

La Ciudad del Sol. El viaje transpositivo en el diseño de un videojuego utópico

Javier Chimondeguy^(*)

Resumen: En los últimos años se han creado diversos títulos de videojuegos a partir de la transposición desde otros soportes como la literatura, el cine y las series. En el siguiente artículo proponemos el diseño de un videojuego de estrategia a partir de la adaptación de la novela utópica *La Ciudad del Sol* de Tommaso Campanella, un fraile dominico napolitano del siglo XVII. Exploramos los límites y posibilidades que ofrece el relato utópico a la hora de realizar su transposición de la novela al juego.

Palabras clave: videojuego - cross-media - utopía - game studies - Historia Moderna

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 188]

^(*) Javier Chimondeguy es Profesor en Historia por la Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires y Doctorando avanzado en Historia por la Universidad Nacional de Mar del Plata. Es becario doctoral del CONICET. Ejerce como Ayudante Graduado en las asignaturas Historia General III e Historia General IV en la carrera de Historia, Facultad de Ciencias Humanas (UNICEN), y como Ayudante Graduado en la asignatura Historia Universal General Medieval en la Facultad de Humanidades (UNMDP).

En los últimos años, los estudios sobre los videojuegos han ido cobrando relevancia y expandiéndose hacia nuevos horizontes. Esto se debe en primer lugar a la trascendencia que esta industria cultural tiene, sobre todo entre los más jóvenes, en lo relevantes que son distintos videojuegos como parte de la cultura en general y, entre otras variables, a la potencia económica que tiene el sector a nivel mundial y el futuro promisorio que avizora. Los estudios sobre los videojuegos y la concepción de la sociedad sobre ellos han ido cambiando en los últimos años. Desde una mirada peyorativa que ponía el énfasis en la dimensión violenta y su capacidad para aislar al público juvenil, hacia perspectivas que ven en ellos formas creativas, de aprendizaje y de identidad en los jugadores.

Es posible agrupar a los investigadores de videojuegos de acuerdo a los dos campos que se han consolidado en las últimas décadas. Por un lado, los narratólogos y por el otro, los ludólogos. Estos últimos, provenientes en su mayoría de la Ciencias de la Comunicación, veían en los primeros una amenaza para la consolidación de una disciplina propia de los videojuegos. Los primeros, por su parte, entendían al videojuego no como algo autónomo sino como un medio más dentro de los que componen la narrativa en general (Planells de La Maza, 2013). Este debate se produjo en el ocaso del pasado milenio con los trabajos pioneros de Espen Aarseth (1997) y Janet Murray (1997).

Quienes se han ocupado de la narrativa en los videojuegos se han fijado en varios temas como el análisis del discurso videolúdico, los fenómenos transmedia y *cross-media*, los personajes, las historias que se transmiten a través de los juegos, entre otros abordajes posibles. El artículo propone un análisis de las estrategias transpositivas de la literatura utópica al videojuego en el diseño de *Utopía. La Ciudad del Sol*, un juego basado en el texto del fraile Tommaso Campanella de principios del siglo XVII. Analizaremos los elementos presentes en el texto original que se retoman para el diseño del videojuego, junto con las resignificaciones de diversas cuestiones como la narrativa, los personajes y los espacios, con el objetivo de lograr una mayor jugabilidad. La transposición intersemiótica es la operación por la cual una obra viaja de un dispositivo a otro, se trata del cambio de soportes para representar una misma narrativa que, a partir de estos pasajes, cambia por diversos motivos, como veremos más adelante. Este fenómeno está vinculado con las narrativas *cross-media* y transmedia, en las cuales un universo narrativo puede extenderse a lo largo de diversos soportes. Las distintas narrativas han sido transpuestas a lo largo de la historia, pero en los últimos años se vio potenciada por la diversidad de soportes y de consumos culturales. Novelas que se convierten en series y videojuegos, videojuegos que se transforman en series o películas, etc. Los primeros autores en estudiar las narrativas transmedia y la transposición fueron Oscar Steimberg (1998) y Oscar Traversa (1986). En la transposición de una obra se da una resignificación de diversos elementos. Se da por factores semiológicos, materiales o eventuales (Bermúdez, 2008). De acuerdo a Konzack, existen cinco formas de adaptación transmediáticas: descripción, visualización, auralización, interactivación y desinteractivación (Konzack, 2018). En las dos últimas, el usuario puede interactuar con la narrativa, no es un simple consumidor. Es decir que el texto se convierte en un cibertexto (Aarseth, 1997). Cada uno de los jugadores pueden desarrollar líneas argumentales y las obras son renovadas y reformuladas constantemente (Vizzotti, 2021).

La Ciudad del Sol de Tommaso Campanella

El fraile Tommaso Campanella fue un religioso napolitano, en tiempos en los que Nápoles formaba parte de los dominios de los reyes españoles. Escribió su utopía mientras se encontraba en cautiverio por haber instigado un levantamiento contra las autoridades españolas. Como religioso en la temprana modernidad escribió sobre diversos temas como la teología,

la magia y, en este caso, una utopía, en la describe una sociedad que considera ideal, que se encuentra en una isla y es habitada por los solares. Las utopías son un género que puede encontrar sus orígenes en escritos de Platón y que se extiende hasta nuestros días, pero tuvo un desarrollo especial entre los siglos XVI y XVIII con obras como las de Tomas Moro, Francis Bacon o la del propio Campanella (Álvarez Hernández, 2017). Este género se caracteriza por presentar una sociedad en la que las instituciones políticas, sociales y económicas son radicalmente diferentes a las del autor que, a través de su producción, busca generar un impacto en su audiencia y que el lector compare su sociedad con la del mundo utópico al que accede. (Barrios, 2005). Esta comparación se convierte en una crítica de algunos rasgos de la sociedad del autor, o bien propone un modelo alternativo de felicidad, ya que en las sociedades utópicas los habitantes suelen vivir en un estado de perfección individual y colectiva. Otros elementos de la utopía de acuerdo con el planteo clásico de Raymond Trousson (1995), es que no suele haber comercio, ya que, en el marco de estos textos se trata de una actividad inmoral. Es común que estén regidas por autoridades estatales, es decir que hay un fuerte dirigismo. No suelen ser sociedades dogmáticas, sino más bien guiadas por una práctica adecuada de las formas de vida, y la individualidad se encuentra perdida en el colectivo. A nivel espacial, la mayoría de las ciudades y estados en las sociedades utópicas están diseñados de acuerdo a formas geométricas. La simetría y la regularidad geométrica son rasgos característicos de todos los espacios. La ciudad presentada por Campanella se encuentra en la cúspide de una alta colina. La ciudad renacentista perfecta integra, en el planteo del fraile dominico, la naturaleza con el buen gobierno que planifica. De allí que está cuidadosamente pensada para alcanzar la felicidad de sus miembros y formar parte de la naturaleza. Por ello, el autor describe un uso eficiente del mundo natural que lo rodea y un estado de armonía con él. Campanella describe en su obra el lugar en el que se encuentra emplazada la ciudad y sus características:

En el centro de una vastísima llanura surge una elevada colina, sobre la cual descansa la mayor parte de la ciudad. Sin embargo, sus numerosas circunferencias se extienden mucho más allá de las faldas del monte, de modo que el diámetro de la ciudad tiene dos o más millas, y siete el recinto íntegro. Mas, por el hecho de encontrarse edificada la ciudad sobre una colina, su capacidad es mayor que si estuviera en una llanura (Campanella, 2017, p. 24).

Las utopías del Renacimiento se esforzaban en crear sociedades en las que la estratificación social no estuviera permitida. Estos agudos observadores de su tiempo consideraban que las sociedades que habitaban tenían grandes inequidades, ya que vivían en un siglo de revolución de los precios y creciente aumento de la pobreza. Acerca del gobierno de la ciudad, Campanella señala que es gobernada por Hoh, el Metafísico y sus generales o triunviros:

La Ciudad es gobernada por el Metafísico, llamado Hoh. Por debajo de este hay tres triunviros, príncipes o generales. Poder (Pon), Sabiduría (Sin) y Mor (Amor). Cada uno de ellos se ocupa de una serie de asuntos relacionados con

la virtud que representa, Poder se ocupa de la guerra; Sabiduría de las ciencias y la educación; y Amor de la procreación (Canady Salgado, 2013, p. 63).

En la *Ciudad del Sol* que describe Campanella todos los ciudadanos trabajan de manera colectiva cuatro horas durante el día y realizan todas las actividades de la vida de manera comunitaria. No hay lugar para el egoísmo ya que, sin amor propio, los ciudadanos sólo tienen amor por la comunidad. El teólogo propone una sociedad en la que los sacerdotes, Mor, Sin y Pon, son los encargados de gobernar a los habitantes y representan las tres virtudes o cualidades que son esenciales para el ser humano: amor, sabiduría y poder (Torre Veloz y Ramírez Rodríguez, 1997). Ellos deben impartir justicia y garantizar el orden de la Ciudad, en la que todos los ciudadanos por igual trabajan de manera comunitaria cuatro horas por día. El resto del día es para leer, jugar, discutir, enseñar y caminar alegremente (Torre Veloz y Ramírez Rodríguez, 1997). Los habitantes de la Ciudad del Sol son físicamente perfectos. Esto se debe a que los gobernantes definen cómo deben ser las uniones entre los ciudadanos. Como éstos llevan adelante su decisión guiados por la sabiduría, el amor y el poder, la elección es la mejor que se podría tomar. La perfección física de todos los habitantes se alcanza a través de las uniones que dicta el Triunviro Mor, en este punto el teólogo ha sido muy criticado porque bajo su gobierno prácticamente desaparece la voluntad del ser humano y el amor, sin embargo, él defiende su posición al afirmar que lo hace para lograr la justicia total (Torre Veloz y Ramírez Rodríguez, 1997). Cada uno de los generales está encargado de una serie de personajes, que en el videojuego se convertirán en unidades controladas por el jugador y que serán claves desarrollarlas para conseguir recursos y avanzar en el juego. Del triunviro o general Amor, dice Campanella que tiene a su manda a:

El encargado de la procreación, el educador, el médico, el sastre, el agricultor, el pastor, el ganadero, el domesticador, el gran cocinero, el cebador, etcétera (Campanella, 2017, p. 50).

Sobre el triunviro Poder dice en la novela, que tiene bajo sus órdenes a:

El jefe de estrategia, el atlético, el herrero, el armero, el platero, el acuñador de monedas, el arquitecto, el instructor de los exploradores, el maestro de la caballería, el de la infantería y el de los caballos, el gladiador, el jefe de morteros, el hondero y el juez supremo. A las órdenes de cada uno de éstos se encuentran trabajadores especializado (Campanella, 2017, p. 48).

Acerca del Triunviro Sin, también conocido como Sabiduría, señala el fraile que:

Así pues, el triunviro Sabiduría tiene bajo sus órdenes al Gramático, Los jueces y los procedimientos judiciales al Lógico, al Físico, al Médico, al Político, el Economista, al Astrólogo, al Astrónomo, al Geómetra, al Cosmógrafo, al Músico, al Previsor, al Aritmético, al Poeta, al Retórico, al Pintor y al Escultor (Campanella, 2017, pp. 49-50).

La formación y educación de los solares es llevada a cabo de manera comunitaria. Los niños no reciben la educación de parte de sus padres, sino que, siguiendo a Platón, es la comunidad la encargada de la misma. Para el fraile, la institución de la familia, junto con aquellas que llevaban a la desigualdad y las jerarquías, representaba para Campanella un obstáculo para que los ciudadanos llevaran una vida civil virtuosa. Los niños viven con sus progenitores hasta los tres años, momento en el que son entregados para su cuidado a instituciones públicas encargadas de esa tarea. Todos los habitantes deben recibir educación, que es una obligación, pero brinda diversión y placer. Por último, la ciudad se encuentra dividida en siete círculos de murallas, y cada uno está dedicado a cada uno de los siete planetas conocidos en ese entonces. Dice Campanella en una detallada descripción que:

Se halla dividida en siete grandes círculos o recintos, cada uno de los cuales lleva el nombre de uno de los siete planetas[...]La ciudad está construida de tal manera que, si alguien lograre ganar el primer recinto, necesitaría redoblar su esfuerzo para conquistar el segundo; mayor aún, para el tercero. Y así sucesivamente tendría que ir multiplicando sus fuerzas y empeños. Por consiguiente, el que quisiera conquistarla, tendría que atacarla siete veces (Campanella, 2017, p. 24).



Figura 1. Retrato de Tommaso Campanella, Francesco Cozza (circa 1630)

La narrativa en la novela de Campanella muestra el encuentro del Almirante Genovés con el Maestre de los Hospitalarios, y el primero le relata que en uno de sus últimos viajes por tierras lejanas conoció una isla la que fue llevado por un grupo de guerreros hasta una Ciudad del Sol. A partir de su vivencia, el Almirante le narra lo vivido al Hospitalario. Éste demuestra interés por el relato y le pide que le describa la organización social, la forma de gobierno,

su historia y sus costumbres. Es a partir de este diálogo que se desarrolla la narrativa, en la cual todas las características de la sociedad son parte de esta conversación entre dos poderosos personajes de la época.

El videojuego: *Utopía. La Ciudad del Sol*

Mi recorrido me ha llevado a participar en distintas actividades relacionadas a historia y videojuegos que forman parte de proyectos llevados adelante por el Grupo Historia y Videojuegos, de la Universidad de Murcia y el grupo Grupo de Investigación y Transferencia “Tecnología, Educación, Gamificación 2.0” de la Universidad Nacional de Mar del Plata en los que han participado historiadores, matemáticos, ingenieros y filósofos¹. El principal interés de estas actividades ha sido reflexionar en torno a la relación entre la enseñanza de las humanidades y los videojuegos, la dimensión transmedia y *cross-media* de algunas narrativas medievales, enseñanza y gamificación, significación del videojuego y los videojuegos en el aula, entre otros. Por otra parte, mis estudios doctorales en Historia tratan sobre intelectuales dominicos. Una orden religiosa de principios del siglo XIII que, desde entonces, en cada momento histórico le ha dado al mundo finos intelectuales que han hecho singulares aportes a los debates de sus respectivos tiempos. En esa búsqueda me llamó la atención, la figura del dominico napolitano Tommaso Campanella. Un personaje controversial de principios del siglo XVII. Entre sus obras, había una que sobresalía entre las demás -especialmente desde nuestros presente- por lo llamativo del tema que abordaba, *La Ciudad del Sol*. Se trataba de una utopía, como la más famosa de Tomas Moro, en la que el fraile describe con lujo de detalles el funcionamiento de una sociedad ideal encontrada en una isla tropical. Fue a partir del cruce de estas dos cuestiones, la utopía y los estudios sobre videojuegos, que me surgieron distintos interrogantes. ¿Era posible imaginarse un videojuego en el que fuera posible (re)crear esta sociedad? Después de una búsqueda me encontré con que las utopías, a diferencia de las distopías, son una narrativa prácticamente ausente en el universo de los videojuegos. Es posible que esto se debe a que el mundo perfecto de las sociedades utópicas no tiene ningún atractivo para los jugadores, ninguna dificultad que haga entretenida la jugabilidad. Por lo tanto, este habría de ser el elemento guía a la hora de transponer la novela al juego. En segundo lugar, surgió el interrogante sobre la utilidad pedagógica de transponer la utopía. Las investigaciones de los grupos en los que he participado pasan fundamentalmente por reflexionar como está representada la historia en los videojuegos, que imagen brindan del pasado y si es posible acercarse a la historia a través de los videojuegos. La propuesta de desarrollar un videojuego utópico supondría, para quien lo jugara, un acercamiento a las ideas de Campanella. Jugar a *Utopía. Ciudad del Sol*, creemos, implicaría ponerse en el lugar de crear ese mundo utópico y, tal vez, una lectura diferente de lo que implica ser parte de la sociedad solar de la que han hecho los lectores de la novela desde el siglo XVII hasta la fecha. El videojuego se encuentra en estado de diseño previo al comienzo del desarrollo. Para llevar adelante la siguiente etapa

se construirán los personajes y los niveles en el motor de videojuegos Unity en formato 3D. Se llevará adelante el diseño de los héroes, las unidades militares, académicas y civiles, y las edificaciones. Se trazará el diseño que tendrán en cada uno de los niveles. A la hora del diseño del juego seguiremos las metodologías propuestas por Albert Franch (2011) y Durgan Nallar (2015). Tomamos la idea de que los elementos de la estructura lúdica, deseos, necesidades, objetivos, desafíos, progresión y recompensas conforman un “sistema de motivación que organiza y da sentido al *gameplay*” (Nallar, 2016, p. 1). Según Nallar, el *gameplay* es la:

Combinación de elementos de jugabilidad que incluye una experiencia derivada del conjunto de reglas, condiciones de victoria y derrota, dinámica, interacción, meta de diseño, objetivos y desafíos, aprendizaje, sociabilidad y expresión, todo ello en un conjunto indisoluble de narrativa ficcional y su ambiente, programación, estética gráfica y sonido (2015, p. 230)

Utopía, La Ciudad del Sol, es un videojuego de estrategia en el que el jugador controla al Metafísico, a uno de sus lugartenientes (Pon, Sin o Mor) y debe gestionar el desarrollo de los edificios, la búsqueda de recursos, la construcción de nuevas estructuras, las alianzas con otras ciudades o el avance sobre regiones inexploradas. Se trata de un juego multi-jugador en el que los distintos jugadores, hasta diez por partida, compiten desarrollando cada uno su propia *Ciudad del Sol* y se expanden sobre el territorio que no está controlado por las ciudades sino por sociedades *salvajes* que, desde la perspectiva del jugador, se ven como zonas oscuras del mapa que deben explorar. El objetivo general del juego es expandirse sobre el mapa, hacer crecer la ciudad y desarrollarse más rápido que el resto de las ciudades. Para lograr este objetivo el jugador debe ir expandiendo los límites mediante la construcción de estructuras defensivas, el avance militar o la exploración. Además, deben encontrar en el mapa minas, que una vez controladas se convertirán en una fuente de recursos denominados *Soles*. Estos recursos son las monedas con las que es posible adquirir otros recursos y mejorar los elementos de la ciudad. El tema del juego es la creación y desarrollo progresivo de una *Ciudad del Sol*, en competencia y alianza con otras ciudades y con regiones oscuras, gobernadas por mandatos diferentes al orden propio de la ciudad. El juego comienza con el Metafísico que debe construir el templo alrededor del cual se desarrolla la ciudad. Ésta crece en círculos concéntricos delimitados por siete murallas. Durante su desarrollo, la ciudad pasará por siete niveles. El requisito para completar el nivel y acceder al siguiente es completar la muralla. Para estar habilitado para hacerlo, debe cumplir ciertos requisitos como levantar una serie de edificios y poseer cierta cantidad de *Soles* para cubrir el costo de la construcción. Como ha señalado Albert Franch, la narrativa “Por un lado, sirve para crear contexto en el juego, pero también para dotar a las acciones y consecuencias un significado dramático. De este modo, el jugador es capaz de percibir una sensación de riqueza y profundidad que le permite sumergirse más en el mundo virtual” (2011, pp. 70-71). La narrativa de fondo, el *background* del videojuego, es la historia de la sociedad solar, que incluye las características de la isla y la competencia entre diversas ciudades. Se trata de

una sociedad que se desarrolla alrededor de un templo controlado por un sacerdote (el Metafísico). A medida que avanza el juego, los jugadores pueden ir expandiendo su Ciudad del Sol, pudiendo elegir hacia qué lugar del mapa crece la ciudad y de qué manera. El jugador interactúa con un narrador que es el fraile Campanella, que explica la dinámica del juego, aconseja y explica la función de los distintos elementos que componen el juego. Al inicio de la partida el narrador ofrece al jugador la posibilidad de personalizar al personaje del Metafísico a su gusto, elegir su vestimenta, sus rasgos básicos y su nombre. Además, le solicita al jugador que escoja entre los tres héroes: Pon, Sin y Mor. Esta elección condiciona todos sucesos que le ocurrirán a la *Ciudad del Sol* en la partida del jugador. Los personajes principales del juego son ese Triunviro elegido y el Metafísico.



Figura 2. Prototipo de Ciudadano Solar, Martín José Morales (Videojuego *Utopía. La Ciudad del Sol*)

Dependiendo del héroe que se elija como personaje principal, la ciudad que se desarrolle en ese mundo ludoficcional tendrá como elementos principales aquellos de los que está encargado ese triunviro en la utopía. Si el jugador selecciona al Triunviro Pon, la rama militar será la que tenga más peso. Si, por el contrario, elige al Triunviro Sin, las artes y ciencias, junto con la educación, serán los elementos a desarrollar en la ciudad. Por último, escoger a Mor implica que la procreación y la cantidad de población serán la dimensión determinante para el crecimiento de la ciudad. En caso de elegir a Pon, la especialización de la ciudad elegida por el jugador es la de los guerreros. Las unidades y edificios que puede crear de acuerdo a los recursos que consiga serán: “municiones, las fortificaciones, las construcciones, las máquinas de guerra, las fábricas y a cuantas personas intervienen en

todos estos menesteres” (Campanella, 2017, p. 26). Se controla, por lo tanto, unidades de los distintos colectivos encargados de liderar la guerra, tal como se describe en la novela. En caso de optar por Sin, las unidades son aquellas que en la narrativa son controladas por la Sabiduría y se vinculan al desarrollo de las artes liberales:

A la Sabiduría compete lo concerniente a las artes liberales y mecánicas. Funciones encomendadas al triunviro Sabiduría Fácil aprendizaje de las ciencias por medio de pinturas murales y sus magistrados, los doctores y las escuelas de las correspondientes disciplinas (Campanella, 2017, p. 27).

En caso de elegir a Mor, el jugador controla las unidades encargadas de la reproducción, los alimentos, la salud, y los edificios necesarios para llevar adelante estas tareas:

Al Amor está encomendada también la educación de los hijos, el arte de la farmacia, la siembra y recolección de legumbres y de frutos, la agricultura, la ganadería, las provisiones alimenticias, el arte culinario y, en fin, todo lo referente al alimento, al vestido y a la unión carnal. A las órdenes del Amor se encuentran numerosos Maestros y Maestras consagrados a las mencionadas ocupaciones (Campanella, 2017, p. 29).

Esta elección en la que el jugador debe seleccionar su General y, por ende, la especialización que caracteriza a la ciudad durante ese juego, es algo propio del videojuego y que no aparece en la novela, ya que allí encontramos a los tres generales y todos los personajes que describiremos en el juego. Sin embargo, la elección de esta especialización hace que el jugador deba acceder a los recursos propios de los otros generales a través de un mercado en el que puede hacer trueques o comprar unidades con *Soles*. La elección de cada uno de los generales trae distintos beneficios. Elegir al Triunviro Pon, hace que la ciudad entrene rápidamente unidades militares, pero no puede mejorarlas, ni a los distintos edificios, algo que se logra con el recurso de la Sabiduría. Tampoco logra hacer crecer la población, un atributo del Triunviro Mor y, por ende, no puede construir más edificios. Lo mismo sucede con la elección de cada uno de los triunviros. Ya que el crecimiento de la población (Triunviro Mor) hace que haya mayor cantidad de mano de obra y sea posible construir más edificios. El aumento de la Sabiduría (Triunviro Sin) hace que se descubran avances tecnológicos y sea posible construir y mejorar las edificaciones. Por último, las unidades militares (Triunviro Pon) son útiles para colaborar en la defensa y luchar contra enemigos. El jugador debe mantener la educación, la población civil y las tropas en niveles altos. Para cada una de estas tareas necesita recursos para hacer que los niveles no bajen. La especialización de la ciudad hace que el jugador obtenga por sus propios medios el recurso necesario para mantener esa virtud. Por ejemplo, en caso de elegir a Sin, las bibliotecas y escuelas producen los recursos necesarios para mantener altos los niveles de Sabiduría. Por el contrario, en esta elección el jugador no tiene recursos para hacer crecer la población ni para entrenar unidades militares. Tal como en todos los videojuegos de estra-

tegia en tiempo real, será necesaria la búsqueda y generación de recursos comunes a todas las ciudades, los soles, con los que adquirir bienes, tropas y levantar nuevas edificaciones. El jugador debe competir con otras ciudades solares, más o menos desarrolladas. Es posible establecer pactos con algunas de ellas, aliarse para poder realizar intercambios. También podrá declararle la guerra a una o aliarse para explorar zonas del mapa. Como hemos explicado anteriormente, el jugador, al elegir uno de los generales sólo puede desarrollar de manera directa esa dimensión de la ciudad, las otras dos debe adquirirlas en el mercado. En este espacio, al que se accede después de encontrar un mercado entre las regiones oscuras del mapa, los jugadores pueden ofrecer unidades o recursos para intercambiar por otros que necesitan. Asimismo, el sistema ofrece al jugador comprar a cambio de soles los recursos que necesita, aunque a un precio más elevado que lo que puede obtener a partir de un trueque provechoso. Por lo tanto, algo nuevo en la narrativa del videojuego es la existencia de varias Ciudades del Sol, un elemento que tiene la finalidad de volver más entretenido el juego mediante la competencia entre distintos participantes. Los principales rivales de la *Ciudad del Sol* son aquellas regiones oscuras gobernadas por la desigualdad y el desorden, y el resto de las ciudades. Ambos colectivos buscan constantemente avanzar sobre el jugador, por lo que la estrategia puede ser construir una buena defensa o conquistarlos antes de que tengan la fuerza para invadir la ciudad. Los grupos salvajes de las regiones oscuras son controlados por una IA. El comercio, el intercambio y la posibilidad de adquirir las unidades y edificios que el jugador no puede construir (debido a la elección de uno de los generales) son elementos que no se encontraban en la utopía original ya que, como hemos visto, el comercio era considerado algo inmoral. En ese sentido, la incorporación de la moneda como un elemento del *gameplay* es un cambio necesario para pasar de la novela al videojuego, ya que la relación entre las comunidades se facilita a través del intercambio. En la novela podemos leer que:

(Los solares) Se dedican muy poco al comercio pero conocen el valor de las monedas y fabrican dinero para que los delegados y exploradores puedan procurarse alimento en los países extraños (Campanella, 2017, p. 41).

El objetivo de un juego son las condiciones de victoria. Esta puede incluir ganar o llegar a un estado deseable dentro de la dinámica del juego. En el caso de *Utopía. Ciudad del Sol*, se trata de expandir el territorio de la ciudad, conquistando aquellos lugares donde hay malas costumbres, corrupción y desigualdad (las regiones salvajes del mapa). El objetivo del jugador es que la ciudad crezca, contenga más edificios y habitantes, y pueda extenderse a otras tierras en las que reinan los vicios que el propio Campanella menciona como lo denostado por la religión de los solares. La condición deseable es consolidarse como la ciudad más poderosa del mapa, defenderse de las regiones oscuras e imponerse a ellas. De acuerdo a la descripción de las siete murallas de la ciudad, a medida que avance el juego, el personaje del narrador, Campanella, le recomienda al jugador construir cada una de esas murallas cuando tenga recursos suficientes para hacerlo, ya que de lo contrario no puede resistir a los ataques de los rivales de ese nivel. La cuidadosa des-

cripción del fraile de las murallas permite diseñarlas de acuerdo a sus indicaciones. El mundo ficcional en el que se desarrolla el videojuego es el propuesto por Campanella en su *Ciudad del Sol*. Entendemos como señala Antonio Planells que:

La composición ficcional y lúdica de los mundos ludoficcionales tiene como objetivo finalista la participación activa de un usuario. El mundo es, en sí mismo, un modelo estático hasta que el jugador toma decisiones y lo hace funcionar mediante un sistema que denominamos dimensión microestructural dinámica: ante un sistema macroestructural prediseñado -el entramado de mundos posibles- el usuario debe tomar decisiones desde la microestructura, siendo cada una de ellas única para la partida (Planells de La Maza, 2013, p. 186).

En el videojuego las normas, salvo en algunos puntos como la elección de un solo General o las alianzas entre ciudades, están dadas por las reglas que Campanella describe en ese mundo utópico que desarrolla. En *Utopía. La Ciudad del Sol* los jugadores pueden controlar todos los elementos de la ciudad, como la mayoría de los juegos de estrategia. Recolectar recursos y desarrollar los diferentes edificios. Además, pueden buscar en el mapa otras ciudades, y regiones donde gobierne la desigualdad para combatir las y poder extender el dominio de su ciudad. El *game-story* en un juego incluye la historia de fondo, los sucesos anteriores al comienzo del juego y la trama que se desarrolla a medida que el jugador interactúa. En el videojuego la historia es la de la utopía de Campanella narrada por él mismo, comienza con una ciudad muy pequeña constituida por Hoh, el metafísico y el templo. A medida que avanza el juego, el jugador debe controlar distintos elementos de la ciudad para ir consiguiendo recursos, construyendo edificios, desde los que crea a los héroes y a todas las unidades que dependen de ellos. El jugador debe conseguir Soles, el recurso central para llevar adelante la construcción de edificios y el reclutamiento de intelectuales, militares o reproductores. Este es otro elemento incorporado para facilitar la dinámica del juego. En la historia, la ciudad se extiende territorialmente y avanza sobre otras ciudades/tribus en las que vivan personas y sociedades que no vivan bajo las reglas de la *Ciudad del Sol*. Si bien la guerra está presente en la novela de Campanella, fue reformada porque según señala el autor, los solares nunca pierden. Como bien sabemos, la imposibilidad de perder es contraria a la dimensión lúdica que debe primar en los juegos. La *Ciudad del Sol* siempre resulta victoriosa porque pelea contra indígenas de la isla o algunos de los otros reinos en los que habitan gentiles. Para el beneficio del *gameplay* esta característica se cambió y los solares hacen la guerra con aquellas regiones donde no hay ninguna ciudad (esas tierras habitadas por gente que no reside en las ciudades) y con otras ciudades similares a la Ciudad del Sol, con las que pueden aliarse o conquistarlas. A diferencia de la novela, en la que la guerra solo puede ser a causa de una agresión recibida, en el videojuego es posible (se trata de hecho de uno de los objetivos primordiales) extender el dominio territorial de la ciudad, con el objetivo de ser la más poderosa del mapa y, por lo tanto, llegar a construir las siete murallas y perfeccionar el templo. De acuerdo a Oliver Pérez Latorre el *gameplay*: “orientada al universo del orden y la redundancia en

la experiencia de juego se realiza a partir de dos niveles fundamentales: un nivel global o de 'objetivos principales' y un nivel local o de 'de objetivos instrumentales' (Pérez Latorre, 2010, p. 159). El primero de ellos está asociado a los cambios de estado vinculados al logro de un objetivo final esencial en el *gameplay*. En el videojuego el objetivo final es, como hemos dicho, erigirse como la ciudad más poderosa del mapa, al construir las siete murallas y llevar el templo al nivel más alto.

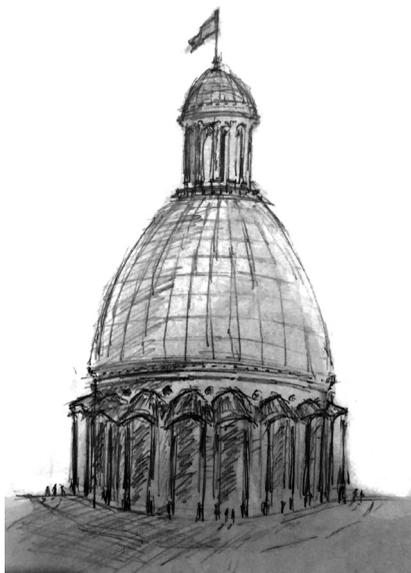


Figura 3. Prototipo del Templo de la Ciudad del Sol, Juan Cruz Chimondeguy (Videojuego *Utopía. La Ciudad del Sol*)

El segundo nivel, el local, se asocia a los cambios vinculados no a un objetivo final sino a objetivos instrumentales. El nivel local comprende procesos de cambios de estado no vinculados a la consecución de un objetivo final, sino a la consecución de objetivos instrumentales (generalmente, micro-objetivos en el interior de misiones, niveles o escenas del juego). (Pérez Latorre, 2010). Estos objetivos están asociados a derrotar aldeas cercanas, construir alianzas con otras ciudades, mejorar el nivel de edificios (de educación, procreación o guerra), el nivel de unidades, de los generales, etc. El texto de Campanella es expositivo con un fuerte componente descriptivo. El fraile describe y explica el funcionamiento y las características centrales de la sociedad solar. Sin embargo, no da cuenta de hechos históricos, de la temporalidad de esta sociedad, de personajes que desarrollen una historia a lo largo de una línea temporal.

La narración de la Ciudad del Sol, al igual que en gran parte de las utopías pasa por el hecho de que quien cuenta la historia sobre la sociedad que describe, es un viajero, alguien que ha escuchado historias o alguien que ha escapado de esa sociedad para llegar a la sociedad occidental. Como hemos visto, en toda literatura utópica se marca una distinción entre un nosotros occidental y una otredad constituida por la sociedad utópica. La narrativa está construida a partir de ese desconocimiento, y algún agente encargado de conectar esos dos mundos. Este intermediario cultural se dedica a relatar, su experiencia en esa sociedad utópica, o relata lo que escucho por medio de otros. En este caso se trata del diálogo de dos personajes, el Hospitalario y el Genovés. No se trata de una narración que tenga un desenlace y un conflicto final, no hay viajes ni se describen conflictos. El videojuego resignifica el relato de Campanella y el objetivo del mismo es desarrollar la ciudad desde sus inicios. Es decir que el juego comienza con un narrador, relatando la huida de los habitantes de la Ciudad del Sol desde las llanuras de la India, escapando de los mongoles (situación descrita al inicio de la obra como parte de la historia de la ciudad). Siguiendo con el planteo de Pérez Latorre, el *gameplay* se ubica en un espacio intermedio entre el sistema de juego y la experiencia de juego. Además, existe una experiencia prototípica del juego implícita en el diseño del mismo, así como en el de un jugador modelo, comparable a la noción de lector modelo. (Pérez Latorre, 2012). Ahora bien, es posible distinguir distintas unidades de *gameplay* de acuerdo a cómo se estructura la experiencia de juego, es decir, en niveles, misiones o secuencias con cierta unidad de sentido. En el caso de *La Ciudad del Sol*, consideramos las siete fases en las que los jugadores deben desarrollar y crear las murallas son unidades de *gameplay*. Cada una de ellas propone uno o más objetivos instrumentales, es decir, orientados a colaborar con el cumplimiento del objetivo final. En cada uno de los niveles, los jugadores deben cumplir una determinada cantidad de requisitos (cantidad de recursos, nivel de cada uno de los edificios). Las condiciones de victoria se relacionan con aquello que en la novela se describe cómo el estadio ideal de la sociedad. Es decir que se da una inversión, el escenario descrito como el estado de cosas en la Ciudad del Sol en la novela será el punto de llegada para ganar el juego. Una vez que la sociedad funcione como se describe en la utopía se ganará el juego. Cabe aclarar que todos los elementos, componentes, personajes, territorios, etc, que propone e integran el mundo narrativo del juego están presentes en el de la novela, con mayor o menor grado de protagonismo. Las estrategias transpositivas se vinculan a la expansión del mundo narrativo, ya que un hilo inexplorado en la novela, como es la creación y el desarrollo de la ciudad es parte fundamental del *gameplay*. Sin embargo, la guerra, la formación y la reproducción de los solares se encuentran presentes en la novela y son otro elemento singular del *gameplay*. Los objetivos se encuentran en la descripción de la novela, estas son las condiciones de victoria y el estado ideal del funcionamiento de la ciudad es el estado que los jugadores deben buscar en la ciudad. Además, la elección entre los distintos generales es un elemento que cambia la descripción de la ciudad, pero que para que tenga mayor jugabilidad los jugadores pueden elegir para que de esta manera su elección le al juego una mayor personalización. Además, la especialización de las ciudades en militar, conocimiento y reproducción permite la complementariedad y alianzas entre las ciudades. Una faceta que tampoco existía en la Ciudad

del Sol, ya que las utopías buscaban reflejar la autosuficiencia de las sociedades utópicas, un elemento que hace poco atractivo el *gameplay*.

Consideraciones finales

Como hemos visto, se ha explorado la posibilidad de crear un videojuego a partir de la utopía *La Ciudad del Sol* de Tommaso Campanella. En este proyecto de transposición ha sido fundamental resignificar varios elementos presentes en la obra, así como explorar otros, como la competencia entre distintas ciudades para hacer más entretenido el *gameplay*. Cambiar la narrativa fue fundamental, ya que en la novela original el relato pasaba por un personaje que describe cómo funcionaba la ciudad ya consolidada. Por el contrario, en el videojuego los jugadores deben crear desde cero la ciudad. Desde el templo en su estado más primitivo, el Metafísico va fabricando, entrenando y construyendo todas las unidades, edificios, murallas y armamento a lo largo de todo el juego. Podríamos decir que la estrategia central de transposición es el spin-off o precuela, ya que en algún punto cada mundo ludoficcional, cada partida, jugará el pasado de lo que sucede en la novela utópica, es decir, la creación de esa sociedad desde sus inicios hasta el esplendor que se describe en la novela del fraile napolitano. En el viaje transpositivo desde la literatura utópica al videojuego todos los elementos que componen la primera se resignifican. Si bien todos los elementos que se activan en el videojuego se encuentran presentes en la novela del fraile dominico, cobran un sentido diferente en el videojuego. Los personajes que forman parte de la historia que relata el Almirante Genovés son los avatares que el jugador puede controlar en el videojuego. Se trata de personajes que en la novela se encuentran en la descripción que hace de la sociedad, y que permanecen en el anonimato y sin una descripción particular, ya que el autor se encarga de hacer referencia a los cargos en el gobierno y no a personajes específicos. Las mecánicas del juego emergen a partir de la creación de la ciudad que Campanella describe y la competencia con otras ciudades. El guion, el mundo ludoficcional, la experiencia del usuario, los objetivos y el sistema de recompensas se vinculan con la obra *La Ciudad del Sol*. La propuesta puede resumirse en un intento de transponer la obra de Campanella a un videojuego que busca producir efectos e intencionalidades similares a los que tenía el fraile dominico para con sus lectores. Llamar la atención sobre la posibilidad de vivir en un mundo con reglas diferentes, igualitario y libre de conflictos, pero desde las posibilidades expresivas del videojuego. En este videojuego, los elementos existentes son los que componen la Ciudad del Sol en su inicio. Este es el punto de partida, el estado inicial del mundo, en el que los personajes que controla el jugador deben desarrollar la ciudad. Creemos que el desarrollo del videojuego utópico permitirá a un amplio público acercarse al mundo temprano moderno desde una perspectiva diferente a la habitual. Si estamos acostumbrados a encontrar juegos en los que el jugador debe explorar, conquistar, comerciar y experimentar otros aspectos del período en distintos juegos históricos, este desarrollo permitirá acercarse al mundo de las ideas. Las utopías, un género que como hemos visto ha formado parte de las sociedades

desde la Antigua Grecia hasta nuestros días, accederá al mundo del videojuego. En este nuevo soporte su narrativa adquirirá características nuevas (moneda, guerra y competencia) pero no perderá los elementos centrales de las sociedades utópicas como la igualdad, la perfección geométrica y la organización de la sociedad. Al jugar la utopía será posible reflexionar sobre esa sociedad guiada por la igualdad, el trabajo comunitario y el desarrollo de las artes liberales. Controlar todas las variables de la ciudad llevará a repensar los aspectos verosímiles del relato de Campanella y aquellos en las que la ficción prima sobre la realidad. Por último, creemos que el videojuego posee un gran potencial educativo, ya que podrá utilizarse en el nivel secundario e universitario para enseñar contenidos como el final de la Edad Media y la expansión europea, la utopía como género literario y la concepción europea del resto del mundo y de sí misma en la modernidad.

Notas

1. Las publicaciones, proyectos y participantes de los grupos se pueden encontrar en: <https://cehis.com.ar/grupos/grupo-de-investigacion-y-transferencia-tecnologia-educacion-gamificacion-2-0/> • <https://www.historyayvideojuegos.com/>

Referencias bibliográficas

- Álvarez Hernández, S. (2017). *En busca de la comunidad perfecta: Planteamientos ideales a partir de Platón, el Renacimiento y el Socialismo*. Universidad de La Laguna.
- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on ergodic literature*. John Hopkins University Press.
- Barrios, C. (2005). Utopías del Renacimiento. Imaginar la igualdad. *Temas para el debate*, (129-130), 23-28.
- Bermúdez, N. (2008). Aproximaciones al fenómeno de la transposición semiótica: lenguajes, dispositivos y géneros. *Estudios Semióticos* (4).
- Bogost, I. (2011). *How to do things with videogames*. University of Minnesota Press.
- Campanella, T. (2017). *La imaginaria Ciudad del Sol (Idea de una República Filosófica)*, Fondo de Cultura Económica.
- Canady Salgado, J. (2013). Foucault y Campanella: El cuidado del sí en La Ciudad Del Sol. *Thémata. Revista de Filosofía* (47), 61-78.
- Franch, A. (2011). *Introducción al diseño de videojuegos*. UOC.
- Konzack, L. (2018). Transmediality. M. Wolf (ed.) *The Routledge Companion to Imaginary Worlds*. Routledge.
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the holodeck*. The Free Press.
- Nallar, D. (2015). *Diseño de juegos en América Latina. Estructura Lúdica: Game Design Paso a Paso*. Durgan Nallar.

- Nallar, D. (15-17 de junio de 2016) *Diseño de juegos* [Conferencia], IEEE Biennial Congress of Argentina (ARGENCON), Buenos Aires, Argentina.
- Pérez Latorre, Ó. (2010). *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*. Universidad Pompeu Fabra.
- Pérez, L. (2022). Entre dunas. Un viaje transpositivo del relato novela al relato juego de mesa. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, (160), 79-98.
- Planells de la Maza, A. (2013). *Los videojuegos como mundos ludoficcionales: una aproximación semántico-prágmática a su estructura y significación* [tesis doctoral], Universidad Carlos III de Madrid.
- Sicart, M. (2008). Defining Game Mechanics. *Game Studies*, 8(2).
- Steimberg, O. (1998). *Semiótica de los medios masivos. El pasaje a los medios de los géneros populares*. Atuel.
- Torre Veloz, V. y Ramírez Rodríguez, M. E. (1997). Las utopías renacentistas. La sociedad y la educación en el mundo utópico de Tommaso Campanella. *Iztapalapa. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades* (41), 99-114.
- Traversa, O. (1984). *Cine: el significante negado*. Hachette.
- Trousson, R. (1995). *Historia de la literatura utópica*. Península.
- Vizzotti, M. (2020). De Tolkien al LitRPG: MMORPGS y transmediación. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, (110), 143-158.
-

Abstract: In recent years, many video games have been created from the transposition of other supports such as literature, cinema and series. In the following article we propose the design of a strategy video game based on the adaptation of the utopian novel *The City of the Sun* by Tommaso Campanella, a Dominican friar from Naples during the 17th century. We explore the limits and possibilities offered by the utopian narrative as we transpose it from the novel to the game.

Keywords: videogame - cross-media - utopia - game studies - Modern History

Resumo: Nos últimos anos, muitos videogames foram criados a partir da transposição de outros suportes como a literatura, o cinema e as séries. No artigo a seguir propomos o projeto de um videogame de estratégia baseado na adaptação do romance utópico *A Cidade do Sol* de Tommaso Campanella, um frade dominicano de Nápoles durante o século XVII. Exploramos os limites e as possibilidades oferecidas pela narrativa utópica ao transpô-la do romance para o jogo.

Palavras-chave: videogame - cross-media - utopia - game studies - História Moderna

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]
