# LA ARQUITECTURA COMO ELEMENTO NARRATIVO EN *ASSASSINS CREED II*

***María Elisa NAVARRO MORALES***
Universidad de Los Andes

**RESUMEN**

El videojuego *Assassin´s Creed II* (ACII) puede ser considerado un videojuego narrativo en el que la arquitectura constituye un elemento importante en el relato que subyace al juego. Por otra parte, la representación de las ciudades italianas del siglo XV en ACII es central en la transmisión de la historia detrás del juego, haciendo que la arquitectura sea a su vez elemento narrativo que evoca el relato que lo subyace a partir de su comprensión y de la interacción que tiene el jugador con esta. El propósito de este artículo es examinar la manera como este videojuego y la ficción que construye utilizan la arquitectura como escenario del relato y como un elemento narrativo de la misma. Además, examinaremos cómo la interacción que permite el videojuego aporta herramientas para entender la historia de la arquitectura que, por hacer parte del universo lúdico, han sido tradicionalmente dejadas de lado.

Palabras clave: Arquitectura, historia, ficción, narrativa, Renacimiento italiano, Assassin´s Creed II.

**ABSTRACT**

*Assassins Creed II* (ACII) can be considered a narrative game where architecture is an important element of the story behind the game. Meanwhile, representation of fifteenth century Italian cities in ACII is fundamental in the transmission of the background story of the game, making architecture a narrative element that evokes the story behind the game through the understanding of architecture and the interaction with it. The purpose of this paper is to examine the way in which this videogame and the story behind it, use architecture both as scenario for the story and as a narrative element. Moreover, the paper considers how interaction in videogames provides tools for understanding architectural history and how these tools have been traditionally dismissed since they belong to the world of play.

Keywords: Architecture, history, fiction, narrative, Italian Renaissance, Assassin´s Creed II.

## INTRODUCCIÓN

La historia de *Assassins Creed* es la historia de su personaje principal Desmond Miles, un barman que tiene en su memoria genética recuerdos de sus antepasados, quienes pertenecieron a la orden de los Asesinos, una orden que, en la obra de ficción, es enemiga de los Templarios. Desmond, con la ayuda de Animus, una máquina que permite revivir los recuerdos de los antepasados, viaja al pasado y encarna, en las diferentes versiones del juego, a diferentes personajes de la estirpe de los Asesinos. En la primera edición del juego, Desmond viaja en el tiempo a Tierra Santa durante la Tercera Cruzada para convertirse en Altair Ibn-La´Ahad. En *Assassins Creed II* (ACII), Desmond reencarna a Ezio Auditore, uno de sus antepasados que vivió en la Florencia del siglo XV. Desmond, en el cuerpo de Ezio, debe cumplir la misión de asesinar al líder de los Templarios, el papa Alejandro VI. Una vez logrado su objetivo, Ezio recupera la manzana del Edén que junto con la férula papal abren una bóveda en donde la figura holográfica de Minerva, una diosa perteneciente a la primera civilización humana, el *homo sapiens divinus*, creadores de la raza humana a la cual posteriormente esclavizaron. Adán y Eva aparecen en el relato como una especie híbrida entre los dioses y los hombres, quienes escapan de la esclavitud y se rebelan robando la manzana del Edén, una de las piezas que representan el control de los dioses sobre los hombres. Los descendientes de Adán y Eva se dividen entonces entre aquellos que buscan vengar el abuso cometido por los dioses, es decir la secta de los Asesinos, y los Templarios, aquellos que deciden perdonar a sus creadores. Las piezas del Edén son unos objetos poderosos que permiten controlar a los hombres y, por lo tanto, deben estar en buenas manos para evitar que sean utilizadas con malas intenciones. En el juego, los Templarios representan a un grupo de hombres ambiciosos y egoístas que quieren dominar el mundo y esclavizar a los hombres para su propio bien mientras que los Asesinos son aquellos que buscan liberar a la raza humana de cualquier tipo de esclavitud[1].

## ARGUMENTO Y PERSONAJES, UNA MEZCLA DE HISTORIA Y FICCIÓN

En esta historia, tanto el argumento como los personajes y los lugares en donde se desarrolla la acción son construcciones en las que se mezclan la realidad y la fantasía. Si miramos el argumento detrás de este videojuego, veremos cómo este está basado en acontecimientos históricos y cómo a partir de estos construye una obra de ficción. Estos acontecimientos ficticios están inspirados en la historia política de la Península Itálica durante el siglo XV. ACII incluye acontecimientos históricos importantes del siglo XV como son la Conspiración Pazzi en 1478 y la Hoguera de las Vanidades orquestada por Girolamo Savonarola en 1497, que se insertan dentro de la narrativa del juego. En el caso de la Conspiración Pazzi, el juego sitúa a las familias Pazzi y Medici dentro de la dualidad Templario – Asesino, e incluye al personaje principal, Ezio, dentro de la trama como defensor de Lorenzo de Medici. Además de estos hechos históricos reales alterados, el juego incluye otros que se inspiran directamente en la historia. A manera de ejemplo está la Conspiración de Venecia, que es la versión ficticia de la Conspiración Pazzi, en donde vemos cómo personajes históricos reales se juntan para instigar un complot; en la imaginada conspiración

1 Información extraída del sitio web *Assassin's Creed Wiki*, disponible en: http://assassinscreed.wikia.com/wiki/Assassin%27s_Creed_II. [Fecha de consulta: 21/05/18].

los Templarios liderados por Rodrigo Borgia traman usurpar el poder de las manos de la familia Barbarigo en la ciudad de Venecia, de la misma manera como los Pazzi buscaban expulsar a los Medici de Florencia. Igualmente, la batalla de Forli imagina a Rodrigo Borgia enfrentando a las tropas de Caterina Sforza, Duquesa de Forli. Esta batalla imaginaria está basada en las habilidades bélicas atribuidas a la duquesa, quien, siendo heredera de una de las familias más poderosas de mercenarios, defendió de manera exitosa sus tierras. Sin embargo, para efectos del videojuego, Caterina se convierte en enemigo de Rodrigo Borgia al ser aliada de los Asesinos y protectora de la manzana del Edén.

Así como el argumento es una mezcla de ficción e historia, los personajes del juego están también inspirados en personajes históricos. Algunos son personajes completamente imaginarios como Ezio, el personaje principal del juego, basado en lo que pudo haber sido un noble florentino del siglo XV. Otros personajes son interpretaciones de personajes históricos que sacan provecho de los lugares comunes que se han construido en torno a ellos, como es el caso de los Borgia que Kevin Díaz Alché trata en su artículo «Legado Envenenado, la Perduración de las Distorsiones Históricas en la Lúdica Digital» mostrando cómo en ACII se fortalece el mito construido alrededor de esta familia (2017). Luego hay personajes históricos que se insertan en el juego de manera ficticia, como por ejemplo el Papa Alejandro VI que, para efectos del juego, es uno de los líderes de los Templarios.

Además de personajes históricos famosos como Rodrigo Borgia, Leonardo da Vinci, Nicolás Macchiavello, Leonardo de Medici, Caterina Sforza y Girolamo Savonarola, el juego incluye otro tipo de personajes construidos a partir de lo que sabemos de la vida diaria del Renacimiento italiano y que complementan la ambientación histórica del juego. Dentro de este tipo de personajes tenemos comerciantes, soldados, niños, predicadores, ladronzuelos, cortesanas, etc. Finalmente, el entorno de ficción que plantea el juego permite que personajes ficticios y reales se encuentren, como es el caso de Ezio, quien tiene a Leonardo da Vinci como su amigo, a Caterina Sforza como su aliada y a Rodrigo Borgia como su peor enemigo.

## ARQUITECTURA COMO MEZCLA DE REALIDAD E IMAGINACIÓN

De la misma manera que el argumento y los personajes de ACII son construcciones imaginarias elaboradas a partir de eventos y personajes históricos, la arquitectura de las ciudades en las que se desarrolla el juego está basada en las ciudades italianas del Renacimiento combinadas con arquitecturas imaginarias. Algunos de los edificios emblemáticos de Florencia que aparecen en ACII son Santa Maria Novella, la Basílica de San Lorenzo, la Iglesia de la Santa Trinità, la Basílica de la Santa Croce, el Hospital de los Inocentes, el Palazzo della Signoria, el Palacio Pitti, el Palacio Medici, y el Mercato Vecchio. Estos monumentos aparecen representados en el videojuego con diversos grados de precisión histórica. Sin embargo, más allá de los anacronismos que puedan presentar[2], la mezcla de realidad y ficción en la representación de los edificios se da en tanto que son monumentos reales que sirven de escenario a eventos importantes dentro del juego y, por lo tanto, ficticios. En el Palazzo della Signoria, un edificio real, encierran al padre de Ezio, un personaje ficticio, antes de ser sentenciado a muerte por traición. La linterna del Duomo de Brunellsechi es el sitio en donde Ezio descubre la primera de las tumbas de sus antepasados que contienen

2 Algunos de los anacronismos del juego aparecen referidos en «Historical Veneers: Anachronism, Simulation, and Art History in Assassin's Creed II» (Dow, 2013).

fragmentos de un códice que debe completar y descifrar como parte de la misión que le dejó su padre. Si bien es cierto que en las catedrales italianas hay mausoleos de personas importantes, las tumbas están ubicadas en el piso o en las paredes cuando el espacio del piso del edificio ha sido completamente ocupado, y no en la linterna que, como su nombre lo indica, sirve para iluminar la cúpula. Para entrar al Duomo, Ezio usa un pasaje secreto imaginario, similar a uno que encuentra en el patio adyacente a Santa Maria Novella y que da acceso a unas catacumbas, a su vez imaginarias, en las que los Templarios se reúnen en secreto para conspirar.

Además de estos edificios emblemáticos de la Italia del Renacimiento, vemos en ACII otros edificios que son completamente imaginarios. Estos edificios están inspirados en edificios históricos reales. Ejemplos de esto son el Palacio Auditore, la residencia de la familia de Ezio en Florencia, y la villa campestre de la familia, la Villa Auditore en Montereggioni (la Toscana). El Palacio Auditore es una construcción ficticia cuya historia es una mezcla de realidad y ficción similar a la de los personajes del juego. Al igual que los edificios en los que está inspirado, el palacio sirve de residencia a una familia noble, cuyos emblemas aparecen en la fachada del edificio en forma de escudos de armas como lo hacían los palacios florentinos del siglo XV. Dentro de la ficción del juego, el diseño original del Palacio Auditore es atribuido a Alberti[3], uno de los arquitectos más importantes del siglo XV en Italia. Si bien la mezcla estilística que aparece en las fachadas del palacio[4] no descarta que un edificio como este se hubiese construido en Florencia en el siglo XV, es poco posible que una arquitectura tan poco canónica fuera la obra de un arquitecto como Alberti.

Alrededor de estos edificios imaginarios se construyen relatos que cuentan la cronología de su construcción. Por ejemplo, el Palacio Auditore, supuestamente terminado en 1473, fue abandonado tras la muerte del padre y los hermanos de Ezio. En 1494 fue ocupado por las tropas francesas que invadieron Florencia y expulsaron a los Medici de la cuidad. En 1497 durante la Quema de las Vanidades de Savonarola el palacio fue despojado de sus contenidos y finalmente fue destruido entre 1498 y 1500. Estos relatos están consignados en la base de datos del juego, en donde además aparecen las biografías de los personajes y las reseñas de los eventos históricos pertenecientes al videojuego, construyendo una especie de enciclopedia ficticia.

Hemos visto hasta ahora cómo la arquitectura es en ACII un elemento que forma parte de la historia detrás del videojuego y cómo se construye a partir de bases históricas combinadas con la ficción. Sin embargo, el jugador solo puede conocer este relato que subyace al juego a través del acceso a la base de datos del mismo. Para tal fin, el jugador es invitado a consultar dicha base en momentos específicos del juego. Por ejemplo, cuando está cerca de los edificios emblemáticos o cuando completa una misión. Con todo, este

3 Leon Battista Alberti (1404 – 1472) fue un humanista italiano. Alberti diseñó numerosos edificios representativos del Renacimiento italiano, entre ellos, el Palacio Rucellai (1446- 1451) en Florencia, en el cual está inspirado el Palacio Auditore.

4 El Palacio Auditore tiene características formales propias de los palacios renacentistas florentinos del siglo XV, como son la división en tres pisos que se evidencia en la fachada por medio de cordones de piedra, el manejo de diferentes texturas en el acabado de los pisos, el uso de piedra almohadillada en el primer piso y el remate del edificio en una gran cornisa. Otros elementos del palacio son más representativos de la arquitectura de los palacios del siglo XVI, como por ejemplo el énfasis que se da a las esquinas con el manejo de la piedra y la aparición de órdenes de columnas, en este caso de pilastras en fachada. Finalmente, los arcos apuntados que enmarcan las ventanas y la puerta del palacio son un tipo de arquitectura que se asocia más con la Edad Media que con el Renacimiento.

relato no es fundamental para jugar el juego y terminarlo, que es la meta última del jugador. Si el jugador no está interesado en la historia detrás del juego, puede únicamente acceder a la base datos cuando es absolutamente necesario para continuar jugando. En este caso, el papel de la arquitectura como un elemento del relato ficticio puede pasar desapercibido y ser irrelevante. Es por esto que resulta importante mirar el papel de la arquitectura en ACII no como un elemento más del relato ficticio, sino por su rol en la conformación del espacio del juego, uno que ningún jugador puede obviar.

## USO DE LA ARQUITECTURA EN EL JUEGO

Vale la pena aclarar que lo que llamamos arquitectura o la representación de esta en un videojuego es en términos técnicos *gamespace*, es decir, el espacio del juego que se construye para que este pueda ser jugado. A diferencia de la arquitectura construida, la arquitectura en el juego de vídeo no tiene cualidades inherentes, es decir, las propiedades de los diferentes elementos deben programarse, así para que una pared sea un límite, la propiedad de ser impenetrable debe programarse, de lo contrario, la pared del juego no lo es (Mcgregor, 2007: 539). Por esta razón, la representación del espacio en cualquier videojuego está condicionada por el *gameplay* o jugabilidad, es decir, por la manera en la que el jugador interactúa con el juego. En el caso de ACII, el *gamespace* son las diferentes ciudades y regiones de Italia en el siglo XV, las cuales tienen que adecuarse a las reglas del juego, que en este caso son la posibilidad de correrlas por calles y tejados y de escalar las paredes de los edificios.

La arquitectura en los videojuegos tiene diferentes funciones: sirve para definir espacios, como barreras o límites espaciales, para comunicar significados y para evocar atmósferas (Mcgregor, 2007). En ACII la arquitectura cumple todas estas funciones, los edificios conforman las calles por las que el jugador se mueve o las cubiertas por las que camina y los edificios emblemáticos que hemos mencionado antes sirven para comunicar la idea y la atmósfera de las ciudades italianas del Renacimiento. Tomando como punto de partida la función de la arquitectura en el juego, miraremos los siguientes elementos arquitectónicos que aparecen en él desde la perspectiva de quien juega: los edificios representativos y cómo estos comunican significados, las calles que sirven como barreras para el jugador y que combinadas con los edificios representativos crean una atmósfera, y las cubiertas y paredes que sirven para escalar y recorrer en altura la ciudad y constituyen elementos fundamentales del *gameplay.*

## EDIFICIOS REPRESENTATIVOS

Si consideramos la representación de estos edificios dentro del juego, vemos que más que la veracidad de una reconstrucción histórica, lo que interesa es, por una parte, que el jugador reconozca la ciudad en la que está y, por otra, que puedan escalarse. Para esto, el juego modifica los edificios y muchas veces los presenta de manera inexacta. Tomemos como ejemplo la basílica de Santa María de las Flores, probablemente el edificio florentino más representativo de la época. La Basílica se reconoce generalmente por el duomo de Brunelleschi, así como por su fachada en mosaico de mármol verde, blanco y rojo que la caracteriza. En ACII, el duomo de la basílica, a pesar de no tener la geometría exacta de la diseñada por Brunelleschi, es bastante parecida y podríamos decir que precisa en términos

históricos. Por el contrario, para el siglo XV solo la parte baja de la fachada de Santa María de las Flores había sido terminada, esta parte fue posteriormente demolida para ser reemplazada por un diseño renacentista que nunca se ejecutó y la fachada que existe hoy y que es la que se representa en el juego fue construida en el siglo XIX. Así, si miramos la manera con la que se representa la catedral de Florencia, a pesar de los anacronismos que la representación del edificio pueda presentar, cumple de manera efectiva su función como un edificio que hace parte de la identidad de la ciudad que representa. Por otro lado, si miramos estos edificios como parte del *gamespace* y los tomamos como lo que son, es decir, un espacio para el juego, vemos que ACII le permite al jugador interactuar con la arquitectura de manera que en la realidad no lo puede hacer. Para seguir con el ejemplo de la catedral de Florencia, solo en ACII puede alguien escalar la fachada de la catedral, trepar la cúpula de Brunelleschi y arrojarse en caída libre desde la linterna al interior de la basílica.

## ATMÓSFERA – LA CALLE

Es importante tener en cuenta que el videojuego no separa a los edificios de su contexto. En el juego, como en la ciudad real, los monumentos históricos forman parte de una experiencia en la que se combinan con estructuras genéricas como viviendas y en donde el movimiento de quien las recorre es fundamental para la experiencia de la ciudad. El jugador de ACII se mueve por la ciudad caminando entre calles como lo hace en la vida real o escalando por los muros y caminando en los tejados, algo que el mundo imaginario del juego le permite y, en este recorrido, los monumentos aparecen como acentos que evocan la atmósfera de la ciudad. Al desplazarse por las ciudades y pueblos, los jugadores tienen una visión parcial de los edificios de modo que la manera como se percibe la arquitectura en el videojuego se aproxima a lo que es la experiencia real de alguien que camina sin rumbo por las calles de una ciudad.

La imagen de la ciudad que se muestra en el videojuego recuerda a la manera que Gordon Cullen[5] describe la experiencia de la ciudad, la cual se articula a través de recorridos que van formando en la mente de los habitantes una idea de ciudad (1977). Cullen llama «Visión Serial» a esta manera de entender la ciudad en donde tanto las personas como las actividades que desarrollan, así como el lugar en el que las realizan, son igualmente importantes. Para que el jugador tenga la sensación de moverse por las calles y tejados, el videojuego utiliza una técnica heredada del cine, en donde las imágenes cambian rápidamente generando la ilusión de movimiento. Esta técnica es en sí una visión serial de un espacio, en este caso el espacio del juego. De igual manera vemos que, en la ambientación de las ciudades o lugares de ACII, la arquitectura aparece como un escenario en el que la vida diaria de las personas que habitan dichos lugares se desarrolla. El jugador a medida que recorre las calles, se encuentra con personajes del común y estos forman un conjunto inseparable con la arquitectura y la actividad que desarrollan: el vendedor en su tienda, los niños jugando en la calle, soldados vigilantes erguidos frente al edificio que custodian, cortesanas recorriendo las calles buscando clientes potenciales, predicadores sobre tarimas dando sermones rodeados de escuchas, etc.

5 Gordon Cullen (1914 – 1994) fue un arquitecto y diseñador urbano inglés, importante para la teoría urbana de la segunda mitad del siglo XX por proponer métodos de estudio de la ciudad que ofrecieran alternativas a los métodos positivistas.

## LAS CUBIERTAS

Si bien la imagen de las ciudades que se comunica al jugador cuando este recorre las calles es familiar, ACII propone al jugador maneras de interactuar con la arquitectura que solo son posibles en el universo de ficción del juego. El jugador como Ezio escala las paredes de los edificios apoyándose en dinteles, alféizares, postigos, cordones de piedra, balcones, cornisas, barandas, argollas, medallones, andamios, etc. Aunque la mayoría de estos elementos son correctos desde el punto de vista de la historia de la arquitectura, el juego, por razones de su jugabilidad, exagera la presencia de estos para permitirle al jugador escalar paredes y llegar a las cubiertas por las que puede también recorrer la ciudad. Esta interacción hace que todos los elementos de la fachada cobren un papel importante en el juego y que el jugador sea consciente de ellos, aun si no conoce su nombre técnico ni su función más allá del juego. En la ambientación histórica que estamos acostumbrados a ver en el cine, los detalles son fundamentales para recrear la atmósfera de determinada época. Sin embargo, difícilmente el observador se detiene en los detalles y, por el formato mismo del medio, no le es posible interactuar con ellos. En ACII, por el contrario, los elementos arquitectónicos de las fachadas son fundamentales para el juego. Sin ellos, Ezio no podría desplazarse por la ciudad como lo hace.

Una vez escalada la pared, el jugador llega a las cubiertas de los edificios y puede recorrer las ciudades desde una perspectiva a la que, hasta la reciente aparición de los drones comerciales, solo teníamos acceso a través del cine. Parte de la magia de ACII consiste en que nos permite imaginar y recorrer ciudades enteras por sus tejados. No podemos olvidar que ACII es un juego y, como tal, su objetivo principal es divertir al jugador. Parte de la diversión en ACII consiste en convertirse en Ezio, trepar por las paredes y recorrer los tejados saltando de edificio en edificio, inclusive algunas veces en una carrera contra el tiempo. Es en los tejados donde Ezio recoge plumas para la máquina voladora de su hermano menor Petruccio, donde descubre los jeroglíficos que reconstruyen el secreto de los Asesinos y, en los puntos más altos, donde sincroniza su mapa con el mapa de la ciudad. Es precisamente durante la sincronización que el juego muestra sus vistas más elaboradas de las ciudades y pueblos, una visión panorámica desde las alturas que incorpora la ciudad y el paisaje de manera espectacular mostrando una perspectiva única del lugar.

## EL TRAZADO DE LA CIUDAD

El mapa del juego como representación del trazado del espacio en el que este se desarrolla, es otro de los elementos arquitectónicos representado en ACII y uno de los más interesantes. Si bien los edificios representativos, las calles y las cubiertas, a pesar de anacronismos, son bastante parecidos a lo que estos eran en el siglo XV o son hoy en día, los trazados urbanos en ACII tienen poca relación con la realidad y, por el contrario, son el resultado, principalmente, de la jugabilidad. El mapa sirve para que el jugador se ubique en el espacio del juego, en este caso en las ciudades y territorios italianos, así como de herramienta que permite localizar los lugares donde debe cumplir alguna misión. En este sentido los mapas de ACII están organizados con una lógica que sirve a la jugabilidad y que, por lo tanto, es muy diferente a cómo se organiza una ciudad o de cómo lo hacía en el siglo XV.

Si comparamos el mapa de ACII con el plano de Florencia en el siglo XV veremos que la ubicación de los edificios representativos, así como la relación entre ellos, se asemeja

bastante a su ubicación real. Por el contrario, la configuración de manzanas y el trazado de las calles es bastante diferente a lo que es el trazado de una ciudad. Si vemos la distribución de las calles en la representación de Florencia en el siglo XV, estas por lo general siguen un trazado ortogonal y definen manzanas cuadradas o rectangulares en las que las construcciones conforman el paramento y quedan espacios libres al interior de la manzana. Esta manera de organizar la ciudad permite optimizar el uso del suelo en donde un número limitado de calles sirve al mayor número posible de viviendas. Generalmente, las manzanas en una ciudad se organizan siguiendo una lógica en donde cada edificio tiene un frente sobre la calle, este es la cara pública del edificio y, como tal, debe cuidarse y protegerse. Por el contrario, la parte de atrás del edificio corresponde con la parte privada del mismo y generalmente da hacia el centro de la manzana. Los edificios tienen necesidad de ventilación y luz, y es por esto que normalmente se organizan alrededor de patios o centros de manzana vacíos.

En ACII, la manera como se distribuye el espacio de la ciudad es a través de manzanas muy delgadas, generalmente de un edificio de ancho, y calles laberínticas. En el videojuego, la mayoría de los edificios son espacios a los que el jugador no puede acceder y, por lo tanto, son espacio perdido dentro del limitado y valioso espacio del juego. La calle, en cambio, es el espacio de la ciudad más usado en el juego y, por lo tanto, el más valioso. Por esto, la manera de organizar el trazado para optimizar el uso del espacio es con manzanas angostas en donde cada edificio da sobre la calle por delante y por detrás, una configuración ineficiente en términos reales, pero muy útil cuando pensamos en la jugabilidad.

En la ciudad, el mayor valor lo tiene el suelo que se puede vender y construir como privado, es decir, las manzanas, mientras que la calle es un espacio público compartido por todos los habitantes de la ciudad y debe ser optimizado y eficiente. Los romanos organizaban el territorio a partir de una retícula ortogonal y, aunque esto cambia con la lógica orgánica de la ciudad medieval, durante el Renacimiento las calles se prefieren rectas y ortogonales entre sí, dando origen a las famosas vistas que enmarcan el recorrido por la ciudad. Sin embargo, esta manera de concebir la calle como una línea recta en donde se puede ver de un extremo a otro de la calle, no es eficiente para la jugabilidad del juego en donde un recorrido más laberíntico permite que el jugador recorra calles más largas y en donde la ciudad va apareciendo poco a poco como una sorpresa para quien lo recorre.

## CONCLUSIÓN

Hemos visto cómo la arquitectura en ACII es usada por una parte para la construcción del relato que subyace al juego y por otra como un elemento que construye el espacio en el que el juego se desarrolla y que a su vez evoca dicha historia. El primer aspecto tiene que ver con la construcción de un relato en donde la arquitectura. como hemos visto, es un personaje más dentro de la ficción del mismo. Esta manera de construir historias en torno a hechos históricos es común tanto en el cine como en la literatura. El segundo aspecto, es decir, la arquitectura como parte del espacio del juego, es exclusiva al videojuego y es precisamente el carácter lúdico de este, el que permite una aproximación a la arquitectura diferente a la que permiten otros medios.

La primera característica del videojuego es la interacción entre el jugador y los elementos del juego, en este caso interesa la interacción con la ciudad. En ACII, el jugador tiene la posibilidad de interactuar con la arquitectura de maneras imposibles en la realidad, le

permite al jugador jugar con la arquitectura. Por diversas razones, en el mundo real, la arquitectura generalmente no es algo con lo que se juega. Más allá de los patinadores o del *traceur*, estamos acostumbrados a habitar la arquitectura y a recorrer la ciudad como el telón de fondo de nuestras vidas. En términos de monumentos históricos, la distancia que ponemos entre ellos y nosotros en el mundo real es aún más grande. Por el contrario, en ACII el jugador escala las paredes de los edificios emblemáticos del Renacimiento italiano, estableciendo una relación con la historia de la arquitectura completamente inesperada.

El jugador, cuando juega, sabe que está participando de una ficción en donde se convierte temporalmente en un personaje ficticio de una historia ficticia. El jugador sabe que lo que está viendo no es real y lo que prima es la experiencia sobre la veracidad. Por el contrario, cuando estudiamos la historia de la arquitectura, generalmente lo que importa es la veracidad de los hechos y poder reconstruir exactamente cómo era un edificio en determinado momento. Para acceder a la reconstrucción histórica de un edificio o una ciudad en una época determinada se necesita del conocimiento especializado del historiador, para imaginar la experiencia de recorrer la ciudad y su arquitectura se necesita únicamente la experiencia del jugador, que no es más que la de un ciudadano cualquiera. Esto hace que la experiencia del juego, por inexacta que sea, involucre al jugador con el juego y con su espacio, pues evoca su experiencia en la ciudad.

Si pensamos en la ciudad y volvemos a la idea de ciudad de Cullen, veremos que la imagen de la ciudad que tienen quienes la habitan no es una reconstrucción ni una representación exacta de la realidad (1997). Por el contrario, en la creación de esta imagen se incorporan elementos icónicos, ideas e imágenes de ciudad que no coinciden con la realidad. El videojuego permite que nos aproximemos a la arquitectura del pasado poniendo de lado el valor de la precisión histórica y nos invita a experimentar los entornos reconstruidos y a construir significados propios e imágenes de ciudad propias.

La ciudad en ACII presenta la arquitectura en conjunto con los habitantes y sus acciones. Las ciudades en el videojuego, así como en la realidad, son el escenario de la vida de los habitantes. Por el contrario, cuando estudiamos la arquitectura del pasado, muchas veces nos aproximamos a los edificios como objetos aislados de su entorno y, si bien los acontecimientos que llevaron a su construcción y el desarrollo de la misma son aspectos importantes de la historia de la arquitectura, rara vez se imagina como era la experiencia de estos edificios en el contexto de la ciudad en su totalidad. ACII involucra a la arquitectura con la vida de la ciudad y con el conjunto total de las estructuras que lo rodean, haciendo que el jugador perciba estos edificios del pasado como parte de un contexto más amplio tanto respecto a otras construcciones como con respecto a las personas que los habitan y las actividades que en estos se desarrollan.

Si bien es cierto que la calidad gráfica de la representación arquitectónica en ACII hace que sea fácil confundir la arquitectura del videojuego con la realidad histórica de las ciudades italianas en el Renacimiento, este riesgo no es mayor que el que presenta una novela histórica o una película de época, que para quien desconoce la historia puede convertirse en su única fuente. Al mismo tiempo, vemos cómo el videojuego en su aproximación lúdica constituye una herramienta muy potente para difundir la historia y hacerla atractiva. Este potencial es reconocido hoy en día tanto por la industria como por la academia. Con los años, los realizadores de ACII han ido perfeccionando las herramientas del juego como vehículos educativos al punto que, en la versión más reciente de la saga, *Assassin´s Creed Origins* (2017), el problema de la inexactitud y el anacronismo fue superado con la ayuda

de historiadores especializados que colaboraron en el desarrollo del juego. Sin embargo, a pesar de que la investigación histórica que subyace a la última versión del juego es mucho más rigurosa que la primera, la manera de transmitir el conocimiento del pasado sigue haciéndose desde lo lúdico y la diversión apoyados en la experiencia y la memoria de los jugadores.

Todo lo anterior muestra cómo el videojuego permite imaginar una experiencia de la arquitectura que no se apoya en fundamentos objetivos sino, por el contrario, a partir de la imaginación, la experiencia sensorial y la memoria, permite reconstruir de manera ficticia el universo del juego y, en este caso, del Renacimiento italiano. Esta aproximación al pasado es considerada por las disciplinas modernas como contraria a la verdad por estar basada en la subjetividad. Sin embargo, estos métodos de aproximarse a una época histórica resultan mucho más atractivos para la mayoría de las personas, pues están relacionados con su experiencia de la ciudad.

## BIBLIOGRAFÍA CITADA

Chatman, S., *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*, London, Cornell University Press, 1978.

Cullen, G., *The Concise Townscape*, Oxford, Architectural Press, 1977.

Díaz Alché, K., «Legado envenenado: La perduración de distorsiones históricas en la lúdica digital», *Quaderns de Cine* , 12 (2017), pp. 35-49; <https://revistes.ua.es/quacine/article/view/2017-n12-la-perduracion-de-distorsiones-historicas-en-la-ludica-digital> [consulta: 21 mayo 2018].

Douglas, D., «Historical Veneers: Anachronism, Simulation, and Art History in Assassin's Creed II», en Matthew Wilhelm Kapell & Andrew B. R. Elliot (eds.), *Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History*, New York, Bloomsbury, 2013, pp. 215-231.

Juul, J., «Games Telling Stories? – A brief note on games and narratives», *The International Journal of Computer Game Research*, 1 (2001); <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> [consulta: 21 mayo 2018].

McGregor, G. L., «Situations of Play: Patterns of Spatial in Videogames», en Akira Baba (ed.), *Situated Play. Proceedings of the Third International Conference of the Digital Games Research Association (DiGRA)*, IV, Tokyo, The University of Tokyo, 2007, pp. 537-545; <http://homes.lmc.gatech.edu/~cpearce3/DiGRA07/Proceedings/071.pdf> [consulta: 21 mayo 2018].

Nitsche, M., *Video Game Spaces: Image, Play and Structure in 3D Worlds*, Massachusetts, The MIT Press, 2008; <https://pdfs.semanticscholar.org/0e4c/970e0405f61a684123ef83d02a3349f925ed.pdf> [consulta: 21 mayo 2018].