

Be/stay. Memoria y metajuego

LUCAS DONDERIS BARRACHINA

Universidad Politécnica de Valencia (UPV), Máster de Artes Visuales Y Multimedia (AVM)

Resumen

La presente investigación es un acercamiento a la virtualidad aumentada y las realidades híbridas desde el contexto de los videojuegos así como una aproximación al concepto de *metajuego* y al estatuto que ocupa en el diseño contemporáneo de la jugabilidad. Siendo cierto que se trata de un término “a medio acuñar” en el campo de los *game studies*, sobre el que corren a cargo diversas definiciones y manifestaciones. Esta investigación tiene como objetivo clarificar esta problemática analizando las implicaciones reales de este modelo en aquellos videojuegos que serán recopilados como casos de estudio bajo las especificaciones más generales del metajuego. Al menos al comienzo, se busca ofrecer esta perspectiva más holística, desde la cual ir escalando en complejidad, definiendo seguramente una taxonomía del término más pormenorizada, sin dejar de trabajar en las referencias a casos como metodología principal. Así como en el desarrollo del principal objetivo de este proyecto, la demo: *be/stay* (nombre provisional). Un videojuego experimental de carácter ensayístico, que explora las relaciones cotidianas en el entorno de la casa y reflexiona acerca de cómo se articula la memoria subjetiva en el espacio personal. La jugabilidad y la narrativa del juego se diseñarán conforme a los supuestos que la investigación recoja a partir del estudio y análisis del metajuego.

Palabras-clave: VIDEOJUEGO-ENSAYO, METAJUEGO, MEMORIA, CASA AUTOFICCIÓN, DYNAMIC NARRATION, VIRTUALIDAD AUMENTADA, REALIDADES HÍBRIDAS.

Abstract

The following research is an approach to Augmented Virtuality and Mixed Realities from the point of view of videogames, as well as an approach to the concept of *metagame* and its role in contemporary gameplay(playability?) design. Speaking about an unconsolidated term in the field of game studies, about which currently are circulating many definitions and manifestations. This research aims to clarify that problem, analyzing the real implications of this model in those video games, that will be collected as study cases, following the more general specifications of the *metagame* concept. At least at the beginning of the research, we intend to offer a more holistic perspective as an initial point from which to increase complexity until defining a more detailed term taxonomy, while continuing on working on case studies, as the main methodology. The practical main objective of the project will be the development of the game demo: *be/stay* (provisional name), which consists in an interactive essay in the form of an experimental video game, which explores everyday relationships in the environment of home. The game proposes a reflection on how the subjective memory works in the intimate space. *Be/stay*'s game play and storytelling shall be designed according to the results of the meta-game analysis.

Keywords: INTERACTIVE ESSAY, METAGAME, MEMORY, HOME, AUTOFICTION, DYNAMIC NARRATION, AUGMENTED VIRTUALITY, MIXED REALITY.

1. INTRODUCCIÓN

La motivación de este proyecto surge a través de la siguiente hipótesis:

A grandes rasgos, utilizamos el dispositivo de la imagen fija y el video para apreciar el detalle y la morfología de nuestro entorno y de nosotros mismos. Nos sirve para recordar la visualidad del mundo y de nosotros mismo. Utilizamos el diario o la biografía para entender el proceso de nuestro pensamiento y las causas que lo motivan. Nos sirve para recordar nuestra narrativa. ¿Y si utilizásemos el videojuego para recordar? ¿Cómo recordaríamos?

Esta cuestión ya ha sido planteada por autores como Mary Flanagan y otros muchos quizá más cercanos al campo del ensayo interactivo y la autoficción (Serge Doubrovsky). Esta investigación se interesa por el videojuego como medio, no sólo porque permite recoger la experiencia estética o sensorial de un lugar o momento dado, no sólo por su potencial para relatar historias, sino en definitiva, por la capacidad inmersiva, empática e interactiva que pueden ser utilizadas para un acercamiento idóneo al concepto de memoria, entendida como construcción subjetiva. Este proyecto no plantea la creación de un entorno virtual fantástico o desconocido sino más bien un juego *site specific*, tampoco apuesta por una epopeya sino por un relato autoficcional construido desde lo cotidiano. Difuminando la línea descrita por el *círculo mágico* (Huizinga) para anclar estos elementos del juego (narración, estética, dinámica) a una posición de sospecha y auto-reflexión. Poniendo de manifiesto el metajuego.

La demo *be/stay* puede ser entendida como una combinación de dinámicas de juego de géneros como *Escape the Room*, *Walking Simulator* y juegos de rompecabezas y exploración. El personaje aparece encerrado en un pequeño apartamento del barrio del Cabañal, desde una perspectiva en primera persona, afrontará toda una serie de anomalías que se van produciendo en el espacio, las mecánicas y los objetivos durante el arco narrativo, explorando el entorno al detalle y resolviendo las dificultades que le impiden salir de un bucle temporal.

Esta investigación también pretende elaborar una taxonomía de videojuegos que cumplan con los siguientes aspectos:

- Utilizan la casa como espacio de discurso. Se relaciona el espacio cotidiano a partir de la memoria y la intimidad. Las mecánicas de juego a menudo consisten en activar/extraer/recordar el pasado de un lugar o de un personaje.
- Uso de un entorno virtual mínimo. Juegos de exploración o rompecabezas como los "Escape the room". Basan el sistema de juego bajo esta condición.
- Implementación de una retórica compleja que se acerque al concepto de metajuego. Si bien este es un término sobre el que versan multitud de acepciones diferentes. En esta investigación se entenderá el metajuego "como el juego refiriéndose al juego", el sub-sistema que alude a la propia entidad de juego, que a veces lo menoscaba y otras lo amplía. Un recurso que pone en relación los elementos internos del *círculo mágico* con los aspectos y conductas exógenas, utilizando a menudo estrategias de apropiación desde el diseño "*Appropriating a game means meta-playing. It means playing with the game (as coded possibilities) rather than playing the game.*" (Martin Pichlmair). Esta investigación pretende contextualizar y analizar el término *metajuego* partiendo, no sólo de las suposiciones culturales/sociales de los *game studies* sino también de la recopilación y estudio de aquellos videojuegos que puedan ser reveladores al respecto.

2. DESCRIPCIÓN

2.1. MARCO REFERENCIAL TEÓRICO

Como apunta Mary Flanagan en *Critical Play*, encontramos en el espacio de la casa el paradigma más evidente en el que los conceptos de espacio, memoria y rutina mejor se amalgaman para formar intimidad. Un concepto que según Bachelard proporciona estados de "ensueño" y "onirismo". Donde el espacio absoluto y científico deja de comprenderse bajo las nociones de "infinito" y "homogéneo" en beneficio del "espacio vivencial", es decir, el espacio que es entendido en relación antropométrica y habitado por el individuo.

En el caso del juego *be/stay*, el entorno de juego será la recreación virtual de la casa del propio desarrollador/investigador. Esta limitación del espacio virtual es un objetivo del diseño del juego, que considera este requisito procesual como una forma óptima, de realizar un acercamiento personal al concepto de lo cotidiano y la memoria. Con la finalidad de generar una serie de dinámicas de juego y tropos jugables que ejemplifiquen estos temas. Tanto en el aspecto teórico como en el diseño de la demo, los conceptos de "rutina" y "cotidiano" serán analizados en esta investigación desde los supuestos que recoge Claude Javeau, que entiende que: *"Lo excepcional puede intervenir también como "acontecimiento" en el interior de lo cotidiano.[...] Lo cotidiano muestra la naturalización de las construcciones culturales, su absorción en órdenes que pretenden ser inmutables, pero cuya fragilidad misma respaldade bajo las rutinas, como si éstas hubiesen sido ritualizadas a la perfección."*

Si bien los pensadores (ludólogos) clásicos contemplaban la contaminación de "lo cotidiano" como una amenaza manifiesta al acto de jugar. Proceso que sólo podía entenderse como una traslación al margen de "la vida real", en una configuración espacio-temporal autónoma, o en palabras de Huizinga, hacia el "círculo mágico" de los juegos. Este proyecto pretende lo opuesto, fusionar y hacer coincidir el espacio íntimo y cotidiano con el virtual generado. Y detectar las contradicciones o afinidades que se desarrollarán entre ambas realidades. Así como reflexionar e intentar dar respuesta a la pregunta de Flanagan: *"¿Cómo (A través del videojuego como medio) podemos ver la memoria?"*

2.1.1 METAJUEGO

Puesto que este proyecto se propone realizar un videojuego *site specific*, que aborde ciertas problemáticas de la memoria y la incorporación de las realidades mixtas en nuestro haber cotidiano. Y desarrollarlo de manera que los lenguajes del videojuego versen sobre su propia articulación y construcción, se considera necesario la contextualización del metajuego (*metagame*), en su perspectiva más retórica y semiótica, como campo de análisis para el diseño y conceptualización de *be/stay*.

En la lengua inglesa, el adjetivo "meta" sirve para describir historias dentro de historias, películas que narran otras películas y cómo no, juegos dentro de juegos. Según el Oxford English Dictionary (OED) el uso de "meta" como adjetivo sugiere: *"a consciously sophisticated, selfreferential, and often self-parodyng style, whereby something reflects or represents the very characteristics it alludes to or depicts"*. Si bien esta instancia ya podría servir como aproximación al concepto "metajuego" no hay que olvidar que "meta" deriva de un término más universal, que es el prefijo griego: "μετά-" que tanto en la lengua inglesa como en muchas romances significa: "una abstracción de..." ,"entre" o "más allá de..." y viene seguido normalmente de un verbo (en la antigua Grecia) o de un sustantivo. Esta combinación siempre sugiere "cambio", que recae en el significado del segundo lexema (el verbo o el sustantivo). Por tanto y debido a la etimología, la definición de "metajuego" queda abierta a muchas interpretaciones posibles que como apuntan S. Boluk y P. LeMieux: *"[...] the term metagame does not simply signify the general category of games that reference themselves or other*

games but is also characterized by the deeply specific, relational quality of prepositions as parts of speech.[...] the metagame anchors the game in time and space."

El uso del término "metajuego" que se plantea en la investigación, nada tiene que ver con el utilizado en la Teoría del Juego, formulada por John Von Neumann en el campo de las matemáticas.

Esta investigación tampoco comparte la utilización que algunos autores inscritos en los *game studies* hacen del término metajuego, cuando solamente se emplea para definir sistemas de juego aperturistas tipo *sandbox* u otros, que permiten una mayor libertad al jugador debido a reglas de juego más laxas. O aquellos que muestran cierta facilidad para la modificación ("mods"). Se entiende que el apropiacionismo como tal no forman parte del término metajuego, a no ser que cumpla una función discursiva o retórica en sus mecánicas y dinámicas de juego que desvelen o expandan en determinada medida, la lógica del juego y/o su relación coyuntural con aspectos externos al propio juego. Se partirá, al menos al comienzo de esta investigación, desde los supuestos que plantean S. Boluk y P. LeMieux sobre el metajuego: [...] "the metagame explodes the logic of the game, escaping the formal autonomy of both ideal rules and utopian play via those phenomenal, psychological, material, and historical factors not immediately enclosed within the game. What the metagame identifies is not the history of the *game*, but the histories of *play*."

2.2. MARCO REFERENCIAL ARTÍSTICO

Mi hipótesis de partida comparte sendas similitudes con la que plantea la artista visual Mary Flanagan en su pieza "[domestic]" (Fig.1). Una pieza interactiva que funciona a través de un motor de videojuegos y que representa una serie de espacios que el usuario puede recorrer y en los que se recogen multitud de imágenes procedentes de la infancia de la artista. En los intersticios del espacio, junto a las imágenes, se muestran pequeñas inscripciones que funcionan como hitos o marcadores narrativos del relato íntimo que propone la artista. El espacio virtual pues, no es tanto la representación de un ente físico o arquitectónico, como un contenedor de memoria personal y transferible.

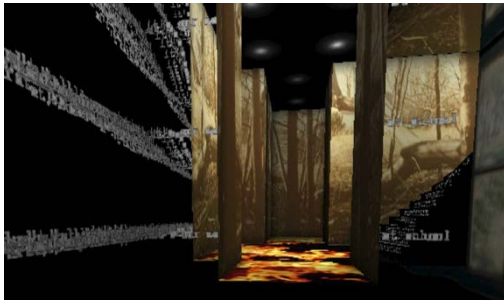


Fig.1: *[domestic]* (2003). Mary Flanagan. Instalación interactiva.

"[...]what are the ways space and memory are cognitively tied and can such ties be re-experienced? What role, if any, does narrative and memory have in contemporary computer games? How can we 'see' memory?" (Flanagan 2003)

El videojuego que se propone mantiene similitudes estratégicas y conceptuales con esta pieza de Flanagan. La demo *be/stay* propone una hibridación entre la naturaleza de la fotografía y el video con imágenes generadas con un motor de videojuegos. La finalidad de esto es la construcción de un espacio y un relato personal jugable, ampliado por el prisma de los medios interactivos digitales.

Como explicaré en el punto 2.3, tomo como referencia la propuesta de cine expandido que se realizó en la antigua estación de tren de Kassel por Janet Cardiff y George Bures Miller durante la Documenta 2013 (Fig. 2), la cual consistía en un video previamente grabado, de la estación de tren en la que el espectador se encontraba, al cual se accedía a través de un Ipad con auriculares. Al usuario se le pedía entonces, que fuera siguiendo el espacio representado en el video según éste fuera transitando por el espacio de la estación.



Fig.2: *Alter Bahnhof video walk* (2012). Cardiff & Miller .Video walk, 26 minute walk. Produced for dOCUMENTA (13), Kassel, Germany.

ciertas características del género “Walking simulator”, entre los que cabe mencionar para este proyecto el título creado por Fullbright Studio “*Gone Home*” (2013), en el que el jugador debe recorrer el espacio de la casa familiar en busca de pruebas documentales y pistas que esclarezcan la desaparición de la familia del personaje.



Fig.3: *Gone Home*” (2013). Fullbright Studio.

narrativa, encontramos claras referencias en videojuegos tales como “*Stanley parable*” o “*The Beginners Guide*” (Fig.4) diseñados y dirigidos por Davey Wreden, y “*Dr. Langeskov, The Tiger, and The Terribly Cursed Emerald: A Whirlwind Heist*” creado por William Pugh, modelador de Stanley Parable. Resultan interesantes las vinculaciones que poseen estos títulos con el “metajuego” que esta investigación se propone analizar. La neutralización de la “cuarta pared”, el papel del narrador, la autorreferencialidad y el metalenguaje utilizado para valorar críticamente el papel o la función de los videojuegos y sus desarrolladores (The Beginners Guide) y por supuesto, la calidad narrativa que demuestran, son algunas de las razones por la que esta investigación se interesa.



Fig.4: *The Beginners Guide* (2015). Davey Wreden. Interactive Storytelling. Metagame

Este mismo concepto, es quizá el mejor ejemplo para señalar la funcionalidad de la mecánica principal de la demo *be/stay*, obviando las capacidades motrices en el entorno virtual. Esta mecánica de juego, que será explicada con más detalle en el siguiente punto, se basa en la yuxtaposición de dos realidades distintas y permite establecer relaciones entre ambas, cuestión

que se tendrá en cuenta en el diseño de la jugabilidad y la narración de *be/stay*.

En referencia al terreno de los videojuegos, el diseño de *be/stay* toma ciertas características del género “Walking simulator”, entre los que cabe mencionar para este proyecto el título creado por Fullbright Studio “*Gone Home*” (2013), en el que el jugador debe recorrer el espacio de la casa familiar en busca de pruebas documentales y pistas que esclarezcan la desaparición de la familia del personaje.

Otro título en el que se inspira *be/stay*, en relación a la construcción del espacio y el relato en función del caminar, es la demo “*Silent Hills*” (2014) producida gracias a la colaboración de Hideo Kojima y Guillermo del Toro. El jugador tan sólo puede atravesar longitudinalmente el espacio de una casa. Pero al llegar al extremo y atravesar la puerta, vuelve a aparecer al comienzo del pasillo. La narración y la sospecha empiezan a construirse con la repetición de este bucle, que trae consigo en el contexto del género de terror, pequeñas variaciones anómalas en el entorno y en los objetos.

Atendiendo a la importancia de la narrativa, encontramos claras referencias en videojuegos tales como “*Stanley parable*” o “*The Beginners Guide*” (Fig.4) diseñados y dirigidos por Davey Wreden, y “*Dr. Langeskov, The Tiger, and The Terribly Cursed Emerald: A Whirlwind Heist*” creado por William Pugh, modelador de Stanley Parable. Resultan interesantes las vinculaciones que poseen estos títulos con el “metajuego” que esta investigación se propone analizar. La neutralización de la “cuarta pared”, el papel del narrador, la autorreferencialidad y el metalenguaje utilizado para valorar críticamente el papel o la función de los videojuegos y sus desarrolladores (The Beginners Guide) y por supuesto, la calidad narrativa que demuestran, son algunas de las razones por la que esta investigación se interesa.

Otro videojuego inspirador en este sentido aunque ajeno a la consideración de metajuego es “*Life is Strange*” (Dontnod Entertainment, 2015) un relato complejo del cual interesan las mecánicas aplicadas a la narración interactiva.

Be/stay es a su vez, una propuesta de juego muy relacionada con los llamados “*Escape the Room*” cuyas mecánicas de juego

normalmente consisten en coger objetos clave, organizar, combinar y disponerlos de una determinada forma con el propósito de salir de un entorno de juego mínimo. En este sentido son buenos referentes la trilogía "The Room" (Fireproof Games) o "The Guest" (2016). Este proyecto pretende contextualizar y reflexionar sobre esta modalidad de juego que ha ido en aumento, hasta el punto de trasladarse de lo virtual e "invadir" espacios físicos de muchas ciudades, configurándose como propuestas de ocio conocidas como "Lock Clock Rooms" que extienden estas mismas dinámicas de juego a espacios en los que el usuario o cliente debe resolver una serie de rompecabezas en un tiempo limitado.

Por último, y desde luego no menos importantes, cabría nombrar "*The Witness*" (Jonathan Blow, 2016) o "*Antichamber*" (Alexander Bruce, 2013), no porque cuadren con el esquema de un juego de exploración ni de un *escape the room*, sino por la calidad y originalidad de sus puzzles.

2.3. GAMEPLAY

El jugador de *be/stay* como el burgués en el *Ángel exterminador*, deberá escapar de un escenario de juego que se reduce a un pequeño apartamento. Y condicionado por la figura de un narrador incoherente (el desarrollador del juego) y desde una perspectiva en primera persona, experimentará toda una serie de anomalías geométricas y conceptuales que desembocarán en rompecabezas que podrán ser resueltos a través de mecánicas que incorporen una doble realidad a las dinámicas de juego.

En cuanto al análisis de las mecánicas y las dinámicas del propio juego. *be/stay* implementará la reproducción coordinada de videos y fotografías (reales) proyectadas sobre el espacio virtual tridimensional del juego. Esta mecánica, a la que se accede desde el móvil virtual del personaje, reflejará las disonancias entre las diferentes realidades que se entrelazan a lo largo del ensayo, lo que se utilizará como una de las estrategias principales para resolver los rompecabezas del juego así como vehículo formal para la narrativa. Atendiendo a este último punto, conviene aclarar que *be/stay* propone dos relatos paralelos, uno que trate todo lo concerniente a la ficción generada, por ejemplo el misterioso encierro del jugador en tan limitado espacio así como las causas y consecuencias de este hecho. Y una segunda narración en la que se reflexione sobre el propio mecanismo del videojuego (metajuego), así como la posible afinidad con la historia no ficticia (la estancia cotidiana en este espacio) a través del juego como repositorio de la memoria. Ambos relatos quedarán amalgamados bajo el discurso de un narrador que se encuentra en el perímetro del "círculo mágico" y cuyo valor reside en la capacidad por introducir al jugador en la experiencia estética de la ficción y en otras ocasiones, romper el hechizo causado por esta a la vez que ofrecer un nuevo vector para la interpretación, seguramente más especulativo y conceptual. La construcción de este narrador que opera "a salto de mata" entre ambas realidades, será sin duda un elemento imprescindible para comprender ciertas operaciones retóricas propias del metajuego.

Otro hito que el proyecto debe analizar, ya sea como mecánica o dinámica de juego consiste en habilitar el acceso a internet desde el propio juego a través de la App existente conocida como UwebKit y disponible para Unity, el motor de videojuegos con el que se desarrollará la demo *be/stay*. Está por determinar qué función específica cumplirá esta mecánica dentro del juego, pero se pretende que sirva como una extensión a los rompecabezas y puzzles que formarán el juego, o como una forma alternativa de cifrar la información de estos de solución.

"Llegados a este punto, nos situamos ya, de lleno, en el centro mismo de uno de los desafíos fundamentales de nuestro tiempo: el desarrollo y la creación de estrategias e

—

interfaces que conecten nuestro mundo real/físico con la ubicua segunda naturaleza de datos digitales que, además de rodearnos, comienza a invadir nuestros propios cuerpos" Gerfried Stocker, Director Artístico, Ars Electronica Linz (Stocker 2007)

2.4. METODOLOGÍA

Este proyecto de investigación parte de una apreciación subjetiva y personal por lo que se va a abordar desde una metodología cualitativa e inductiva. En lo referente al proceso de trabajo y dado que el objetivo principal es la realización de una demo relacionada con el metajuego. Esta investigación se inclina hacia metodologías y maneras de organizar el trabajo cercanas al diseño y desarrollo de videojuegos. La realización de pitch docs, GDD's y diagramas de Gantt serán las formas documentales preferidas a la hora de establecer las necesidades, procesos y temporalidad de este proyecto. Organizando las tareas de muy distinta naturaleza (programación, diseño, guión narrativo, modelado 3D, sonorización, etc), para que puedan desarrollarse de forma colateral y posibilitando el testeo de versiones beta con la mayor celeridad posible. Ello evitará los típicos problemas derivados por exceso o por defecto de alguna de las tares o campos previamente descritos.

3. BIBLIOGRAFÍA

Referencias

- Bachelard, Gaston. 1995. *La poética del espacio*. México DF: Fondo de cultura económica. (2ª ed 1975, 2ª reimpresión 1986).
- Bogost, Ian. 2008. *The Rhetoric of Video-Games*. Chicago: Massachusetts Institute of Technology,
- Bollnow, Otto Friedrich. 1969. *Hombre y espacio*. Barcelona: Labor.
- Boluk, Stephanie and LeMieux, Patrick. 2016. "Metagame" en *Debugging Game History: A Critical Lexicon*. Cambridge MA: The MIT Press.
- Flanagan, Mary. 2009. *Critical Play, Radical Game Design*. Cambridge MA: The MIT Press.
- Flanagan, Mary. 2003. "Domestic". Accedido: 05-01-2017.
<<http://maryflanagan.com/work/domestic/>>
- Galloway, Alexander. 2006. *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Huizinga, Johan. 1955. *Homo Ludens*. Boston: The Beacon Press.
- Javeau, Claude. 2003. "Capítulo 2" en *La Société au jour le jour. Écrits sur la vie quotidienne*. Bruxelles: La Lettre volée. (Versión libre al castellano de Francisco Sierra Gutiérrez; Bogotá, D.C 03,15,12,).
- Juul, Jesper. 2005. *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge MA: The MIT Press.
- Stocker; Gerfried. 2007. "Playware" Accedido : 09-01-2017
<<http://www.laboralcentrodearte.org/es/recursos/articulos/playware>>
- Zafra, Remedios. 2010. *Un cuarto propio conectado: (Ciber)espacio y (auto)gestión del yo*. Madrid: Fórcola Ediciones.