca del proceso de asimilación artística de las coordenadas témporo-espaciales históricas en sus ensayos “Las formas del tiempo y del cronotopo en la novela”, escrito entre 1937 y 1938 (con agregado de 1973) (Bajtín, 1989), y “La novela de educación y su importancia en la historia del realismo” (Bajtín, 1999). En esos estudios propone y esboza la noción de “cronotopo”, una de las categorías más interesantes aunque menos explicitada en los estudios del crítico ruso, preocupado por delimitar un conjunto de características genéricas regulares para la novela europea que le permitan, según lo aclara el propio subtítulo de su artículo de 1937-1938, describir una “poética histórica” del género novela.

Según la definición que ofrece Bajtín, el cronotopo es aquella “conexión esencial de relaciones temporales y espaciales asimiladas artísticamente en la literatura” (Bajtín, 1989: 237), es decir, es el resultado de un proceso de intersección entre series temporales y espaciales novelescas en un todo inteligible y concreto que hace posible leer una significación y una orientación estético-valorativa de la imagen de hombre que transmite la obra (a través del héroe fundamentalmente, que es una figura cronotópica). En la novela, el cronotopo posee una relevancia tanto temática (centro organizador / generador de los acontecimientos argumentales) como figurativa (confiere carácter concreto-sensitivo a esos acontecimientos, visibiliza el tiempo) (Bajtín, 1989: 400-401). La categoría concretiza los elementos abstractos y determina la unidad artística de la

obra (y el mundo representado en ella), en relación con la realidad circundante que vendría a ser “el mundo unitario, real, incompleto e histórico” que *crea ese texto* artístico (Bajtín, 1989: 404).

Además de estos aspectos, podría reconocerse también cierto carácter típico de género para el cronotopo, según lo demuestra Bajtín a través del exhaustivo recorrido histórico que realiza desde la novela griega antigua hasta la novela realista del siglo XIX, lo cual le permite reconocer una serie diacrónica de motivos y cronotopos (veremos esta distinción más adelante) asimilados diferencialmente por el género a lo largo del tiempo. La gran innovación que destaca el autor en esa diacronía es la que introduce precisamente la novela de educación (*bildungsroman*), en la cual el cronotopo deja de ser un escenario inmutable o ajeno para escenificar más bien un estado de tensión y crisis en el sistema cultural. La novela de educación plasma una transformación del héroe *junto* con el mundo, haciendo visible un proceso de transición tanto dentro como a través del héroe. Posteriormente, la novela realista vendrá a asimilar el tiempo histórico de su entorno, superando este plano meramente biográfico del héroe para incorporar al plano artístico esos momentos fundamentales de la realidad temporal. A diferencia del *bildungsroman*, en el realismo el héroe cambia *junto a y por* su tiempo.

A pesar de que en su ensayo de “poética histórica” Bajtín define una serie de elementos compositivos de gran incidencia en el desarrollo del género, resulta dificultoso calificarlos como “motivos” o “cronotopos” porque el propio texto presenta una vacilación terminológica que es importante destacar. Si se define al cronotopo como el conjunto de procedimientos artísticos de representación de fenómenos que, espacializados y temporalizados, dan cuenta de un modo social simbólico de concebir el tiempo y el espacio reales del entorno de la obra, es de suponer la existencia de elementos concretos, compositivos, refuncionalizados históricamente en obras particulares y cuya configuración general (en el sentido de “relativamente estable” que el propio Bajtín asume para los enunciados de un género discursivo) reciba el nombre de cronotopo.

Sin embargo, esta distinción entre lo general y lo particular no alcanza para aclarar la variación terminológica al definir estas unidades compositivas en los artículos que Bajtín dedica al tema del cronotopo, en los que suele referir a los mismos elementos indistintamente en términos de “motivos” y “cronotopos”. Baste como ejemplo el siguiente párrafo de la traducción española (1989) de *Teoría de la novela*:

Vamos a detenernos aquí en uno de ellos, probablemente el más importante de estos motivos: el *motivo del encuentro*. (...) En el motivo negativo –“no se encontraron”, “se separaron”– se mantiene el cronotopismo (...) La unidad inseparable (pero sin unión) de las definiciones temporales y espaciales, tiene, en el cronotopo del encuentro (...) Pues aislado, es imposible el motivo del encuentro (...) Naturalmente, en diferentes contextos, el motivo del encuentro puede adquirir diferentes expresiones verbales (...) En la literatura, el cronotopo del encuentro ejecuta frecuentemente funciones compositivas (...) Tenemos que subrayar de manera especial la estrecha relación del motivo del encuentro con motivos como *separación, fuga, reencuentro, pérdida, boda*, etc. (...) Tiene una importancia especialmente grande la estrecha relación entre el motivo del encuentro y el *cronotopo del camino* (“el gran camino”): todo tipo de encuentros por el camino (...) existen pocas obras que no incorporen una de las variantes del motivo del camino (...) (Bajtín, 1989: 250-251. Bastardilla en el original)¹

Un poco antes, Bajtín ha afirmado que los conjuntos de motivos argumentales de encuentro/separación, pérdida/descubrimiento, búsqueda/hallazgo, reconocimiento/no reconocimiento, etc. son cronotópicos “por naturaleza” por su capacidad de ingresar como elementos componentes en los argumentos novelescos, no sólo en novelas de diferentes épocas sino también en obras literarias pertenecientes a otros géneros. La “cronotopicidad” sería entonces una propiedad relativa a la particular configuración de estos elementos compositivos en las obras, un valor adquirido relacionadamente a partir de los cruces de sentido establecidos entre el texto y su época, anulando así la posibilidad de trazar una taxonomía *a priori* de motivos y cronotopos.

Como señala Arán (2009: 133), la noción de “motivo” como procedimiento formal redundante también aparece en la teoría formalista que Bajtín y su Círculo impugnan hacia la década del '20. Tomashevski (1978) define los motivos como unidades temáticas reconocibles en varias obras (de allí su utilidad en estudios comparados) que, combinados entre sí, constituyen una armazón temática. La trama es el conjunto de motivos en sucesión cronológica y relación causa-efecto; el argumento es su disposición según el orden en que aparecen en la obra. Se trata de un conjunto heterogéneo, clasificable en motivos asociados (que no pueden elidirse porque afectan la trama) o libres, y también en dinámicos (motores de la trama, modificadores de una situación) o estáticos. Al conjunto de procedimientos que justifican la introducción de esos motivos, Tomashevski lo denomina “motivación”². Según Pampa Arán, la diferencia en Bajtín estaría dada en que el motivo está convertido “en una figura semántica (diríamos casi metafórica), que teje su significación en relación con el

¹ Citamos de la traducción del ruso al español de Taurus, 1989. También hemos podido consultar la traducción del ruso al portugués (Bajtín, 1988), en donde se reproduce la misma alternancia de los términos. Se debilita, en este sentido, el argumento de una posible traducción defectuosa, ya que resulta al menos llamativo que traducciones diferentes del original reproduzcan la misma vacilación.

² La clasifica a su vez en compositiva, realista o estética (Tomashevski, 1978: 213-215).

cronotopo dominante” (Arán, 2009: 133), es decir, una construcción en cadena que corporiza una nueva unidad en diálogo con determinado orden histórico-espacial y con una visión de hombre.

La indistinción entre motivo y cronotopo en el ensayo bajtiniano también ha sido subrayada por Michael Holquist (1990), quien interroga si la propia intención de desarrollar una “poética histórica” no resulta, en cierto modo, una afirmación contradictoria:

The formulation contains a paradox: how do we overcome the apparent contradiction between a 'history' and a 'poetics'? However else it might be understood, history surely means nothing if it does not attend the particular and the unrepeatable. By contrast, a poetics is defined by its focus on patterns that are unchanging and by norms whose authority resides precisely in their ability to legislate uniformity. (Holquist, 1990: 108)

Holquist rastrea un deslizamiento de la categoría de cronotopo en el texto bajtiniano a partir de una primera aparición cercana a la noción de “motivo” o “función” estructuralista (en tanto rasgo formal recurrente que permite distinguir un tipo textual). Sin embargo, el alejamiento de esta visión o incluso de la noción de “dispositivo” formalista está dada en Bajtín por la primacía histórico-ideológica que reconoce en la configuración de los cronotopos. Arte y vida constituyen fenómenos pertenecientes a un mismo entramado de intenso intercambio dialógico y dan cuenta de la heteroglosia social. Esa relación al interior y al exterior de los textos los particulariza, aunque puedan reconocerse ciertas estructuras transhistóricas que no son (solamente) propias de una época y que ofrecen un panorama de cronotopos diversificados por su grado de especificidad o generalización. Holquist sugiere, por lo tanto, abordar la categoría de cronotopo de modo “bifocal”, como lugar de tensión entre una lente de enfoque particular al aplicarse a textos precisos, y una lente panorámica al estudiar el texto y su tiempo. La tensión entre generalidad y particularidad se subsana trazando un vínculo teórico con la noción de “género”, definido precisamente a partir de cierta estabilidad pero en constante movimiento por la propia dinámica del signo ideológico bajtiniano. Según el autor, entre los cronotopos genéricos y los específicos de cada obra se establece una relación de tensión dialógica que construye un sentido y que esboza, para la categoría, un doble carácter aspectual de figura recurrente y particular a la vez:

What we need, then, is a category that can comprehend the necessity of time/space as recurring elements in all perception, but which will also take into account the non-recurring particularity of any specific act of perception. That category is the chronotope. And because it is sensitive to both repeatable and unrepeatable aspects of the means by which human behavior is mediated, the chronotope is the basic unit of study in Bakhtin's conception of historical poetics (Holquist, 1990: 148)

Pampa Arán, por su parte, resuelve metodológicamente la cuestión postulando la existencia de un cronotopo dominante con motivos encadenados que vienen a ser su forma de concretarlo y materializarlo. La elección del cronotopo dominante (entre el conjunto de cronotopos reconocibles en una obra) y de sus motivos asociados es una atribución de la lectura e interpretación del investigador, y depende también del corpus con el que se trabaje (Arán, 2009: 134).³

A partir de esta complejidad que presenta la sistematización metodológica de una categoría tan flexible como la de “cronotopo”, resulta interesante recorrer también otras propuestas analíticas que han buscado superar esa tensión conceptual. En primer lugar, consideremos el esquema propuesto por Gabriel Zoran (1984) en su estudio del espacio en la narrativa, donde propone tres niveles: el topográfico, el cronotópico y el textual. El segundo nivel, que alude al concepto bajtiniano, da cuenta del “efecto” cronotópico sobre la estructura espacial en la obra. Zoran desarticula la categoría y privilegia sólo el aspecto “compositivo” del cronotopo, su valor en tanto forma, lo cual implica la reducción de su espesor histórico al aislarlo de la tensión dialógica que mantiene con otros enunciados sociales que se dan cita en la novela. Es esta dimensión polémica del signo ideológico en la cadena de enunciados que imagina Bajtín para pensar el mundo social la que se pierde en un abordaje formal como el de Zoran.

Henri Mitterand (1990), por su parte, subraya cierta imprecisión en el estudio bajtiniano⁴ y se propone integrar la categoría de cronotopo a un esquema semiótico de la narrativa. Su primera constatación es que a pesar de la filiación einsteiniana de la categoría, existe una conexión kantiana que ocasiona la no reciprocidad de los elementos vinculados: el espacio aparece subordinado al tiempo (y no a la inversa, como plantea la fórmula *espacio-tiempo* de Einstein), lo que hace de la teoría del cronotopo una teoría del tiempo más que del espacio novelesco. Mitterand entiende que el cronotopo posee una serie de niveles de comprensión que van desde una definición general a otras más específicas. En sentido general, cronotopo es:

³ Para el corpus de novelas argentinas que tematizan los acontecimientos que originaron la dictadura militar argentina y la guerra de Malvinas, Arán propone tres variantes argumentales: las cronotopías del mandato familiar o de la ley del padre, la de búsqueda de la identidad y la de la memoria fracturada (Vid. Arán, 2009: 137-138).

⁴ “Bakhtine ne se préoccupe pas de systématiser sa théorie, qui reste hétérogène, éclatée en multiples définitions et en multiples exemples, usant d’une terminologie variable et faisant allusion à une classification des genres et à une théorie du dialogisme qu’il faut aller chercher ailleurs” (Mitterand, 1990: 179-180).

tout univers humain déterminé consubstantiellement par une époque et un lieu, et aussi toute vision, toute représentation homogène d'un tel univers, tout tableau du monde intégrant la compréhension d'une époque et celle d'un cosmos. (Mitterand, 1990: 185)

En una acepción más específica, se alude al tratamiento particular del tiempo, en primer lugar, y del espacio, en segundo, determinado por el género novela. En un tercer nivel de especificidad, el cronotopo constituye el principio generador y organizador témporo-espacial de cierta clase de obras en un género dado.

Mitterand detecta sin embargo cierta alternancia en el ensayo de Bajtín entre cronotopos tipológicos “característicos de las estructuras profundas del relato novelesco” y otra tipología de elementos más “superficiales”, pudiendo establecerse una diferencia de grado entre ambos:

Mais de plus, par une sorte de décrochement polysémique, apparaissent sous ce même terme une série de motifs ou de thèmes spatio-temporels qui relèvent plutôt, à mon sens, des structures superficielles: sortes de chronotopes à la fois cellulaires et thématisés, figurations thématiques de surface telles que la route, le château ou les tréteaux, définis par Bakhtine lui-même comme des ‘thèmes isolés qui entrent comme éléments constitutifs dans les sujets de romans’. Bakhtine ne se préoccupe pas de les spécifier, et il ne craint pas d'appeler *chronotope* aussi bien le motif situationnel de la rencontre (...) que les motifs purement locaux de la route, du salon bourgeois (...) ou du château (...). (Mitterand, 1990: 187-188).

Ese deslizamiento le sirve a Mitterand para establecer una diferencia funcional entre los elementos de la obra. La clave organizativa está en la capacidad de esos elementos de constituirse en componentes estructurales específicos de una tipología genérica. El rastreo metodológico de los “valores cronotópicos” en una obra comprendería entonces la lectura de los distintos niveles de cronotopicidad, desde motivos espaciotemporales tematizados, hasta grandes articulaciones composicionales e ideológicas que la dotan de sentido (Mitterand, 1990: 190).⁵

Como última propuesta metodológica, nos detenemos en Zubiaurre (2000) y su análisis del espacio en la novela realista. La autora intenta poner en diálogo la *poética del imaginario* (en particular, *La poética del espacio* de Bachelard, 1957) con una *poética histórica* bajtiniana que la contextualice y complemente. Más allá de la marcada distancia entre los presupuestos filosóficos de ambas líneas, resulta interesante para esta autora constatar la manera en que toman relieve en Bajtín y Bachelard los “temas,

⁵ El análisis de Mitterand sobre *Germinal* de Zola concluye con la siguiente afirmación: “On pourrait dire, par conséquent, pour pasticher Bakhtine, que *Germinal* a pour chronotope le temps de la lutte des classes dans le monde du capitalisme industriel. Les chronotopes thématisés de la route et de la mine ne prennent effet, sens et valeurs qu'en fonction de cette autre structure chronotopique que les englobe et les détermine” (Mitterand, 1990: 195).

motivos o símbolos” en los textos, “el tema espacial, pues, entendido fundamentalmente como entidad literaria de carácter repetitivo, evolutivo e histórico” (Zubiaurre, 2000: 66). Para Zubiaurre, el avance efectivo de Bajtín con respecto a la propuesta de Bachelard radica en el hecho de “haber reconocido que el espacio fictivo, encarnado en esos temas y símbolos espaciales a los que tanta importancia conceden Bachelard, Durand, Richard, Poulet, etc., no puede prescindir de la categoría temporal, y viceversa.” (Zubiaurre, 2000: 67). El cronotopo, como materialización del tiempo en el espacio, vendría a enriquecer así los estudios temáticos de los fenomenólogos franceses, realizando el espesor histórico de los fenómenos representados.

Como podemos apreciar entonces a partir de este recorrido de lecturas (Arán, Holquist, Zoran, Mitterand y Zubiaurre), la doble valencia del “cronotopo” como figura compositiva y esquema general recibe interpretaciones diversas según los distintos enfoques y corpus analíticos de los investigadores. Por ello, atendiendo a esta productividad que ofrece, podemos definir al “cronotopo” como una categoría bifocal que admite ser utilizada tanto en un nivel microscópico (en términos de *figura cronotópica*) y en un nivel general o macroscópico (en términos de *cronotopo dominante*). La polivalencia de la categoría, lente micro y macro a la vez, y el modo en que los autores analizados sugieren sistematizar esa productividad para el abordaje de corpus específico, supera la indistinción *motivo-cronotopo* para proponer una categoría unitaria que hace legibles niveles diferenciados en las obras.

Siguiendo esta lógica, el concepto de “cronotopo” referirá para nosotros no sólo a ese conjunto de figuras concretas que reseña Bajtín en su estudio (numerables, cuantificables, sistematizables en una cartografía o esquema de figuras cronotópicas), sino también al proceso mismo (Bajtín habla del “conjunto de procedimientos”) de constitución de esa “constelación” de sentido, es decir, de la operación de puesta en relación o creación de “redes de motivos o figuras cronotópicas” (Arán, 2009: 132) a partir de la intersección de las series temporales y espaciales, en el marco de la obra que se analice (el cronotopo dominante). Ese trabajo de cronotopización es el resultado de una lectura interpretativa que realiza no solamente un autor-creador sino también el analista de la obra, que asume una posición crítica y valorativa frente al *corpus* interrogado (Vid. Arán, 2009: 135). De hecho, en clave bajtiniana, eso supone el compromiso ético y político de utilizar la palabra en respuesta a un enunciado anterior y anticipando otros en la cadena dialógica.

Atendiendo entonces a esta bifocalidad de la categoría que estamos analizando, cuando Bajtín afirma que el ingreso a las formas semiotizadas del tiempo y el espacio en una obra sólo es posible a través del cronotopo artístico, significa desde nuestra lectura subrayar dos modos mutuamente relacionados de recorrer los textos: por una parte, aquella lectura cartográfica que atiende al conjunto de elementos estructurales y busca esquematizarlos en una secuencia; y por otra, aquella lectura general que es capaz de nominar el cuadro resultante en función del elemento dominante. El primer recorrido produce una mancha de sentido en torno a los elementos particulares y un mapa de relaciones semántico-valorativas entre ellos. El segundo, implica una apuesta (ético-política) de interpretación que traduce esas relaciones arquitectónicas en signo de una sensibilidad histórica e ideológica, un modo social de interpretar la realidad. La relación indisoluble de forma-contenido en el pensamiento bajtiniano impide concebir estas dos miradas como separadas e impulsa más bien a pensarlas de manera interrelacionada, sopesando a la vez la significación de cada elemento en particular y su función constructiva de una orientación semántica general.

Territorios inestables: la ciudad global y la ciudad en videojuegos

Ahora bien, atendiendo a nuestro objetivo de utilizar la categoría de cronotopo para pensar el caso de la ciudad contemporánea y, particularmente, su representación como cronotopo en un ejemplos de videojuego, resulta fundamental recuperar algunas consideraciones acerca de la ciudad actual como fenómeno sociocultural que funciona como punto de relación para la representación en el juego.

Siguiendo la hipótesis planteada por Olivier Mongin (2006), podríamos pensar que la crisis de la ciudad como artefacto de regulación social, política y económica en Occidente tiene que ver no solamente con una insuficiencia de la “forma” material o arquitectónica, sino del constructo narrativo recurrente en la cultura occidental que antes resultaba eficaz simbólica e ideológicamente para organizar la sociedad. Es decir que la ciudad como mito o relato fundante de la cosmovisión occidental es puesta en discusión en la actualidad frente a la dificultad de configurar determinado sentido válido de realidad. En Molina Ahumada (2013) hemos optado por interpretar la crisis urbana como expresión de un estado de colisión entre formas disímiles de representación, generadora de cierta imagen de territorios inestables y complejos, metaforizados en algunas obras literarias bajo la figura del laberinto.

La crisis de aquel modelo occidental de ciudad que posibilitaba determinadas relaciones corporales, escénicas y políticas de experiencia urbana, 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 conjunto su cualidad “líquida” (Bauman, 2006). Como sostiene Saskia 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, como Shopping Centers, edificios inteligentes, hoteles internacionales, urbanizaciones privadas y 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.

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 la competitividad, desestabilizadas territorialmente y desarticuladas en las velocidades que pueden reconocerse en su funcionamiento cotidiano. Retomando la propuesta de Donzelot (2004) acerca de ciudades operando en tres velocidades distintas, el geógrafo Pablo Ciccolella (2007) describe para el caso latinoamericano la colisión de tres velocidades: zonas de la ciudad que transcurren 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, sin embargo, 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 construcción de lo urbano.

A la luz de estos rasgos generales de la que hemos denominado como “ciudad global”, proponemos a continuación un recorrido analítico por una ciudad inestable traducida por el lenguaje digital del videojuego que, si bien aparece como una ciudad convincente por su grado de proximidad a la experiencia contemporánea de lo urbano, es decir, su capacidad mimética de representar experiencias actuales, la valida al mismo tiempo que la representa al colocar al héroe como agente privilegiado para el despliegue de ese mundo representado. Es decir que es solamente a partir de esa doble operación inmersiva e interactiva del videojuego, operación inédita en lenguajes previos, que la ciudad cobra entidad semiótica y significación. El cronotopo urbano activa significaciones precisas por efecto de esta mecánica del texto digital, manteniendo vinculada esa representación a lógicas de la ciudad global.

Antes de ingresar al ejemplo, convendría ofrecer una definición que sea operativa para interpretar al videojuego como texto de la cultura específico. En el marco de la noción general de “juego” (Huizinga, 1972), podríamos entender la particularidad del videojuego como aquel texto que representa una forma narrativa abstracta para sintetizar determinadas experiencias cotidianas a través del planteo de una problemática o drama simbólico (Murray, 1999: 155). Es decir que ofrece resoluciones posibles a situaciones problemáticas a partir de la construcción de un marco ficticio donde experimentar acciones de efecto controlado.

Si bien el videojuego comparte rasgos generales con otras formas lúdicas como las analizadas por Huizinga, representa más bien un artefacto narrativo o máquina *half-real* al decir de Jesper Juul (2011), porque allí se combina la operatoria de reglas reales (a partir de procedimientos informáticos en el programa del juego) en mundos ficcionales (generados a partir de la ejecución de esos procedimientos informáticos). De allí que Bogost (2010) reconozca en los videojuegos una especificidad persuasiva derivada de esta condición de programa informático que justifica una retórica de tipo “procedural”, programable pero interactiva por la intervención del usuario. Espen Aarseth (1997), en un libro clásico acerca de la condición interactiva de ciertos textos

en torno a una literatura “ergódica”, concibe de hecho a los videojuegos como exponentes destacados de esa literatura que asume como requisito el desarrollo de acciones significativas (no casuales ni insignificantes) por parte del lector. En particular, los videojuegos pertenecen al tipo general del “cibertexto” porque funcionan, en última instancia, como una “máquina” narrativa, no en sentido metafórico sino literal del término pues estamos en presencia de dispositivos mecánicos complejos, movidos por una serie de instrucciones memorizadas y procesos lógico-matemáticos que requieren del accionar del operador humano para la construcción de sentido y su despliegue narrativo.

En el ejemplo que comentaremos nos encontramos con un juego que hace de la experiencia en la ciudad un elemento central para el desarrollo de la peripecia heroica y también para la construcción de sentido general de la obra. Así, comandar las acciones del héroe y (hacerlo) recorrer la ciudad constituyen requisitos para cumplir el objetivo establecido en el juego, que consiste en afianzar el conocimiento sobre ese mundo virtual y llegar a utilizar todas sus potencialidades para el cumplimiento de los objetivos del personaje protagonista. El héroe descubre la ciudad porque la necesita para completar su proceso iniciático y es esa forma de relación con lo urbano, en el marco de las posibilidades previstas y admitidas por la retórica procedural del juego, la que condiciona la construcción cronotópica de la ciudad.

Claro que esa actividad en la ciudad digital que propone este videojuego se desarrolla según modos de sociabilidad e interacción habilitadas por las nuevas tecnologías de la comunicación y la información. De hecho, como señala Massimo Di Felice (2012: 169), fue el aspecto tecnológico-comunicativo que apareció en las nuevas ciudades globales las 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”. De esta manera, la multiplicación electrónica de los espacios aparece como una condición de posibilidad para la generación de estas experiencias inéditas del habitar, haciendo factible superar la dimensión situada o material de la experiencia urbana para proponer, más bien, “un habitar dislocativo y plural, en parte arquitectónico y en parte electrónico-comunicativo-inmaterial” (Di Felice, 2012: 170). Desde esta lógica, la construcción de cronotopos urbanos por parte de los videojuegos podría ser interpretado como una forma novedosa y compleja de asimilar la experiencia urbana, una forma en que la cultura en su conjunto

y las sociedades en particular asimilan lo existente mediante artefactos semióticos que plasman también lo deseable y lo posible.

Claro que si analizamos la historia cultural urbana, este proceso de construcción imaginaria de la ciudad no es un fenómeno exclusivo de los videojuegos. A partir del siglo XIX, por ejemplo, la generación de dimensiones inéditas de habitabilidad emancipada del paisaje urbano a través de la representación artística pictórica o literaria, la fotografía y el desarrollo de la cartografía y la geografía puso en evidencia una modificación sustancial en la relación sujeto/territorio que marcó nuevas vinculaciones comunicativas para el siglo XX en un plano metageográfico, distinto del plano orgánico del cuerpo del transeúnte y del plano material arquitectónico de la ciudad. Recorrer la urbe devino a partir de allí una cuestión de experiencias de tránsito no necesariamente corporales sino imaginarias, puntapié inicial para entender la experiencia por redes de información y flujos de datos a partir de la segunda mitad del siglo XX.

Pero esta experiencia inmaterial de la ciudad no implica, necesariamente, un “no lugar” sino la construcción de un modelo de mundo virtual, aparentemente ajeno, atemporal y sin asidero geográfico, edificado a partir de la des-realización del mundo circundante. Tal como apunta Mongin a partir de la lectura del concepto de “ciudad virtual” en Manuel 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). La ciudad virtual construida se apoya entonces sobre la ciudad real porque es esta última el asidero de sus redes cableadas, servidores, soportes materiales a partir de los cuales se gatillan los procesos informáticos que edifican esas ciudades digitales.

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 no como una creación sino como una potenciación de los modelos urbanos preexistentes, estableciendo complejas relaciones de interdependencia, citación y elisión de aspectos reconocibles en las ciudades reales susceptibles de ser reconocidos en los cronotopos 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 que juega y a un “olvido” de las condiciones

objetivas que sostienen, en todo momento, esa construcción de un mundo 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 por tecnologías digitales de un “yo” que responde a nuestro comando en las pantallas no debería implicar el borramiento del cuerpo ni del esfuerzo corporal en esa acción de comando: “All forms of ‘interactive text’ demand a physical body with which to interact.” (2004: 218). Así, resulta más productivo pensar que la peripecia del héroe en la ciudad digital 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 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: 166).

¿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, normativas políticas, lógicas económicas, reglas sociales: las instrucciones del programa edifican una serie de rasgos específicos para esas ciudades y garantizan cierto marco de verosimilitud según las constantes genéricas. En el caso que abordamos, el héroe no tiene la necesidad de comer o dormir (si duerme es para poder guardar el avance en la partida), o incluso en el caso de que el protagonista muera, eso no es definitivo, lo que nos coloca en una sucesión de oportunidades que postergan lo trágico: si fallamos en alguna misión, el juego se reinicia desde el punto más próximo al evento, con la posibilidad de revertir esa situación modificando las acciones. 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 las instrucciones del código informático que obturan su posibilidad de asumirse como sujeto sujetado y provocan la sensación de estarse moviendo por un “mundo abierto”. De hecho, la propia clasificación de estos juegos bajo esta categoría (“mundo abierto”) alude a esta propiedad de enfrentar al jugador a un mundo de amplias posibilidades, donde existe ciertamente una línea argumental que vertebra la iniciación del héroe (llamado “modo historia”) a la par de una serie de variables que expanden y complejizan esa narrativa principal mediante búsquedas accesorias o secundarias. 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 variables previstas y reguladas que, en el caso del videojuego de mundo abierto, hacen de la exploración y las alternativas una característica fundamental y requerida para el despliegue de la significación del juego. Como apunta Ken Hillis (2004):

Embora a interatividade antecipe um leque limitado de *input* oriundo dos usuários, os ambientes virtuais na verdade propõem que os usuários experienciem como sensações de outrem (o que em si não é um fenômeno novo), representadas como sensações muito vívidas, experienciadas por meio de um processo de imersão (um novo fenômeno que reduz a distância ou o espaço entre o objeto e o sujeito). Isso funciona de modo a confundir a experiência perceptual do usuário com as concepções programadas e projetadas na máquina. (2004: 115. *Itálica en el original*).

La conjunción de peripecia heroica y movilidad en la ciudad son elementos centrales en el videojuego que analizamos, 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 esa ciudad 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. Indagaremos entonces esta tensión en la experiencia urbana que asimila esta ciudad de la ficción digital, regulada mediante secuencias de procedimientos informáticos, reglas combinatorias, trayectorias previstas y estructuras narrativas preconcebidas, pero también por formas políticas, económicas y sociales que son deudoras de nuestras ciudades reales y actuales. En torno a esa conversión artística de la ciudad radica la “poética de espacio” que construye el videojuego para ofrecernos cronotopos digitales.

Panópticos y distopía tecnológica: Watch_Dogs.

La codificación es parte del universo.
Es más fácil encriptar información que descriptarla.

Julian Assange, *Criptopunks*.

Watch_Dogs es un videojuego publicado en 2014, disponible para plataformas PlayStation3, PlayStation4, Xbox 360 y Xbox One, Wii U y PC. Se ambienta en la ciudad de Chicago, en un futuro próximo, ciudad vigilada por una innovadora red de cámaras y computadoras comandadas por una inteligencia artificial llamada *ctOS* (Chicago's Central Operating System) desarrollada por la poderosa corporación Blume para el gobierno de la ciudad. La información acerca de los antecedentes, preferencias y costumbres de los ciudadanos, sus necesidades de consumo, rutinas laborales, vida privada e interacciones son exhaustivamente vigiladas por la IA a través de sus múltiples dispositivos de vigilancia (cámaras de vigilancia, webcam, teléfonos móviles, cajeros, etc.) que le permite anticipar crímenes a partir del análisis de patrones de conducta y actitudes de algunos sospechosos, al precio de controlar a todos. La IA *ctOS* de Chicago actualiza el mundo distópico de hipervigilancia tecnológica que la literatura de ciencia ficción imaginó en *1984* (1949) de G. Orwell o en el cuento de Philip K. Dick, "The Minority Report" (*Fantastic Universe*, 1956).

Una particularidad de este videojuego es la condición de ilegalidad del héroe y, por lo tanto, el lugar moral en el que es colocado el jugador: el personaje principal es un pirata informático o *hacker*, llamado Aiden Pearce. Tras un trabajo de pirateo fallido, Pearce se ve envuelto en una trama de corrupción que ocasiona, como daño colateral, la muerte de su sobrina. Así, el protagonista inicia una búsqueda de venganza implacable utilizando todos los recursos para encontrar a los asesinos de la niña y descubrir la trama de secretos detrás de su muerte, que acabará complicando a grupos de poder político y económico de gran relevancia en la ciudad.

Aquí aparece entonces la primera cronotopía fuerte en el texto: la estructura búsqueda/hallazgo que se bifurca en dos planos diferenciados de relevancia. Por una parte, la búsqueda de los autores del asesinato de la sobrina y su ajusticiamiento; por otra, la comprensión de la trama en el que se inscribe ese suceso y las medidas que se asumen para solucionarlo de raíz. Es decir que ya desde esta diferenciación se puede vislumbrar los planos de injerencia de la peripecia heroica, desde lo particular de la venganza, hacia lo general del mejoramiento de la ciudad en su conjunto.

Watch_Dogs ofrece la posibilidad de jugar en línea de modo masivo competitivo o de jugar offline (desconectado del servidor masivo que ofrece la empresa distribuidora para todos los usuarios legítimos del juego⁶) en el “modo historia” o historia principal, que relata la peripecia de Pearce. La historia principal del juego cuenta con 5 actos, varias sub-misiones en cada acto y muchas misiones secundarias accesorias. A lo largo de esta peripecia, el personaje va adquiriendo además de información, nuevas habilidades de pirateo informático, lucha, conducción y disparo para interactuar en la ciudad. Se trata de un proceso iniciático de pruebas calificantes que empoderan al héroe y colaboran, paulatinamente, en convertir su búsqueda particular en una defensa de la libertad humana frente al control tecnológico totalitario. La lucha final, de hecho, será contra el propio ctOS pirateado por un *hacker* rival.

Según las observaciones finales en el estudio de Bajtín (1989), el cronotopo reviste una importancia figurativa porque es a través de él que el tiempo adquiere carácter concreto-sensitivo. Según esta lógica, el crítico ruso propone una serie de cronotopos dominantes: en la narrativa del siglo XVIII es el “castillo”; en la del XIX, el “salón recibidor” de la casa burguesa; en Flaubert, la “pequeña ciudad provinciana”. Todas estas formas logran concretar plásticamente el tiempo histórico-social. Siguiendo esta lógica, afirmamos en Molina Ahumada (2013: 243) que la ciudad podría ser analizada como un cronotopo de suma relevancia en la narrativa del siglo XX a partir de la centralidad que adquiere el espacio en autores de amplia influencia en la narrativa contemporánea (Joyce, Faulkner, Kafka, Dos Passos, García Marquez, Onetti, Rulfo y Cortázar, entre otros). El aporte de la literatura contribuye a hacer visible la ciudad moderna como un artefacto complejo y multidimensional, escenario de intensas relaciones humanas con el medio material (“carne y piedra” según Sennett, 2003) y escenario de disputa entre representaciones imaginarias sobre el espacio vivido, conocido y experimentado.⁷

En la ciudad de Chicago que construye *Watch_Dogs* nos encontramos con un entorno de rasgos realistas y gran nivel de detalle: los diálogos de los transeúntes, sus rutinas diurnas y nocturnas, los sucesos, el cotidiano urbano simula con minuciosidad la

⁶ Los servidores online provistos por la empresa requieren una clave de validación que se obtiene al comprar el juego original. Si se compra una copia, el código aparece duplicado y es expulsado del servidor. Sin embargo, existen en la Red servidores “piratas” para conectar a todos aquellos usuarios que han adquirido una copia no legítima del juego.

⁷ Remitimos en este punto no solamente a los estudios urbanísticos de Kevin Lynch (2000), sino también a la diversidad de análisis dedicados al estudio de los “imaginarios urbanos” (p.e., Néstor García Canclini, 1999; Armando Silva, 2006).

experiencia urbana en una ciudad occidental, similar a la Chicago norteamericana. Robar un vehículo, tomar el metro, caminar, correr, embestir a los transeúntes, golpearlos o conversar con ellos constituyen acciones previsibles en el género de mundo abierto al que pertenece este título, con la diferencia en las capacidades de pirateo del protagonista en este caso que le (nos) permite hackear comunicaciones móviles, cuentas bancarias, irrumpir la privacidad de los usuarios y (objetivo fundamental del juego) piratear el sistema ctOS para adecuar la ciudad a nuestras necesidades.

La ciudad está, sin embargo, sometida a constante y profunda tele-vigilancia. ctOS constituye el ojo omnipresente y omnipotente que registra la huella digital de los habitantes en una ciudad donde todo ha sido traducido a lenguaje binario. En un juego de espejos, a través de esa representación “digital” de la ciudad (también) “digital” el juego logra condensar una metáfora potente acerca de la fragilidad del secreto y la intemperie a la que está sometida la información privada en las ciudades hipertecnificadas.

La peripecia heroica comprende los núcleos básicos de la iniciación: vida anterior al proceso iniciático, camino de las pruebas con aprendizajes significativos y empoderamiento del héroe tras la iniciación. Esta secuencia, recursiva en cada acto a partir de una estructura con aumento progresivo de la dificultad, convierte el camino hacia el final del juego y la lucha con el antagonista en un proceso de perfeccionamiento que avanza en paralelo a la capacidad de dominio sobre el espacio. La ciudad en tanto sistema urbano regular, deviene campo de batalla al servicio del pirata informático que reconvierte los recursos del cotidiano urbano a su favor: provocar un apagón, activar bolardos para interrumpir la circulación de una calle, controlar el ascenso o descenso de los puentes sobre el río, intervenir los semáforos, ordenar la puesta en marcha o detención de los trenes, inhibir las comunicaciones celulares de una zona, hacer estallar transformadores, cajas de electricidad, celulares inteligentes, manejar cámaras de vigilancia, etc.

Las intensas relaciones en la ciudad que construye el juego aparecen sintetizadas, de hecho, en uno de los eslóganes publicitarios del juego, “todo está conectado” [everything is connected], que alude tanto a la trama policial de investigación en el marco de teorías conspirativas del poder, como a la condición hiperconectada de esta ciudad en la que todo, literalmente, funciona a partir de lenguaje binario. Esa condición, central para la experiencia urbana que nos propone el juego, hace visible desde la ficción condiciones actuales de la vigilancia digital, no sólo en

Chicago sino a nivel global, según lo advierte el hacker y activista Julian Assange, creador de *Wikileaks*:

El mundo no está descendiendo sino que está cayendo hacia una nueva distopía transnacional. Este cambio de ritmo no ha sido debidamente reconocido por fuera del ámbito de la seguridad nacional, sino que ha estado oculto a raíz de su confidencialidad, complejidad y envergadura. Internet, nuestro mayor instrumento de emancipación, ha sido transformado en la más peligrosa herramienta del totalitarismo que hayamos visto. Internet es una amenaza para la civilización humana. (...) De seguir su propio curso, en pocos años, la civilización global pasará a ser una distopía posmoderna de vigilancia, de la cual solo los más dotados individuos podrán escapar. De hecho, es posible que ese momento haya llegado.” (Assange et Al., 2013: 15)

La crítica a una lógica global de vigilancia pierde protagonismo en el juego frente a la situación local representada: la de la ciudad de Chicago y un prototipo desarrollado que la Corporación Blume desea expandir por todo el país y el mundo, que fracasa en su invulnerabilidad al ser intervenido por los hackers. Sin embargo, en las escenas de post-créditos del juego⁸, fragmentos cinemáticos de informativos de noticias que relatan consecuencias de los sucesos en el juego anuncian un sistema ctOS 2.0 por parte de Blume y una nueva amenaza del grupo hacker radical DedSec que se opone a cualquier intento de abuso de control sobre la información y la población. Además de representar una veta para la segunda parte del juego (rumoreada aunque no confirmada), sí podríamos leer allí la inminencia de una amenaza que excede el campo de Chicago para derramarse sobre otros territorios de la ficción.

El punto está, sin embargo, en leer en el cronotopo claves de funcionamiento de nuestras sociedades contemporáneas y sobre todo, la situación de vigilancia global y pánico hipersensibilizado ante la amenaza invisible del terrorismo después de los atentados en EEUU del 11 de setiembre de 2001. Tal como apunta el epígrafe de este apartado, al realizar una lectura crítica del espacio en este videojuego se puede descryptar (igual que el personaje protagonista dentro de la ficción) la información condensada en esa representación para hacer visible una crítica fuerte a los peligros y vulnerabilidades que ocasiona la digitalización de la cultura en manos de intereses corporativos o tramas conspirativas de poder. Pero esa experiencia de la ciudad nos coloca dentro del mundo del juego en la piel de un sujeto empoderado, atípico, capaz no sólo de percibir sino de manipular ese sistema, de modo que el impacto de ese descubrimiento se mitiga ante las posibilidades que ofrece dominar esa información a

⁸ Dichas escenas pueden ser visionadas en los links que ofrece la página especializada IGN: http://www.ign.com/wikis/watch-dogs/The_Ending [02/09/2015].

nuestro favor. De hecho, como dijimos, esa posición moral de delinquir en la ciudad (ser pirata informático) para conseguir un fin noble (vengar la muerte de la sobrina y desentrañar la red de corrupción y poder que destapa esa muerte) coloca al jugador en una posición heroica particular que lo desplaza, precisamente, de su condición de transeúnte y ciudadano común a la posición transitoria de un hacker capaz de piratear la vida de otros ciudadanos comunes, como cualquiera de nosotros o el propio jugador.

En torno a esta posibilidad de “ser otro” para hackear a personas como “uno” radica quizá el efecto más paradójico y más atractivo del juego, a la vez que su potencia ética si retomamos en este punto la reflexión bajtiniana acerca de la relación constitutiva de *yo-otro* en la cultura y, sobre todo, las consecuencias en el campo de la estética. Así, en su ensayo *Yo también soy* (2015), Bajtín señala dos momentos claves que vinculan la contemplación estética con el acto ético que se podría derivar de ella:

El primer momento de la actividad estética es vivenciar: yo debo vivir –ver y conocer- aquello que él vive, ponerme en su lugar como si coincidiera con él (cómo y en qué forma es posible tal vivencia, es decir, dejamos de lado el problema psicológico de la vivencia ajena; nos basta con el indiscutible hecho de que, dentro de ciertas limitaciones, tal vivencia sea posible). Debo asimilar el horizonte vital de esa persona tal y como ella lo vive (...)

(...) al momento de la empatía ha de seguir el regreso a mí mismo, a mi propio lugar al exterior del que sufre, porque sólo desde un lugar propio el material vivenciado puede cobrar un sentido ético, cognoscitivo o estético; si no sucediera el regreso, se presentaría el fenómeno patológico de experimentar la vivencia ajena como propia, la contaminación por el sufrimiento ajeno, y nada más. (Bajtín, 2015: 29-31)

En torno a este excedente de visión que aporta el jugador frente al héroe y, precisamente, en esta capacidad doble de ser y no ser el héroe de la ficción digital, radica una propiedad fundamental del videojuego que, en este caso, se desenvuelve en el marco de una ciudad de rasgos particulares. Como señala Gabriella Coleman (2013), no es posible unificar una identidad “hacker” sino más bien detectar un colectivo con rasgos diversos que abarca desde actitudes serias y políticamente comprometidas hasta la burla y la travesura inmotivada. En ese colectivo o textura diversa de lo que significa ser hacker podríamos reconocer, en términos muy generales, un común sentimiento de libertad y rebeldía ante los límites establecidos o ante las restricciones de uso y acceso a ciertos bienes que podrían servir para el mejoramiento colectivo de la sociedad, y una puesta al servicio de ese objetivo de aptitudes informáticas específicas por parte de estos sujetos. En el caso de *Watch_Dogs* entonces, si bien la historia principal del juego encauza una serie de objetivos para completar la peripecia del héroe en un sentido preestablecido, se puede alcanzar cada uno de ellos de muy diversas maneras según las decisiones de cada jugador y las posibilidades específicas de interacción que ofrezca el

programa en el momento de efectuar la jugada, adoptando estrategias de mayor violencia y visibilidad social o incluso con daños y muertes colaterales, o bien acciones de sigilo con precisión quirúrgica sobre el objetivo asignado. Cada uno de estos “estilos” de juego genera efectos concretos en la ciudad, ya sea la aprobación de los ciudadanos por acciones consideradas correctas (lo que aumenta el nivel de aceptabilidad de nuestras acciones y nuestro prestigio como “vigilante”, aunque una pérdida de anonimato), ya la desaprobación que acarreará descontento y mayor posibilidad de que nuestras acciones activen la alarma del ctOS y de la policía, que intentará apresarlos.

Si bien entonces el género de “mundo abierto” permite jugar a nuestro antojo en la ciudad, el camino del héroe que mojonera la historia principal del juego encauza la experiencia del jugador en ese espacio y orienta, a partir de la confrontación entre las inusuales capacidades de un pirata informático y la potencia omnipresente de una tecnología puesta al servicio de la represión poblacional la metáfora de un conflicto vigente aunque invisibilizado de nuestras ciudades (y sociedades) contemporáneas. El riesgo de generar una vivencia puramente empática con el héroe, sin percibir este plus de significación y confundir la experiencia ajena como propia, existe por supuesto, sobre todo si pensamos en la estructura unilineal del argumento que impide introducir en este juego opciones según las decisiones del jugador.

Existe, sin embargo, un punto en el momento final del juego en donde somos forzados prácticamente a reconocer ese excedente de visión para ampliar el horizonte del héroe a partir de nuestra propia evaluación ética y cognoscitiva de ese cronotopo de la ciudad de Chicago. Pearce, que ha descubierto ya la trama de relaciones corporativas y gubernamentales detrás del negocio de la seguridad y el control total al que condena la implementación de un sistema como ctOS, debe introducir un virus en el sistema para hacer pública la vulnerabilidad del mismo y, por lo tanto, mostrar su inconveniencia como escudo protector de la ciudad. Para cumplir esta misión (“A veces se pierde” [Sometimes you still lose]) deberemos, literalmente, atravesar las barricadas en una ciudad convertida en espacio del caos, perseguidos no sólo por la policía en todo momento sino obstaculizados por el propio ctOS (bajo el control de un hacker rival) que interpondrá todos sus recursos para impedir nuestra misión.⁹ A punto de cumplir el objetivo de piratear el sistema, el grupo radical DedSec contacta al héroe para solicitarle

⁹ Una filmación completa de una jugada del capítulo (gameplay) puede ser consultada en la página especializada IGN, http://www.ign.com/wikis/watch-dogs/The_Ending [02/09/2015].

acceso al satélite ctOS, “corregir lo que Blume ha roto” y convertirse en los “perros guardianes” [watch dogs] de quienes vigilan la urbe. Aquí se hace visible una de las dimensiones políticas del juego: ¿En qué lugar queda colocado este héroe con el poder para controlar la ciudad? ¿Qué modelos políticos y sociales son puestos en juego ante esa responsabilidad?

Pearce se niega a la propuesta de DedSec porque está cansado de la interferencia sobre la libertad, del ruido que inadvertidamente atraviesa todas las relaciones en Chicago: “El ruido ya me cansa. [No. I’m tired of all the noise]”. En ese cronotopo saturado de interferencias, hipervigilado por la sospecha continua que se cierne sobre todos los ciudadanos, el héroe explicita su aprendizaje en un monólogo final:

Pensé arreglar la muerte de una niña, pero sólo llevo a todo esto: mentiras a la luz, reyes corruptos, una ciudad rota. Y yo, un hombre cambiado. Ya no miro atrás. No me arrepiento. Miro hacia adelante. Todo está conectado y lo utilizaré para exponer, proteger y, si es necesario, castigar.
[I thought I could fix a little girl’s death, but instead it led to all this –exposed lies, corrupted kings, a broken city. And me –a changed man. I don’t look back anymore. I don’t regret. I look forward. Everything is connected, and I’ll use that to expose, to protect, and if necessary... to punish.] (final del Acto 5, *Watch_Dogs*)

Así, la peripecia del héroe en la ciudad parece acabar con esta imagen del justiciero, pero es a partir de esta última imagen que el jugador debe tomar una última decisión tras los créditos del juego. Si bien la estructura del juego no brinda esta posibilidad antes, resulta notable que una disyuntiva argumental aparezca justo al final, con una decisión que influye precisamente en la imagen final del héroe porque calibra el alcance de esa acción de “castigar” que cierra el monólogo del justiciero.

Tras los créditos, asistimos a un intercambio telefónico entre Pearce y un contacto que nos informa la ubicación donde está apresado el responsable de la muerte de la sobrina. Una vez frente al prisionero, el héroe deberá decidir entonces qué hará con la vida de este personaje (Maurice): ¿matarlo y culminar el camino de venganza atando este cabo suelto o dejarlo vivir porque Pearce es “un hombre cambiado”? Esta última decisión de disparar o abandonar el recinto sin hacerlo depende del jugador e implica una reflexión acerca de la peripecia heroica, una valoración ética acerca del modo en que debe ser administrada la justicia en la ciudad y por último, la decisión puesta en acto de ejecutar a sangre fría a otra persona, encadenada.

En este sentido, podríamos vislumbrar de qué manera la experiencia de la ciudad condiciona la iniciación heroica y va construyendo, conforme aumenta el poder de pirateo del héroe, el peso de la responsabilidad de ejercer ese poder en la ciudad. Si

bien la decisión de la peripecia heroica culmina con el apagado del ctOS, las escenas tras los créditos anticipan un reinicio y actualización del sistema que exige al jugador la contemplación no sólo de la vivencia del héroe sino también del panorama completo generado: las consecuencias de ese camino de venganza han sido una refuncionalización del sistema y la transformación del hacker en justiciero. La última prueba, quizá, es en realidad dejar en manos del jugador el matiz ético de esa posición heroica al permitirle decidir si ultima al responsable material de la muerte de su sobrina.

Espacios de juego y capitalismo global

El cronotopo de la ciudad digital en *Watch_Dogs* metaforiza la experiencia real pero inadvertida quizá en nuestras ciudades contemporáneas, basadas en arquitecturas digitales centralizadas que favorecen modelos autoritarios de control. La huella digital de nuestra vida cotidiana está minuciosamente registrada y controlada por corporaciones, gobiernos, servicios de inteligencia y empresas que hacen uso de esta estructura según sus intereses particulares. Tal como apunta Andy Müller-Maguhn en diálogo con Julian Assange, “las infraestructuras centralizadas facilitan el control y el abuso del poder- esto es como eliminar el pequeño supermercado de barrio por un concepto de hipermercado centralizado” (Assange et Al., 2013: 77).

Nick Dyer-Witthford y Greig de Peuter (2009: 153-182) analizan el caso de las ciudades de la franquicia de videojuegos *Grand Theft Auto* (Rockstar) y su relación de dependencia y contraste con las políticas urbanas de incentivo empresarial, represión policial y gentrificación aplicadas en Nueva York (sede de la empresa Rockstar) al momento de su fundación durante la alcaldía de Rudolph Giuliani entre 1994 y 2001. Así, los autores demuestran cómo las posibilidades materiales generadas por las políticas reducción de impuestos e incentivo a las empresas punto-com que convirtieron ciertas zonas de Nueva York en espacios exclusivos, negados para grandes capas de la sociedad, favorecieron (paradójicamente) el desarrollo en los videojuegos de Rockstar de entornos abiertos con amplias posibilidades de circulación, donde la palanca de ascenso social y crecimiento económico se afilia al desarrollo de acciones delictivas cada vez más cuantiosas y complejas. Son ciudades irrigadas por el dinero, cualquiera sea su procedencia, y de lo que se trata como objetivo del juego es de encontrar y dominar 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-Whitford y De Peuter, 2009: 181)

En *Watch_Dogs*, el problema no es tanto el dinero sino la información. Las misiones secundarias, trabajos temporarios y la posibilidad de piratear las cuentas bancarias en los teléfonos celulares de los ciudadanos (habilidad adquirida casi al inicio del juego), ofrecen acceso a dinero casi de manera ilimitada. Pero el trasfondo económico atraviesa la ciudad, desde la primera misión fallida al intentar robar las cuentas bancarias en un hotel de lujo hasta las consecuencias corporativas que se nos muestran en los flashes informativos al final del juego: el cronotopo hace visible la trama informativa que garantiza el flujo del dinero, la infraestructura electrónica que permite conocer cómo está siendo controlado (Assange et Al, 2013: 90) y cuál es la geografía oculta que recorre el capital (Harvey, 2007).

Hacer visible esa fluencia se compagina perfectamente bien con la condición de “mundo abierto” de *Watch_Dogs*, ofreciendo al jugador la posibilidad de deambular y desplazarse por un mapa amplísimo que constituye, desde la lógica que venimos subrayando, mostrar los extensos márgenes de esa movilidad del capital. Atendiendo a algunas pocas escenas que transcurren en espacios de interior, la inmensa mayoría de las misiones y acciones transcurren en calles, avenidas, puentes, vías de tránsito, es decir, en la “calle”.

Si el salón recibidor constituye para Bajtín el cronotopo dominante en la novela burguesa del XIX, podríamos intuir quizá que el cronotopo en videojuegos de mundo abierto como *Watch_Dogs* es la “calle” en un sentido amplio. Allí transcurren no sólo las interacciones del héroe con los demás ciudadanos, sino que también es la vía imprescindible para el desarrollo de las misiones y el avance de la trama. Para que todo esté conectado, la calle necesita constituirse como la nervadura tangible, social y económica, sobre la cual reposa la dimensión informativa de esa ciudad. La condición multidimensional de la ciudad global adquiere en este videojuego materialidad concreta en las múltiples capas que el jugador debe activar para que el héroe complete una misión: transitar por la calle, planificar estrategias utilizando las cámaras de vigilancia, piratear información, robar vehículos, anular las comunicaciones, fijar objetivos y trampas, etc. Se trata entonces de experimentar las calles de la ciudad, ya con objetivos

específicos si estamos jugando el modo historia, ya con rumbo variable y objetivos propios si lo que interesa al jugador es deambular por el espacio sin realizar misión alguna. Si bien no hemos centrado el análisis en la experiencia de competición masiva online, no está de más mencionar también que para los jugadores en el modo historia conectados a internet, existe la posibilidad de que en medio de la partida crucemos a otro jugador online que intente “hackearnos” y nuestra misión, entonces, será eliminarlos. Es decir, podemos dimensionar la complejidad de esta ciudad que no se limita solamente al ámbito de la peripecia de nuestro héroe sino también el terreno de juego de otros jugadores, que desarrollan independientemente de nuestra jugada sus propios objetivos.

Resulta interesante en este punto preguntarnos si este videojuego, a pesar de la complejidad del cronotopo urbano que construye, no recupera la experiencia del turista en la ciudad. El trabajo del héroe no es, propiamente, un trabajo para el jugador, sino efecto de su acción lúdica de jugar, que es en este caso un jugar dentro y con la ciudad. Según Beatriz Sarlo (2009), tanto la mirada del extranjero como la guía turística:

(...) 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. Bastardilla en el original)

La ciudad digital de *Watch_Dogs* se asemeja a la ciudad turística porque ambas son representadas de acuerdo a un número limitado de rasgos (aquellos de la ciudad global), sintetizando una imagen coherente, compacta y pacificada de urbe. Fuera de la acción del héroe, nada parece acontecer en la ciudad o nada, al menos, que sea visible para el resto de los ciudadanos. Cuando Dyer Whiterford y De Peuter conceptualizan al videojuego como una “máquina del Imperio”, lo conciben como dispositivo complejo que condiciona 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 pensar el futuro de la narrativa en el ciberespacio.

A la luz de estas definiciones, podríamos entender el doble alcance del cronotopo “calle” en la ciudad digital analizada: por una parte, figura cronotópica de funcionalidad específica dentro del juego, espacio de acción e interacción por el que

transcurre la trama de búsqueda/hallazgo que presenta el juego y que sostiene, materialmente, toda la dimensión digital que viene a constituir la materia prima de intervención para el hacker. La calle constituye la arquitectura de base material del mundo digital representado porque sin ella, no hay cableado ni (por lo tanto), tránsito de bytes.

Pero por otra parte, la “calle” adopta la forma de un cronotopo general al convertirse en el ámbito metonímico de cualquier ciudad actual, el espacio de sociabilidad tensa y control económico y político que hermana cualquier espacio presente. La calle representa así la cifra o mínimo común denominador de toda experiencia urbana en Occidente, y es esa experiencia la que el videojuego asimila estéticamente para generar una reflexión ética que va más allá del referente concreto allí expuesto, Chicago. La calle en el videojuego puede servir para entender, fuera de ese cronotopo particular, el grado de dependencia, control y poder que hemos delegado a la tecnología digital y el peligro que se cierne sobre los habitantes por esta suerte de hipervigilancia consentida. La calle bajo control, hipervigilada, semiotizada por lenguajes binarios que encriptan la información y la hacen inaccesible para los propios sujetos analizados, deviene así una metáfora potente para pensar el mundo actual.

El jugador que ejercita turismo por esta ciudad descubre amargamente en algún punto de su recorrido que “todo está conectado” y que, en el excedente de visión que propone el juego al alejar el foco de la vivencia personal de Peirce, esa situación es responsabilidad de los propios habitantes, de Chicago o de cualquier otra ciudad, ficticia o real. Ya sea que sigamos las declaraciones de Edward Snowden, ex analista de la CIA y de la NSA estadounidenses, acerca de programas de vigilancia masiva como PRISM o XKeysocre¹⁰, o bien que intuyamos su existencia a través de series de ficción televisiva de trama muy similar a este juego como *Person of Interest* (CBS, 2011- continúa), el cronotopo urbano en este caso permite metaforizar una situación compleja creando con esa representación de la ciudad una máquina de imaginar. En torno a ese trabajo de síntesis y estetización de la ciudad, que implica una previsión de las trayectorias e interpretaciones posibles para el viaje del héroe dentro de un margen controlado de opciones, radica quizá la particularidad del proceso semiótico que desarrolla el videojuego como texto complejo de la cultura actual.

¹⁰ Declaraciones publicadas en junio y julio de 2013 en los periódicos *The Washington Post* y *The Guardian*, *The Sydney Morning Herald* y *Rede O’Globo*. Más información puede ser consultada en este artículo: https://es.wikipedia.org/wiki/Revelaciones_sobre_la_red_de_vigilancia_mundial_%282013-2015%29 [02/09/2015]

La ciudad digital fortalece así 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, o al menos no olvidar que somos turistas actuando como héroes, atravesando ciudades con muchísimo más espesor del que vemos, ciudades anidadas dentro de otras que transcurren afuera, cuando no estamos sentados pirateando la vida de otros ciudadanos.

Bibliografía

Fuente

UBISOFT MONTREAL (2014) *Watch_Dogs*. PC game. Canadá, Ubisoft.

Crítica

AARSETH, Espen J. (1997) *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, The Johns Hopkins University Press.

ARÁN, Pampa Olga (2009) “Las cronotopías literarias en la concepción bajtiniana. Su pertinencia en el planteo de una investigación sobre narrativa argentina contemporánea”, en *Revista Tópicos del Seminario: Dialogismo, monologismo y polifonía*, 21, Enero-junio 2009, México, BUAP. pp. 119-141.

ASSANGE, Julian (2013) *Criptopunks*. Buenos Aires, Marea.

BAJTÍN, M. M. (1988) *Questoes de Literatura e de Estética*. Sao Paulo, UNESP-Editora.

BAJTÍN, M. M. (1989) *Teoría y estética de la novela*. Madrid, Taurus.

BAJTÍN, M. M. (1999) *Estética de la creación verbal*. México, Siglo XXI.

BAJTÍN, M. M. (2015) *Yo también soy*. Buenos Aires, Ediciones Godot.

BAUMAN, Zygmunt (2006) *Modernidad líquida*. México, FCE.

BOGOST, Ian (2010) *Persuasive games*. Cambridge, The MIT Press.

CICCOLELLA, Pablo (2007) “Transformaciones recientes en las metrópolis latinoamericanas”, en Fernández Caso y Gurevich. *Geografía. Nuevos temas, nuevas preguntas*. Buenos Aires, Biblos.

COLEMAN, Gabriella (2013) *Coding freedom*. Princeton and Oxford, Princeton University Press. Disponible: <http://gabriellacoleman.org/Coleman-Coding-Freedom.pdf> [15/10/2015]

DI FELICE, Massimo (2012) *Paisajes posurbanos*. Córdoba, El Copista-UNC.

DONZELOT, Jacques (2004) “La ville à trois vitesses”, en *Revue Esprit*, marzo. Disponible: <http://www.esprit.presse.fr/review/article.php?Code=7903>. [05/07/08]

- DYER-WITHEFORD, Nick and DE PEUTER, Greig (2009) *Games of empire. Global capitalism and video games*. Toronto, Minnesota University Press.
- GARCÍA CANCLINI, Néstor (1999) *Imaginarios urbanos*. Bs. As, Eudeba.
- HARVEY, David (2007) “Los espacios del capitalismo global”, en *Espacios de crítica y producción*. N° 35, Agosto. Buenos Aires, FFyL, UBA.
- HILLIS, Ken (2004) *Sensações digitais*. São Leopoldo, Editora Unisinos.
- HOLQUIST, Michael (1990) “Cap. 5: The dialogue of history and poetics” in *Dialogism. Bakhtin and his World*. London-New York, New Accents, pp. 107-148.
- HUIZINGA, Johan (1972) *Homo ludens*. Madrid, Alianza.
- JUUL, Jesper (2011) *Half-real*. Cambridge, The MIT Press.
- LYNCH, Kevin (2000) *La imagen de la ciudad*. Barcelona, Gustavo Gili.
- MITTERAND, Henri (1990) “Chronotopies: la route et la mine” in *Zola. L’histoire et la fiction*. Paris, PUF, pp. 179-198.
- MOLINA AHUMADA, E. Pablo (2013) *Ciudades míticas. Mito del héroe y cronotopo urbano en seis novelas contemporáneas*. Tesis de Doctorado en Letras. 2 tomos. Córdoba, UNC. Inédita
- MONGIN, Olivier (2006) *La condición urbana*. Buenos Aires, Paidós.
- MURRAY, Janet (1999) *Hamlet en la Holocubierta*. Barcelona, Paidós.
- SARLO, Beatriz (2009) *La ciudad vista*. Buenos Aires, Siglo XXI.
- SASSEN, Saskia (2007) *Una sociología de la globalización*. Buenos Aires, Katz.
- SILVA, Armando (2006) *Imaginarios urbanos*. Bogotá, Arango.
- TOMASHEVSKI, B. (1978) “Temática”, en AAVV. *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*. México, Siglo XXI.
- UTTERBACK, Camille (2004) “Unusual Positions – Embodied Interaction with Symbolic Spaces”, in Noah Wardrip-Fruin and Pat Harrigan, *First Person. New Media as Story, Performance and Game*. USA, MIT Press, pp. 218-226.
- ZORAN, Gabriel (1984) “Towards a Theory of Space in narrative”, in *Poetics Today. The construction of reality in fiction*. Vol. 5, n° 2, Jerusalem, Tel Aviv University, pp. 309-335.
- ZUBIAURRE, María Teresa (2000) *El espacio en la novela realista. Paisajes, miniaturas, perspectivas*. México, FCE.