

Lara Croft vs. Warriors of Xi'an

A lo largo de este texto, proponemos una comparativa entre el montaje de una exposición de reliquias arqueológicas y el videojuego Tomb Raider. Durante el verano de 2004 se celebró en Barcelona el Fòrum Universal de les Cultures. Una de las exposiciones reina en el Fòrum fue Els Guerrers de Xi'an. Esta exposición tenía algo en común con Tomb Raider: los propios guerreros de Xi'an, 'presentes' tanto en el juego como en el Fòrum.

Aprovechando esta coincidencia¹ (no tan casual), en el presente escrito utilizaré algunos conceptos que habitualmente se usan en el análisis de videojuegos para intentar un acercamiento crítico, desde otro ángulo, al montaje expositivo de Els Guerrers de Xi'an. En concreto, haremos incidencia en las técnicas usadas en ambos dispositivos en relación a la explotación y realimentación de imaginarios relacionados con los conceptos de exotismo, autenticidad y experiencia. Veremos que éstas son técnicas nacidas del diseño de parques temáticos. Para estudiarlas, usaremos algunos conceptos relacionados con el estudio de los juegos electrónicos: inmersión, perspectiva forzada, suspensión de la incredulidad, environmental storytelling e interfaz.

Como es sabido, el Fòrum articuló un conjunto de espectáculos y exposiciones alrededor de los diálogos de discusión. Una de estas exposiciones fue Els guerrers de Xi'an, una muestra en la que pudieron verse algunas de estas famosas esculturas funerarias. El diseño del montaje corrió a cargo de Julia Schulz-Dornburg y Joan Pons Forment y ocupó un espacio de aproximadamente 1.200 m², situados en un espacio habilitado especialmente para acoger la exposición en la zona del nuevo puerto deportivo del recinto Forum.

El segundo elemento de la comparativa es Tomb Raider, un videojuego de plataformas en tercera persona². La cámara del juego se sitúa detrás del personaje protagonista, mostrándonos el nivel como desde su punto de vista. La narrativa de fondo nos habla de una cazadora de tesoros ocultos en ruinas remotas, zonas vírgenes y lugares inexplorados del planeta. La protagonista es Lara Croft. ¿En qué momento de las numerosas ediciones de Tomb Raider aparecen los guerreros de Xi'an? Podemos ver estos guerreros (o mejor su traducción electrónica en el peculiar universo de Lara Croft), en Tomb Raider II, en el último

¹ En realidad hay 2 coincidencias: Anjelina Jolie, actriz que en la trasposición de Tomb Raider al cine dio vida a Lara Croft, realiza desde hace un tiempo una labor dedicada como embajadora de buena voluntad de ACNUR, la agencia de la ONU para los refugiados. En esta calidad Jolie visitó el Fòrum para intervenir en uno de los diálogos.

² Juego en 3ª persona: vemos en pantalla un personaje (habitualmente su nuca) que será nuestro avatar en el juego. Tomb Raider es también un juego del género plataformas que consiste, en definitiva, en llegar de un punto a otro del nivel sorteando (o eliminando) a los enemigos y trampas, corriendo, saltando, escalando y realizando otras piruetas.

tramo del juego. Las estatuas no se muestran una excavación arqueológica, sino flanqueando la entrada a un templo llamado 'de Xian'.

Perspectiva forzada.

Para que el juego pueda ser jugado es necesario establecer por qué zonas del nivel podemos movernos, y qué es lo que vemos en cada momento desde nuestro punto de vista. Aunque pueda parecer que en un entorno virtual 3d tenemos total libertad de acción, en realidad en todos los videojuegos existen grandes restricciones de movimiento, siendo éstas necesarias para poder controlar, precisamente, los puntos de vista, los elementos que entran en el radio de visión, las perspectivas que se generan, y poder utilizar así esta información como elementos de la narrativa del juego, por ejemplo, para crear suspense. La colocación e incluso el tamaño de los objetos del entorno no necesariamente responden a la premisa del máximo realismo, antes están sujetos a las modificaciones que la narrativa del juego impone: las montañas se apartan y se reducen proporcionalmente hacia la cumbre para dejar ver el tejado de un edificio secreto al que hemos de llegar, los restos sumergidos de un barco se reparten en el fondo del mar estratégicamente para guiarnos en el camino correcto, al tiempo que las formas se retuercen como señalando en dirección a un hueco especialmente oscuro, etc.



Diseño de la exposición, captura de pantalla de Tomb Raider y vista fotográfica de la exposición.

Estas estrategias hace tiempo que fueron inventadas en el mundo del cine, y en cuanto a construcción de escenarios virtuales se refiere, han sido ampliamente utilizadas por Disney para la construcción de sus parques temáticos. El efecto llega a su paroxismo, si seguimos a John Hench³, en el 'plano largo de presentación' de una ciudad en una película que nos hace gritar: ¡Guau!, y suelen estar ligadas a un crescendo que tiene como culminación un objeto o edificio que funciona como imán visual, llamado por la Disney un wienie.

En el nivel de Tomb Raider II que estamos analizando, todo el templo funciona como un wienie: la primera vez que lo divisamos es desde debajo del agua del lago que hay frente a él, donde llegamos nadando. La vista es imponente. Una vez hemos conseguido entrar en el templo, un pasillo en forma de S nos obliga a dar varios giros que aumentan la expectación ante lo que podamos encontrarnos detrás. Lo que allí nos espera entonces es la visión de

³ John Hench, Senior vice president de Disney Imagineering, citado por Chuihua Judy Chung en Disney Space. Harvard Design school guide to shopping (project on the city). Taschen.

los guerreros de Xi'an flanqueando la antesala del templo, en líneas, inmóviles, silenciosos y majestuosos, dispuestos para ser vistos desde el centro del pasillo. Desde este punto de vista, el efecto es de una multitud de estatuas repartidas en varias filas, efecto bastante imponente, si obviamos la poca cantidad de polígonos con que contaban los modelos de la época (el juego es de 1997).

Evidentemente, lo que aquí está previsto que el jugador haga es pasar de largo de los guerreros, que son pura ambientación, sin investigar demasiado. No estaba previsto que el jugador-Lara pudiera pasar entre los guerreros y contarse entre ellos, o verlos desde atrás. Los primeros intentos de hacerlo no nos darán resultado. Sin embargo, insistiendo un poco más conseguiremos 'colarnos' para ver los guerreros desde atrás. Imagino que se trata de un 'bug' en el sistema de colisiones⁴, uno de esos agujeros que en ocasiones resultan reveladores.

Muchas cosas cambian desde este nuevo punto de vista. En realidad, vemos lo que no deberíamos haber visto: que los guerreros no son en realidad figuras tridimensionales sino simples imágenes planas colocadas en fila. El dorso está en blanco, ni siquiera hay una representación del dorso de la estatua, ya que esa parte no debería verse nunca. Es como mirar detrás de un escenario teatral y ver que los decorados se aguantan por caballetes precarios apoyados en sacos de arena. Cuando la ilusión se revela como tal, pierde su magia. La sensación de inmersión se resiente, la suspensión de la incredulidad se tambalea.

Damos unas vueltas más con Lara por el reverso de los guerreros de Xian. Estamos en un lugar 'vacío', un a-lugar para los lugares del juego. Ninguna de las acciones que hagamos tiene efecto (por ejemplo, disparar a los guerreros). Con alguna dificultad, podemos volver al camino pautado donde sí se supone que debemos estar. Este pequeño experimento o tour por el reverso del juego, nos ha mostrado la importancia que tiene para la narrativa de un juego controlar todos los puntos de vista.

Suspensión de la incredulidad

En teoría del juego, como también en narratología, se utiliza la expresión 'suspensión de la incredulidad' (suspension of disbelief) para definir el fenómeno que experimenta un espectador o jugador cuando ha sido absorbido por la narración: su percepción de sí mismo pasa a un segundo plano, para de algún modo 'vivir' las vidas que la narración le presenta. Esta suspensión de la incredulidad es necesaria para que el espectador dé por ciertas algunas afirmaciones de la narración que pueden ser fantásticas (por ejemplo que superman vuela), aceptando por decirlo de alguna manera las reglas del juego, pero curiosamente es un fenómeno muy frágil, y siempre está sujeto a una serie de normas de coherencia interna difíciles de definir, que de no cumplirse destruyen la ilusión haciendo al espectador volver en sí y crear una indeseable distancia con la narración. Hemos visto como se rompía esta ilusión en nuestro experimento con Tomb Raider, cuando vimos el reverso sin dibujar de los guerreros de Xi'an.

En el lenguaje común, a menudo se usa la suspensión de incredulidad como prueba de calidad, diciéndose que un buen juego o una buena película, por ejemplo, nos absorben

⁴ El sistema de colisiones del juego, es decir, el fragmento de código que define qué objetos son transitables y qué objetos son sólidos y no se pueden atravesar.

desde el principio hasta el final⁵. La suspensión de incredulidad equivale a credulidad del espectador. De algún modo, el fenómeno se parece a un trance conducido por las manos de quién diseñó la experiencia que nos arrebató.

Señalaremos aquí que esta experiencia puede darse en el espacio, no tiene por qué ser ante una pantalla: por seguir con el ejemplo de Disney, verdaderos expertos en el tema, tenemos que sus parques temáticos están diseñados para no romper en ningún momento esta credulidad: debajo de Disney World Resort existe un mundo subterráneo, que es donde se almacenan los elementos del atrezzo a utilizar, donde tienen las oficinas los gestores, donde se reúnen los trabajadores, por donde se hacen los envíos o los atajos por donde pasan los miembros del 'reparto' para aparecer en sus escenarios como por arte de magia. Estos túneles subterráneos aseguran que los objetos o vestuario que no sean propios de Disney World nunca interfieren con la 'autenticidad' local o deshacen la magia del Reino, cosa que ocurriría si viéramos a Blancanieves con pantalones tejanos, por ejemplo.

Environmental Storytelling

Usaremos el concepto de environmental storytelling siguiendo las consideraciones de Henry Jenkins, que nos parecen de gran utilidad aquí.

Antes dije que en Tomb Raider no ocurría nada especialmente importante con los guerreros de Xian (tan sólo una trampa fácil de sortear en algunos de los guerreros con espada...), no son sustanciales al juego ni a la historia. Forman parte de la narrativa espacial del juego.

Y sin embargo hay que subrayar la importancia de la narrativa espacial. Como en todos los espacios transitables diseñados, en los niveles de los videojuegos existe una premeditación en la disposición de cada elemento, de manera que hasta el detalle más pequeño se suma a una narrativa general que es la que el juego está contando. En el caso que nos ocupa: que somos arqueólogos en busca de tesoros en un lugar exótico, que de algún modo estamos siendo transportados en el tiempo al entrar en un lugar que ningún ser humano ha pisado en siglos. Seguimos aquí a Jenkins cuando cita a Don Carson, que habla de environmental storytelling a propósito de los parques temáticos como los de Disney, para los cuales ha trabajado:

The story element is infused into the physical space a guest walks or rides through. It is the physical space that does much of the work of conveying the story the designers are trying to tell...Armed only with their own knowledge of the world, and those visions collected from movies and books, the audience is ripe to be dropped into your adventure. The trick is to play on those memories and expectations to heighten the thrill of venturing into your created universe ⁶.

⁵ No hay que confundir esta suspensión de la incredulidad con las propiedades adictivas de un juego. La SI siempre se refiere a una narración, mientras que un juego puede engancharnos por otras razones más poderosas que la narración que nos sirve de marco: por ejemplo, que la actividad que provoca jugarlo sea adictiva.

⁶ Carson, Don: Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons learned from the theme park industry. Publicado en Gamasutra, citado por H. Jenkins en Game Design as Narrative architecture, en First Person. Noah Wardrip-Fruin y Pat Harrigan, ed. The MIT press.

Así dice Jenkins: '[Games] want to tap the emotional residue of previous narrative experiences.'⁷

Es necesario que esa narrativa previa sea común a todos los visitantes de estos espacios narrativos. Como es bien sabido por los diseñadores de parques temáticos, existe un estándar del poso narrativo que determina las expectativas ante determinadas situaciones, experiencias y escenarios históricos o de género.

Interfaz

Pero, ¿qué ocurre con la complejidad? Nada más complejo que un universo situado en un momento histórico concreto, en un contexto concreto. Neal Stephenson⁸ utiliza el concepto de interfaz para definir cómo la información llega codificada a los visitantes de un parque temático. Se trata de tomar el mínimo común múltiple de un tema ampliamente conocido (preferiblemente con un amplio historial en el cine) y utilizarlo en la elaboración de una narrativa espacial que no dé lugar a segundas interpretaciones, y que además sea de carácter inmersivo.

Lo importante aquí es que Stephenson nos hace reflexionar sobre cómo cada vez que aceptamos la sencillez (la amigabilidad (friendliness) del amigo americano, utilizando el léxico de las interfaces) estamos renunciando a una gran cantidad de información, al tiempo que perdemos la oportunidad de tomar decisiones en cuestiones que quizás sean de vital importancia. Y, más importante aún, que sospechamos que bajo estas operaciones de simplificación hay un subtexto.

Inmersión

No era posible iniciar el recorrido por la exposición Els guerrers de Xi'an sin antes haber visto un audiovisual. Una cantidad predefinida de personas eran admitidas a la antesala de la exposición. Allí, esperan la puesta a punto de los aparatos y, seguramente, un tiempo extra calculado para que las personas de la hornada anterior fueran vaciando la exposición. Una vez visto el video, entonces sí, se abría la compuerta de acceso al espacio expositivo, y ¡Guau!.

La pregunta es: este video se encargaba de contextualizar los objetos de la exposición o más bien de traer a primer plano algunos conceptos que están en la memoria común del espectador, llegados ahí a través de películas sobre todo, conceptos como cultura milenaria, paisaje mítico, elegancia, misterio, el vértigo sublime ante los milenios transcurridos... Lo que se busca es crear en el espectador una experiencia de inmersión. Se produce cuando el espectador da un paso adelante a través del espejo: tras la suspensión de la incredulidad, nos vemos a nosotros mismos dentro de la narración.

7 Henry Jenkins: Game Design as Narrative architecture, en First Person.

8 N. Stephenson: En el principio...Fue la línea de comandos. Traficantes de sueños. Mapas.

Visitando la exposición, vemos que se insiste, por procedimientos más o menos sutiles, en la inmersión del espectador en una situación imaginada, a saber: se está siendo testigo de una excavación arqueológica, con las reliquias a medio desenterrar, los substratos de tierra al descubierto, el suelo 'abierto' en canal. Es decir, la exposición construye la experiencia del espectador dentro de Tomb Raider.

El montaje expositivo busca lo mismo que el diseñador del videojuego: con poco material disponible (en el juego eran escasos los polígonos⁹, aquí son escasas las reliquias), maximizar el efecto. Para ello el montaje recurre a trucos tan o más prosaicos que los del videojuego, como espejos (!). Según sabemos (no porque la exposición nos informara de ello) las estatuas de los guerreros se enterraron en largas zanjas, formando filas de 3 y columnas de varias decenas. Los soldados forman un auténtico ejército, a escala real y en número real, en proporción a aquel mapa que según Borges un día quisieron fabricar precisamente en China.

En la exposición se contó tan sólo con 10 guerreros, conseguidos tras muchas negociaciones (una contrapartida para la cesión de este material fue que el Fòrum no contara con presencia tibetana... Los monjes que debían hacer el mandala por-supuesto-más-grande-del-mundo fueron desterrados fuera del recinto, a la Rambla). Para hinchar el efecto, se recurre a varios trucos, que sólo funcionarán si se restringe el deambular del visitante de manera tal que sea posible controlar todos sus posibles puntos de vista, es decir se recurre a la perspectiva forzada antes descrita: los espejos situados al final de la columna de guerreros multiplican su número vistos desde la entrada a la exposición.

En la pared de la derecha, dos guerreros más estaban insertos en una vitrina dentro del muro, rodeada de espejos. Se dirá que esto servía para poder contemplar la parte trasera, pero es evidente que lo que se ha buscado aquí es el truco, como cuando en un parque de atracciones entramos en el laberinto de los espejos y éstos se multiplican a sí mismos una y otra vez. El efecto de la multiplicación mágica por encima de la información real, ya que en ningún momento se nos dice cuántas figuras hay realmente en la excavación y cómo estaban situadas (claro que eso revelaría la pobreza de la cesión china).

Para no abusar más de los espejos, en la parte posterior de la sala se recurre a otro truco ampliamente usado en la decoración de muchos comercios: impresiones digitales de gran formato. Una simple fotografía de los guerreros se clona digitalmente hasta formar una pared de unos 12m de largo (¡viva photoshop!).

Así, ver las auténticas estatuas de terracota de los guerreros de Xi'an produce un curioso efecto de déjà vu tras haber jugado a Tomb Raider. Me doy cuenta de que lo que reconozco no son las esculturas, sino el efecto en mí. Todo es una reproducción del juego: las paredes rojas, la multiplicidad de estatuas, las luces tenues, la ambientación como de aventura.

El contraste es abrumador: unas piezas que fueron creadas para ser enterradas, robadas a la vista humana, y sin embargo fueron hechas con todos sus detalles, en toda su redondez y fisicidad, sin escatimar tiempo. Y lo que este montaje expositivo les añade en su nuevo periplo existencial de objetos expuestos a la visión pública es un dispositivo radicado en el vacío y la apariencia, con juegos de espejos y cristales, pósters y película incluidos...

⁹ Dado que las máquinas donde corren los videojuegos, sean consolas o ordenadores, tienen que mover los polígonos que forman los personajes y niveles en tiempo real, existe una limitación en el número de polígonos que estas máquinas pueden gestionar. A medida que se implementan los avances en el hardware el número de polígonos es mayor, permitiendo un mayor realismo, que en ocasiones se utiliza como reclamo para vender un juego.

Conclusiones

En esta comparación entre un ejemplo de montaje expositivo de reliquias arqueológicas y el videojuego Tomb raider hemos visto cómo tienen en común muchas de las técnicas usadas, que nacen del diseño de los parques temáticos y que nos permiten estudiar estas exposiciones como dispositivos de manejo de públicos. Listamos aquí estas técnicas:

- Uso activo del background cultural del/a espectador/a, presuponiendo no que ésta es una experta en la cultura china sino que lleva consigo determinadas expectativas creadas por sucesivos posos culturales alimentados con películas, libros y otros productos culturales de consumo masivo, grupo que recientemente han empezado a engrosar los videojuegos y, en un buble vicioso, las mismas exposiciones.

- El objetivo no es informar ni llevar a la reflexión, sino producir una experiencia de inmersión del espectador en una narrativa construida artificialmente. Todo en la exposición está predefinido: los tiempos y el ritmo, los puntos de vista y el orden. ¿Con qué objetivo? ‘Creemos que en el grado que un entorno puede ser controlado, pueden predecirse las apropiadas reacciones de la gente en ese entorno. Disney se esfuerza en controlar, en el buen sentido de los negocios, gran parte de ese entorno.’¹⁰

- Simplificación extrema de los contenidos, en virtud de su amigabilidad y orientación ‘para todos los públicos’, es decir, de la creación de una interfaz entre el conocimiento y el espectador.

- Paralela a esta simplificación, la existencia de un subtexto, por ejemplo de ‘naturalización’ y ‘recarga de autoridad fundamentada en la Tradición o la Historia’ de políticas imperialistas.

- Tiempo (controladamente) corto de ‘consumo de los contenidos’. Comida rápida para el cerebro.

- Exotismo de la experiencia. Son valores en alza lo exótico, lo lejano, lo antiguo y lo desconocido per se. El dispositivo no pretende acercar, dar a entender y a conocer, sino anclar lo mostrado en su lejanía exótica, que es lo que le da valor único como producto. Queda, así, justificada en último término la carencia de aportación al conocimiento (ironía).

- Recurso a trucos espectaculares, como grandes proyecciones audiovisuales, juegos de sombras y de espejos, creación de espacios escenográficos que abarcan y engullen al espectador, músicas de corte romántico a un volumen fuerte. Bombardeo sensorial antes y durante la visita.

- Interactividad: en ocasiones se recurre a elementos supuestamente interactivos, que teóricamente otorgan al público un papel ‘activo’, pero que en realidad convierten a éste en parte del dispositivo que activa la maquinaria, y subrayan el diseño-la intención- que se sitúa en un plano superior, adjudicando roles. En definitiva, están dirigidos a potenciar la experiencia de inmersión.

- Concepción abstracta del público como masa de gente, que define de antemano el diseño de la exposición: se prevé la circulación en bloque de grupos de personas, el tiempo

¹⁰ Thomas Hine: “See you in Disneyland” en Variations on a theme park: the new American city and the end of public space. Ed. Michael Sorkin. Hill and Wang. Citado por por Chuihua Judy Chung en Disney Space. Harvard Design school guide to shopping (project on the city). Taschen.

aproximado de visita y el tiempo aproximado de colas en la entrada, la distribución en la sala de los grupos de personas, los posibles problemas acarreados por la masa (se hacen necesarias medidas de seguridad, se instalan a la entrada pasillos de cintas para la distribución óptima de las colas en el espacio...), etc.

- Al tiempo que hay un diseño del público como masa, hay también una atención a la subjetividad de cada individuo en tanto que se diseña la experiencia que va a recibir como una experiencia individual. En definitiva, lo que se diseña es una experiencia dirigida a una masa formada por individualidades, y nunca como grupos de personas autónomas susceptibles de generar algún tipo de diálogo o comportamiento colectivo.

- El número de visitantes como parámetro del éxito de la exposición. Estas técnicas van dirigidas a contar ovejitas, cuantas más mejor.

- Cuando lo que falta es espacio, el espacio se convierte en el principal espectáculo. Léase esto en relación al recinto Fòrum en una ciudad como Barcelona, donde el precio de la vivienda alcanza los 6.000 €/m² en un país con un smi de 570 €. Jenkins habla de la relación que existe entre el auge de los videojuegos de 'exploración' (entre los que se cuenta Tomb Raider) y la desaparición progresiva, en los hogares americanos, del patio de casa, o el espacio abierto para juegos.

Hackeando la exposición

A continuación, y para finalizar, proponemos algunos comportamientos disfuncionales que, en nuestro rol de público visitante, podemos llevar a cabo como experimento en esta exposición u otras similares:

- Exigir no ver el vídeo introductorio.

- Detenernos más tiempo de 'lo normal' en la visita. Empezaremos a ver cosas que, antes de que se acostumbraran nuestros ojos, era imposible ver, como que todo el público sigue los mismos pasos, cuántos agentes de seguridad hay y qué hacen, etc. Alguien nos hará notar, quizás, que estamos 'obstaculizando el flujo'.

-Tomar notas. Inmediatamente provocaremos el interés y estupefacción del personal de seguridad de la sala: ¿qué es lo que estás escribiendo??

- Visitar la exposición en sentido inverso desde la salida hasta la entrada. Como cuando dentro de Tomb Raider nos colamos detrás de los guerreros para ver que tenían truco, en la visita a la inversa de Els guerrers de Xi'an se desmontan varios dispositivos establecidos: los espejos no surten el efecto deseado, la sala ya no parece abrirse, ampliamente, en su aura de teatral luz tenue, sino que sólo vemos una enorme pared gris con algunos elementos distribuidos al azar. Se desmonta la perspectiva forzada.

- No visitar la exposición.