

# El cine y el videojuego entrelazados en su discurso expresivo

## Film and Video Games Interwoven in their Expressive Discourse

Recibido: 18-04-15  
Aceptado: 05-05-15

**Reiban Zapata**

Facultad Experimental de Arte  
Universidad del Zulia. Maracaibo, Venezuela  
reibanjose@gmail.com

### Resumen

En el portal de la UNESCO se determina que el cine y el videojuego son medios audiovisuales, con características propias e individuales (Martín, 1955-2002; Villalobos, 2014; Delgado Ponce y Granados García, 2012; Habgood y Overmars, 2006); y se establece que dichos medios se han influenciado recíprocamente, lo cual puede constatare en filmes como *Tron* (Lisberger, 1982) y *Edge of Tomorrow* (Liman, 2014) y videojuegos como *Contra* (Hiroshita, 1987) y *Watch Dogs* (Morin, 2014). El análisis cualitativo presentado muestra la simbiosis en la estructura expresiva de ambos medios y su condición como ejemplos representativos de las corrientes del postmodernismo y el metamodernismo (Henry Jenkins, 2004, 2005, 2010, 2011; Gosciola, 2009; McKenny, 2010), mientras que la naturaleza comunicativa y evolutiva del ser humano prepara y concibe una nueva manifestación en los medios que, de igual forma, terminará entrelazándose con las existentes en esta era de la transdisciplinariedad.

#### Palabras clave:

Medios, audiovisual, videojuegos, cine, expresión.

### Abstract

In the UNESCO web portal, it is determined that film and video games are audiovisual media with their own individual characteristics (Martín, 1955-2002; Villalobos, 2014; Delgado Ponce and Granados García, 2012; Habgood and Overmars, 2006); and it is established that said media have influenced each other reciprocally. This can be shown in films such as *Tron* (Lisberger, 1982) and *Edge of Tomorrow* (Liman, 2014) and in video games such as *Contra* (Hiroshita, 1987) and *Watch Dogs* (Morin, 2014). The qualitative analysis presented shows symbiosis in the expressive structure of both media and their condition as representative examples of post-modern and meta-modern currents (Henry Jenkins, 2004, 2005, 2010, 2011; Gosciola, 2009; McKenny, 2010). Meanwhile, the communicative and evolutionary nature of human beings prepares and conceives a new manifestation in those media that, in the same way, will end up interlacing with those that already exist in this era of transdisciplinarity.

#### Keywords:

Media, audiovisual, video games, film, expression.

## El arte combinado de la imagen en movimiento y el sonido como medio expresivo

Durante el siglo XIX, a través de varios descubrimientos e invenciones, surgió un aparato capaz de grabar video y proyectarlo; al poco tiempo, lo visual fue acompañado de una pista o banda sonora, de ahí nació un medio que fue evolucionando hasta lo que se conoce hoy en día como **audiovisual**, término que se refiere a “moving images and/or sounds, recorded on any medium including but not limited to, film, magnetic tape, or disc, and any other médium now known or yet to be invented.” (SEPA-VAA, 1996, p.1)<sup>1</sup>. De acuerdo a esto, el cine y el videojuego son considerados como medios audiovisuales, claro está, cada uno posee ciertas características únicas que le proporcionan identidades propias, sin terminar aislándose una de la otra, sino más bien entrelazándose en otros aspectos como la narrativa y/o la estética.

En base a la experiencia personal y profesional, se plantea lo siguiente: los medios audiovisuales han recorrido varias etapas evolutivas, desarrollando su: “esqueleto tecnológico” (gracias a innovaciones de hardware y software), sus “órganos transdisciplinarios” (debido al progreso del sector educativo, sus métodos y la proliferación de carreras y especialidades), su “espíritu semántico y artístico” (a través de las tendencias y movimientos culturales, los avances científicos y los estudios lingüísticos y semánticos que cada día surgen y transforman la reflexión y percepción del medio) y, por último, pero no menos importante, su “fama y pudiente pomposidad” (alienándose por mercadotecnia multidisciplinarias y una creciente masificación de las plataformas de comunicación e información).

En el orden de las ideas anteriores, podría decirse que estos medios han generado nuevos conocimientos (como las máquinas del quehacer audiovisual y sus principios técnicos, el lenguaje cinematográfico, etc.) e impulsado nuevas formas de creación, transitando un ciclo interminable y recíproco de desarrollo e influencia en la sociedad; en cuyo caso podría citarse también al artista norteamericano Aldo Tambellini (1981), miembro del Centro de Estudios Visuales Avanzados del Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT por sus siglas en in-

glés) cuando dice que “vivimos en una realidad que se define mediante las invenciones estructurales de los medios de masas; las imágenes impresas o electrónicas son los componentes de nuestra evolución”, tal y como también lo referencia Martín (2006, p.7) en su libro *Videoarte*.

## El séptimo arte y su evolución expresiva

“El cine, primero espectáculo filmado o simple reproducción de lo real, poco a poco se fue convirtiendo en lenguaje, es decir, en el medio de llevar un relato y de vehicular ideas” (Martín, 1955, p. 20) y ese lenguaje es, de tal complejidad, que su desarrollo ha ido involucrando una intersección de diferentes áreas del conocimiento a fin de lograr su cometido eficazmente; la misma que permea en general al medio audiovisual, permitiendo que éste se haya expandido en varios formatos, técnicas y metodologías: la televisión, el cine moderno, de acción en vivo o animación, ficción o documental; el videoarte, los proyectos *open-source*, los multimedios e hipermedios, los videojuegos, el *machinima* y cualquier otro referente que involucre el registro y reproducción audiovisual en los géneros del drama, romance, comedia, acción, ciencia ficción, terror, infantil, educativo, etc.

Martin (1955) ensayista francés y crítico de cine, establece que la imagen en el cine posee una fuerza considerable, ya que la misma se compone de variados recursos: los ángulos y encuadres, los movimientos de cámara, la velocidad de reproducción, la iluminación y hasta del acompañamiento musical. Por último, el autor hace referencia a varias anécdotas de finales del siglo XIX, entre las que se destaca la siguiente:

En 1897, en Nijni-Novgorod, la barraca de proyección del célebre cineasta trotamundos Félix Mesguich fue incendiada por campesinos rusos convencidos de su brujería, porque vieron aparecer al zar en la pantalla. (p. 27)

Para entender los cambios en ciertos aspectos técnicos y semánticos pero que últimamente siguen produciendo una transformación en el individuo, se avanza un poco en el tiempo y, cerca del último cuarto del siglo

1 Imágenes en movimiento y/o a los sonidos grabados, registrados en película, cinta magnética, disco o cualquier otro medio actualmente conocido o por inventar. Traducción del autor.

XX, se presentan los siguientes hechos históricos: las múltiples reacciones de repulsión, fatiga y terror de varios integrantes del público asistente a las salas de cine en distintas partes del mundo mientras veían *The Exorcist* (Friedkin, 1973), como lo describe el famoso crítico Roger Ebert (1973): “Durante la película no hay reservas, solo experiencias. Sentimos *shock*, horror, náusea, miedo”.

El filme de Friedkin posee un lenguaje cinematográfico más desarrollado, moderno, que relata una historia ficticia y fantástica en un contexto verosímil, según lo plantea el realizador, combinando varios recursos visuales y sonoros, con imágenes elaboradas e irreales, pero que aparentan ser reales dado su montaje y proyección en la pantalla, que conscientemente el público entiende por falsa y a la vez mágicamente aceptada; por supuesto, apoyado también en el maquillaje, el desempeño actuarial, el aspecto físico y la voz, bajo las indicaciones del director, aunado a una banda sonora bien orquestada. De manera que, aunque el espectador sabía que vería una película de terror, para la época, la composición audiovisual fue tan impactante, efectiva e innovadora, que logró generar cambios reflexivos físicos y mentales en él.

Por su parte, Roger Ebert (1973), hace una crítica concisa y clara del filme de terror:

*The Exorcist* is one of the best movies of its type ever made; it not only transcends the genre of terror, horror, and the supernatural, but it transcends such serious, ambitious efforts in the same direction as Roman Polanski's *Rosemary's Baby*.<sup>2</sup>

Identificar la pieza audiovisual dentro de un género permite al realizador recurrir a un manual de códigos y reglas estéticas y narrativas determinadas que lleven a un desarrollo audiovisual específico y que, al final, como producto, inducen al público a un lugar que ya conoce o al menos cree conocer; esa “estandarización de ciertos tipos de personajes y acciones con el objeto de ofrecer a los espectadores mayor seguridad en relación a lo que van a ver en una película de historia desconocida” (Gosciola, 2009, p. 53) también permite que, una vez llevado al terreno seguro, se rompa el esquema, introdu-

ciendo recursos totalmente distintos que alteren su percepción, generando un impacto que induzca expectativas, morbo, interés y cualquier otro tipo de estímulo que sacuda al público.

Pero el cine no ha dejado de evolucionar; nuevas maneras de contar y estimular audiovisualmente a la audiencia surgen; por ejemplo, en la película *Cloverfield* (Reeves, 2008), todo es presentado a través de un plano subjetivo, ya que solo se muestra lo que captura el lente de una *handycam* (que en la trama manejan dos personajes, cada uno en un determinado momento, aunque uno de ellos durante casi todo el filme) y hay varios recursos que establecen este hecho: los movimientos de cámara, los ángulos, el diálogo escuchado y todos los recursos visuales que parecen como un cronómetro, símbolo de grabación, errores de *tracking* y con una definición de imagen promedio; todo para simular la vista de una videograbadora personal común de resolución estándar.

Acerca del mencionado filme de ciencia ficción, algo interesante y anecdótico que vale comentar es que, el movimiento de la cámara sugerido (el llamado *shaky camera*) y visto en la imagen es tal, que en las salas de cine los espectadores sufrían mareos y fatiga los primeros minutos de proyección (incluyendo el autor de este trabajo), algo que motivó a que varias salas de cine en el mundo colocaran un cartel que advertía al respecto. Este recurso, junto con los antes mencionados, determinaron un estilo que, aunque ya tenía sus raíces en otro filme (*The Blair With Project*, Sánchez y Myrick, 1999), destaca esta como una obra audiovisual moderna del siglo XXI, cargada de una verosimilitud que lleva al espectador a aceptar como un “hecho posible” la invasión a la ciudad de Nueva York de un “bebe” monstruo marino de varias decenas de metros de altura, visto a través de la perspectiva de personas comunes. Respecto de esta película, Olly Richards escribe lo siguiente, en la revista británica *Empire*:

Cinema (...) can just as legitimately come from a sensory experience like no other, that you can feel nowhere else but in that dark room in front of that silver screen. And you have never experienced anything like *Cloverfield*.<sup>3</sup>

- 2 *The Exorcist* es una de las mejores películas de su tipo jamás hechas; no solo trasciende el género del terror, horror y sobrenatural, sino que trasciende los esfuerzos serios y ambiciosos en la misma dirección que *Rosemary's baby* (1968) de Roman Polanski. Traducción del autor.
- 3 El cine puede venir de una experiencia sensorial como ninguna otra, que no puedes sentir en ningún otro lugar más que en esa sala oscura frente a la pantalla. Y nunca has experimentado nada como *Cloverfield* (2008). Traducción del autor.

El cine se compone de imagen y sonido, alineados de una manera que estimulan multisensorialmente al receptor; pero quien produce y administra el medio también pertenece a ese público, y cambia a medida que se prolonga el contacto con ese producto audiovisual al experimentar vivencias en su entorno, con lo que se modifica su percepción del campo, hasta que su pensamiento y hacer se transforman, lo que le lleva a innovar en su producción audiovisual para adaptarla a sus necesidades, creando así nuevas formas de contar las historias, nuevas técnicas, recursos, géneros, etc. De alguna manera, el cine adapta y transmuta su lenguaje a partir de la influencia de los cambios socio-culturales en el transcurrir de la historia, significando entonces que existe una interacción medio-espectador a largo plazo.

### Los videojuegos y su identidad propia dentro de los medios audiovisuales

Ya se ha discutido sobre la significación trascendental y el impacto de la imagen cinematográfica en el espectador en una relación estímulo-reacción e influencia social y cultural recíproca en su desarrollo técnico y artístico. En ese mismo sentido, los videojuegos desarrollan aún más estrechamente esa relación con el espectador, ya que éste pasa a ser un jugador/participante. Esta característica define a un videojuego y lo distingue del cine o la televisión dentro del medio audiovisual, dada la interacción directa y en "tiempo real" entre el espectador y la obra que ve y escucha, permitiéndole intervenir en el desarrollo de la misma desde cierto punto de vista ilusionista, ya que están escritas y predeterminadas todas las posibilidades y desenlaces desde su preproducción, por uno o varios realizadores ajenos a esa interacción final. Siguiendo a Delgado Ponce y Granados García (2012),

La importancia que adquiere el espectador o receptor de una película no es comparable al papel del jugador de un videojuego. El jugador no solo recibe y dota de significado al mensaje recibido, sino que en parte es el constructor de la historia. El esfuerzo que se invierte en el cine para conseguir la identificación de los espectadores con los personajes de las películas, en los videojuegos está demás, porque el jugador, en muchos de los casos, es el personaje mismo, lo selecciona, lo caracteriza, toma sus decisiones y maneja sus pasos. De este modo la implicación en la historia, que siente como suya, es mucho mayor que en otros medios como la literatura o el cine. (p. 68)

El momento histórico en el que surge "algo", sea cual sea su naturaleza, intangible o física, y lo que sigue por recorrer es lo que define en su parte más básica a ese elemento, ya que puede ser alterado en varios aspectos en el transcurrir del tiempo conservando solo su núcleo (como la evolución de las especies en el que solo los rasgos relevantes o necesarios se mantuvieron, mientras que otros se transformaron). Los videojuegos surgieron en la segunda mitad del siglo XX, con el desarrollo e investigación de los primeros computadores, con gráficos elementales, que se desarrollaron hasta ser más complejos y variados; cuando surge *Pong* (Atari, 1972), el videojuego se convierte en un producto de alta rentabilidad y en un exitoso fenómeno del área del entretenimiento; tanto, que el mencionado *arcade* llegó a convertirse en uno de los objetos más representativos de la cultura pop en la sociedad contemporánea (fig. 1). Los videojuegos entonces evolucionaron rápida y exponencialmente, como lo afirma Villalobos (2014):

Los videojuegos han sufrido una evolución sin precedentes a todos los niveles en su ya de por sí corta historia, evolución que ha logrado colocar a esta industria muy por encima de las demás artes audiovisuales en cuestión de facturación y beneficios y que los ha llevado a tomar las universidades y los museos siendo considerados un bien cultural reconocido institucionalmente. (p. 33)



Figura 1

Resulta oportuno entonces mencionar que en el año 2012, a principios de marzo, el Museo de Arte Smithsonian abrió una exposición llamada *The Art of Video Games*<sup>4</sup> cubriendo 40 años de historia en el que exhibían capturas de pantalla de algunos videojuegos, entrevistas a realizadores de videojuegos y máquinas en las que se podía jugar. Y el año anterior, el Fondo Nacional para las Artes de Estados Unidos había declarado a los videojuegos como una expresión artística.<sup>5</sup>

A partir del desarrollo de las tecnologías digitales, nuevas posibilidades surgen para la interactividad y administración de recursos, esta evolución del medio video-lúdico, se refleja en su gran impacto social, así como su fulgurante reproducción y diversificación a través de varios géneros y clasificaciones que plantean los jugadores, los *reviewers* y realizadores según el aspecto que se considere: Aventura (*RPG - Role Playing Game*), Acción (*FPS - First Person Shooter*), tercera persona, *survival horror*, simulación, estrategia, pelea, deporte, automovilismo, educativo en gráficos 2D (dos dimensiones), 3D (tres dimensiones), 3D *Cel Shaded* (una presentación estilizada de gráficos de tres dimensiones con colores y/o valores sin degradaciones), en plataformas de proyección básica 2D, autoestereoscópica, en simulación de realidad virtual, etc.

Otro valor que debe considerarse en los videojuegos es que en algunos existe la posibilidad de que el desarrollo de la secuencia transcurra de diferente forma, es decir, que no se repitan los hechos de igual manera en dos ocasiones o más, algo que incluso puede darse en el desenlace final, por la posibilidad de combinar diferentes interacciones medio-espectador, a partir de las decisiones que tome el jugador en determinado momento y escenario, y hasta de la interacción que logre con otro personaje controlado por la inteligencia artificial de la máquina o –incluso– con el personaje de otro jugador, etc.

De esta manera, la posibilidad de múltiples historias brinda otro valor particular a este medio porque, a diferencia del cine (donde se debe desarrollar una historia o secuencia), en los videojuegos se deben desarrollar varios guiones o secuencias alternativas. Asimismo, cabe agregar que, como plantea Jenkins (2004), “Not all

games tell stories. Games may be an abstract, expressive, and experiential form, closer to music or modern dance than to cinema.”<sup>6</sup>

Pero también los videojuegos se distinguen del cine en cuanto a la cantidad de recursos audiovisuales adicionales a la imagen de la secuencia, que se encuentran en “otro nivel” y complementan el desarrollo “dramático”, facilitando al jugador su recorrido. Estos recursos son básicamente elementos informativos, como textos, iconos y sonidos, que enriquecen la pantalla, brindando datos al jugador sobre cuál es su personaje, “dónde” y “cuándo” está el mismo, cómo se “siente”, entre otros aspectos.

En la saga *Metroid Prime* (Pacini, 2002-2007), que abordó el género de disparos en primera persona, el *HUD*<sup>7</sup> no está dispuesto como un conjunto de elementos aislados y omnipresentes, sino como indicadores propios del casco del personaje, ya que la imagen (fig. 2) en el juego se compone de un plano subjetivo (de ahí el título del género: FPS), lo que hace que esos elementos se infundan en la secuencia y generen una inmersión mayor en el jugador, a la vez que comunican visualmente todos los datos relevantes de la jugada que se está desarrollando. “Los videojuegos, sobre todo los de mundo abierto –esto es, una enorme extensión de terreno que podemos explorar libremente–, tienen que ver más con una experiencia sensorial que con una trama establecida de antemano” (Villalobos, 2014, p. 39).

Por su parte, Habgood y Overmars (2006) establecen que la mecánica de acción o juego es lo que defi-



Figura 2

4 Según noticia publicada en el portal web del Museo de Arte Americano Smithsonian (2012).

5 Según noticia publicada en el portal web de Huffpost Arts & Culture (2011).

6 No todos los juegos cuentan historias. Los juegos pueden ser una forma experiencial, abstracta y expresiva, más cercana a la música o danza contemporánea que al cine. Traducción del autor.

7 *Heads Up Display*, que en el juego es una pantalla de visualización de recursos.

ne al videojuego separándolo de otros medios, es decir, la interactividad, esa relación entre el jugador-personaje y las consecuencias de sus acciones en el entorno virtual.

Ahora bien, el **botón**, elemento que se encuentra tanto físicamente en el control como virtualmente en la pantalla, es el recurso fundamental y accionario del multimedia e **hipermedio** en general. Es el núcleo de esa interacción, ya que el jugador a través de él tiene el poder absoluto de controlarlo todo. De igual forma, esa mecánica de juego se rige básicamente por el reto que tiene el jugador desde que inicia la jugada, que puede estar compuesto por otros varios sub-retos. El desafío principal es lograr llegar al final del recorrido, durante el cual el jugador (a través de su personaje o ente virtual) encontrará una serie de obstáculos, *bosses*<sup>8</sup>, recompensas, castigos y objetivos que lo estimularán para llevar a cabo dicha tarea.

La definición y administración del control sobre el personaje en términos técnicos y la posibilidad de personalización y actualización o mejoramiento del mismo, aportan también variables en la propuesta; al mismo tiempo, el género y el nivel de dificultad (si su elegibilidad está disponible) determina cómo todos los elementos anteriormente mencionados se componen y presentan en cada juego.

## Los puentes entre el cine y el videojuego

En los últimos cincuenta años las tecnologías involucradas en la producción audiovisual se han desarrollado a una velocidad indetenible, las cuales han sido ampliamente explotadas por los creativos y artistas. Cada día surgen programas y equipos innovadores específicos para cada área existente. El desarrollo de las CGI (imágenes generadas por computadora, por sus siglas en inglés) y los software de diseño y realidad virtual se han establecido en el medio, procurando optimizar los procesos al máximo, brindando al artista posibilidades infinitas en la concepción de su obra, tal como lo plantea Martin (2006, p. 6):

Las innovaciones tecnológicas transforman continuamente el *hardware* (...) el flujo digital de datos de la sociedad mediática ofrece una fuente inagotable de material disponible para su utilización y procesamiento.

El desarrollo tecnológico de los computadores, sus aplicaciones y otros recursos digitales se han dado en gran parte en el seno de la industria del entretenimiento y el mismo se ha extrapolado obviamente a todas las demás áreas de la ciencia y las artes. El cine y el videojuego son un claro ejemplo, con una plataforma de efectos visuales cada vez menos limitada en términos de realismo fotográfico, sin límites creativos ni longevidad en la producción con una gran proyección.

Sumado al progreso tecnológico está la influencia cada vez mayor de un medio al otro, en cuanto al lenguaje y la estética. Sobre esto Jenkins (2005) dice lo siguiente:

Games increasingly influence contemporary cinema, helping to define the frantic pace and model the multi-directional plotting of *Run Lola Run*, providing the role-playing metaphor for *Being John Malkovich*, encouraging a fascination with the slippery line between reality and digital illusions in *The Matrix*, inspiring the fascination with decipherment and puzzle solving at the heart of *Memento*, and even providing a new way of thinking about Shakespearean tragedy in *Titus*.<sup>9</sup>

Después de la aparición de *Star Wars* (Lucas, 1977), la ciencia ficción se había vuelto muy popular y, cada vez más, surgían películas y videojuegos abordando este género. Como se ha dicho, la influencia recíproca de ambos medios es notable desde hace más de 30 años. Cuando la Taito desarrollaba su proyecto donde concebían el manejo de un protagonista que dispararía proyectiles a una serie de enemigos con una pequeña y muy básica inteligencia artificial recorriendo varios niveles (una de las primeras obras en ofrecer tantas virtudes en

8 Los jefes o enemigos finales de cada nivel que comúnmente gozan de mayores recursos que uno común como durabilidad y habilidades especiales.

9 Los videojuegos están crecientemente influenciando al cine contemporáneo, ayudándole a definir el ritmo frenético y modelar la trama multidireccional de *Run, Lola Run* (1998), llevando la metáfora de juegos de rol a *Being John Malkovich* (1999, Jonze), estimulando la fascinación entre la realidad y las ilusiones digitales de *The Matrix* (Los Hermanos Wachowsky, 1999), inspirando la fascinación por el descifrado y la solución de rompecabezas en el corazón de *Memento* (Nolan, 2000) y hasta abordando una nueva manera de pensar sobre las tragedias shakesperianas en *Titus* (1999, Taymor). Traducción del autor.

un solo paquete), el tema y concepto escogido fue el espacial. El filme de Lucas, *War of The Worlds* (Haskin, 1953) y el mismísimo juego *Breakout* (Wozniak, 1976), también de la Taito, habían sido determinantes en la decisión de Tomohiro Nishikado para *Space Invaders* (1978), cuya versión de Atari 2600 se convirtió en la *killer app*<sup>10</sup> de la consola.

Posteriormente, como lo comenta Jenkins (2010) en su entrevista a Steven Lisberger, publicada en su sitio web y Gabriela Arigoni (2013) en su ensayo publicado en la revista electrónica *Network Awesome*, la película de Disney llamada *Tron* (Lisberger, 1982) es una de las primeras grandes propuestas formales donde se unen la cinematografía y el videojuego. El mencionado filme combina grandes valores estéticos, avances tecnológicos y planteamientos narrativos con fundamentos técnicos, a través de un discurso social e influenciado por la cultura pop, convirtiéndose en una obra quizás incomprendida en sus primeros años pero que generó una audiencia perenne y un carácter de culto que continua hasta hoy.

En *Tron*, el personaje principal humano termina “dentro” de una red de archivos y programas que dictatorialmente son absorbidos y redistribuidos en una grilla de videojuegos por un gran Programa de Control Maestro y, solo con la ayuda del personaje homónimo, podrá regresar a su mundo y deshacer todo lo hecho por ese villano virtual. La estética del filme durante las escenas que se desarrollan dentro de ese mundo virtual físico-cuántico muestra una limitada paleta de colores, pero rica en brillo, peso visual y expresión analógica de los videojuegos. Las escenas que transcurren en el “mundo real” son de color natural aunque con una sutil saturación.

La última escena presenta una hermosa secuencia de imágenes en las que el mundo real se transforma de una manera surreal en una versión del espacio virtual donde transcurrió la mayor parte de la historia, e invita a reflexionar y entender que la sociedad está encaminada a un desarrollo tecnológico acelerado, que bien puede brindar beneficios, así como desarrollo individual y colectivo, pero que también puede atraparla dentro de su propia trampa evolutiva. Al terminar la película de esta manera, es imposible no pensar en Jameson (1991) y su ensayo sobre el postmodernismo y el capitalismo tardío,

donde se declara a la tecnología como un nuevo regente sublime que destrona a la naturaleza.

Por su parte, *Contra* (Hiroshita, 1987), es un videojuego de acción y plataformas que se hizo muy popular presentando la historia de un cuerpo elite de guerreros enfrentados a una fuerza terrorista que, en realidad, era controlada por una horda invasora de extraterrestres. Lo interesante es que los diseños de los personajes enemigos, están fuertemente inspirados en la apariencia del personaje homónimo y sus múltiples encarnaciones monstruosas de la película *Aliens* (Cameron, 1986), como si H. R. Giger hubiese colaborado con la japonesa Konami en el desarrollo de los mismos.

En ocasiones, la influencia supera los aspectos comunes entre ambos, tornándose abrasiva y transgrediendo ciertos parámetros naturales del medio. Varios juegos de FPS, de la llamada “vieja escuela”, como *Doom* (Romero, 1993) ofrecían al jugador una amplitud de espacio para recorrer múltiples opciones de orden y alcance de objetivos con el más puro y básico entretenimiento: buscar llaves de acceso a otras áreas y niveles en las lunas de Marte, mientras se liquidaban cientos de monstruos y demonios; dirigido a un público adolescente/adulto, la secuencia era variable, el jugador podía escoger su rumbo y ritmo, sin ninguna camisa de fuerza narrativa o de tiempo, más que el fundamental objetivo de superar el reto planteado: llegar al mundo final y acabar con todos los enemigos.

Progresivamente los juegos de primera persona comenzaron a reestructurarse según la dinámica cinematográfica, trayendo como consecuencia propuestas donde los mapas de sus niveles carecen de una verdadera amplitud espacial con múltiples posibilidades de entrada y salida, ciñendo al videojugador a una secuencia ajustada y lineal, sin rutas alternas, que es interrumpida además por interminables *cutscenes*.<sup>11</sup>

A principios del año 2000, Rockstar Games publicó la cuarta secuela de una de las sagas más famosas y de mayor éxito comercial en la historia de los videojuegos: *Grand Theft Auto: Vice City* (Benzies, 2002), el cual continuaba con el género de acción y el sistema de *open-world*<sup>12</sup> de las entregas anteriores incorporando por segunda ocasión gráficos en tercera dimensión desde su antecesor. Esta compleja pieza aprovechaba los

10 Aplicación, sistema o programa que rompe records de ventas y llega a la cima de la popularidad.

11 Secuencias cinemáticas, videos que aparecen en ciertos momentos del juego, como en la introducción, final, al alcanzar *power-ups* o acceder a áreas importantes.

12 Mundo abierto, sin rigidez de una secuencia lineal de logros y con libertad para desplazarse por un complejo mundo recreado virtualmente.

avances en el desarrollo de motores gráficos y las nuevas capacidades de memoria y recursos, presentando una dinámica de juego libre, abierta y rica en elementos gráficos que le daban credibilidad a ese mundo virtual donde se desarrolla toda la secuencia, con una gran cantidad de misiones obligatorias y otras opcionales (retos no vinculantes con el progreso del juego), que garantizaban horas de entretenimiento, intercaladas por *cutscenes* frescas y fluidas.

Los *renders* de los gráficos no variaban entre el video y los momentos en que el jugador ejecuta sus acciones, lo que hacía que la secuencia transcurriera de manera fluida y casi imperceptible, propiciando una inmersión total en la secuencia con un *casting* de actores de doblaje profesional y una estética retro fielmente ajustada. Por ejemplo, *Vice City* (fig. 3) estaba ampliamente influenciado por los productos de dos medios audiovisuales: la serie de televisión *Miami Vice* (Yerkovich, 1984-1989), de donde surge el nombre de la homónima ciudad y la película de Brian de Palma (*Scarface*, 1983).

Los realizadores que nacieron y vivieron su infancia en el contexto histórico de los años ochenta y noventa, con el nacimiento de la industria del videojuego (en términos de verdadera rentabilidad económica), los avances en efectos visuales de la Industrial Light & Magic en la saga de *Star Wars* y las computadoras personales, proyectan esas experiencias vividas en su labor artística, impulsando, a su vez, el desarrollo de nuevas tecnologías, administrando una serie de códigos y referencias audiovisuales muy particulares, distintas a autores más conservadores o convencionales; entre estos creadores se puede mencionar a: Zack Snyder (*Sucker Punch*, 2011 y *Man of Steel*, 2013), Ken Levine (saga *Bioshock*

1999/2007-2013), Edgar Wright (*Scott Pilgrim vs The World*, 2010), Hideo Kojima (saga *Metal Gear* 1987-2015), entre otros.

Otro videojuego en tercera persona, de acción, drama y ciencia ficción, es *Watch Dogs* (Bélanger, 2014); aquí el personaje principal que controla el jugador es un *grey hat* (un hacker con un sentido de la moral a conveniencia), que se desplaza por una recreación virtual de la ciudad de Chicago buscando al asesino de su sobrina y hackeando las redes con su celular conectado al *ctOS*, un complejo sistema operativo que controla toda la infraestructura de la ciudad y sus servicios.

Igual que *Vice City*, el juego de Ubisoft utiliza el sistema de *open-world* combinado con *cutscenes* inmersivas, usando varios recursos del lenguaje cinematográfico y presentando un espacio alterable, nutrido (además de los actores claves en la historia, claramente establecidos y con características inmodificables) de personajes aleatorios con una densa cantidad de datos y *background* históricos que cambian de partida en partida, generados por el computador según una extensa base de datos que lleva el videojuego en su programación.

El metamodernismo, partiendo de lo planteado por Vermeulen y Akker (2010), se manifiesta en el sentido de que la narrativa oscila entre las cadenas de los creadores del videojuego y las múltiples opciones, junto a la aleatoriedad que se da en esa otra realidad según el rumbo escogido por el videojugador y sus decisiones, tal y como lo plantea Michael McKenny (2010):

Videogame players should be understood in terms of an evolution of the active spectator; not only do they negotiate the meaning, they also interact with the narrative, controlling

the pacing and the editing. At times they even dictate the order in which the story is told, what dialogue is spoken and the gender and race of the protagonist(s). Despite all of these elements, which would point toward the liberating fervour of post-modernism's little narratives along with the emergence of bottom up meaning creation, there still exists extensive sets of rules that are dictated by the



Figura 3

writers and programmers involved in the game's production.<sup>13</sup>

De acuerdo a varios autores, el término industria es sinónimo del cine y el videojuego, y la de este último ha desarrollado un mercado prolífico, que tan solo en el año 2013 fue la fuente de más ingreso en Estados Unidos, superando incluso al mercado cinematográfico. Aun cuando gran cantidad de empresas y compañías desarrolladoras de videojuegos han caído en la bancarota, en una fusión, división o simplemente cambiado su línea de producción y estrategias, se mantiene la competencia, en una red que cada día crece y se nutre de nuevas microempresas, permitiendo el surgimiento de un sector independiente y a la vez rentable, en el que todos pueden participar, gracias al fácil acceso a las tecnologías modernas.

Actualmente hay un sistema que acapara la atención, donde varios medios se complementan, sin necesidad de transgredir su naturaleza expresiva individual: el **trans-media**. Jenkins (2011) reflexiona sobre este fenómeno estratégico que en los últimos años ha cobrado relevancia en la industria permeando todos los mercados. La transdisciplinariedad se conjuga para crear un producto que se publica a través de varios medios y lenguajes, pero la idea es que cada uno complementa al otro y no que se desarrollen de manera aislada; claro está, para que esta **metaindustria** se perpetúe, es necesario el soporte de una fanática, seguidores fieles y *geeks*<sup>14</sup> que respalden económicamente todo ese aparataje mediático y masificador de productos.

Ejemplos de esta estrategia mencionada por Jenkins pueden ser los videojuegos de *Telltale Games* (formada por antiguos empleados de la *Industrial Light and Magic*), proyectos que se desarrollan en conjunto con las franquicias populares de televisión *The Walking Dead* (Darabont, 2006-2012) y *Games of Thrones* (Martin, 2011-presente), y también en base a comics como *The Wolf Among Us* (2013-2014), basado en *Fables* (2002-presente) de la línea *Vertigo* de DC Comics, con un pronunciado lenguaje cinematográfico, donde el desarrollo de la

historia es complejo y variable a través de episodios que se publican cada dos o cuatro meses, con personajes heredados de la literatura y con una profundidad psicológica impresionante. El juego ha sido publicado en varias plataformas, incluyendo móviles, PC, Playstation y Xbox.

Como referencia final y actual de toda esta conjunción expresiva en los medios, es imperativo citar a *Edge of tomorrow* (Liman, 2014), una obra maestra de la ciencia ficción moderna, donde la narrativa cinematográfica se fusiona con el lenguaje de los videojuegos. En términos prácticos, esta es una película de videojuegos pero no específicamente sobre un videojuego existente; esto lo afirma Gosciola (2009), quien estudia la relación cine/videojuego en cuanto a su expresividad audiovisual y cómo el segundo domina e influencia cada vez más al primero.

El personaje y el videojugador se enfrentan a gran cantidad de estímulos y, al no cumplir con el reto principal, regresa al punto de partida. A medida que esto se repite como un bucle interminable, la dinámica del filme es cada vez más intensa, con una carga actoral implegable. La película y el protagonista han recibido elogios de la crítica especializada y del público en general<sup>15</sup>. Cruise interpreta a un personaje que emula a un videojugador, "madurando" y aprendiendo lo necesario para cumplir la meta de llegar al final y vencer al *boss*.

## A manera de conclusión

Finalmente, de acuerdo con los planteamientos y el análisis realizado, se puede afirmar que hay una convergencia a nivel expresivo, una intersección entre medios, recursos, lenguajes, conocimientos y hasta sensaciones, que forman parte de ese camino evolutivo por el cual transitan, no solo las artes audiovisuales sino también otras áreas que se nutren de la transdisciplinariedad y del crecimiento exponencial de las tecnologías de información y comunicación. Si el cine nunca desplazó al teatro, ni la televisión al cine y los videojuegos a ninguna de las anteriores, ciertamente la transmisión por internet

13 Los videojugadores deben ser reconocidos en términos de una evolución como espectador activo. Ellos no solo negocian el significado, también interactúan con la narrativa y controlan el ritmo y la edición. A veces –incluso– dictan el orden en que la historia es contada, qué diálogo es hablado, así como el género y raza del protagonista. No obstante, a pesar de todos estos elementos, que apuntarían hacia el fervor liberador de las pequeñas narrativas postmodernistas junto con el surgimiento de la creación del significado desde los cimientos, todavía existe una serie de reglas que son dictadas por los programadores y escritores involucrados en la producción del juego. Traducción del autor.

14 Entusiastas de la tecnología, comics, cine, televisión y/o videojuegos. Traducción del autor.

15 Según el portal web Rotten Tomatoes (que cuenta con un sistema de crítica y puntuación matemático, soportado por una amplia comunidad de críticos especialistas y usuarios cinéfilos en general) tiene una clasificación de *Fresh* con un 90% de aprobación.

tampoco desplazarán a alguno. Por el contrario, se nutrirán entre ellos y evolucionarán, hasta que paulatinamente den paso a la siguiente tendencia o manifestación, quizás no solo a través de la vista y el sonido, sino también estimulando otros sentidos, como el olfato, el tacto y otras sensaciones, a través de nuevos equipos y vías de publicación, transmisión y/o proyección.

## Referencias

- Arrigoni, Gabriela (2013). *Splitting realities and Tron: gaming has never been so dangerous*. Consultado en mayo de 2015, en <http://ow.ly/OuEKd>.
- Delgado Ponce, Águeda; Granados García, Francisco (2012). Videojuegos trasladados al cine: análisis y caracterización de la narrativa audiovisual en ambos medios. Universidad Huelva, España: *Revista Comunicación*, 63-77.
- Gosciola, Vicente (2009). Narrativa audiovisual de los videojuegos: Aspectos comunes con el cine. Sao Paulo, Brasil. Universidad Anhembi Morumbi. *Cuadernos de Información*, N° 25, 51-60.
- Habgood, Jacob; Overmars, Mark (2006). *The Game Maker's Apprentice*. (Primera edición). Nueva York, Estados Unidos: Apress.
- Huffpost Arts & Culture. *National Endowment For The Arts Announces 2011 Grants, Provides New Guidelines For Media Art*. Año 2011. Consultado en marzo de 2015, en <http://ow.ly/OuFQ6>.
- IMDB. *The Exorcist (1973) Trivia*. Año 2015. Consultado en marzo de 2015, en <http://ow.ly/OuFTA>.
- Jameson, Fredric (1991). *Postmodernism, or, the Cultural Logic of Late Capitalism*. Estados Unidos: Duke University Press.
- Jenkins, Henry. *Game Design as Narrative Architecture*. Año 2004. Consultado en marzo de 2015, en <http://ow.ly/OuFWm>.
- Jenkins, Henry. *Games, The New Lively Art*. Año 2005. Consultado en abril de 2015, en <http://ow.ly/OuG11>.
- Jenkins, Henry. *Talking TronsMedia with Steven Lisberger*. Año 2010. Consultado en mayo de 2015, en <http://ow.ly/OuG4k>.
- Jenkins, Henry. *Seven Myths About Transmedia Storytelling Debunked*. Año 2011. Consultado en marzo de 2015, en <http://ow.ly/OuG7y>.
- Martin, Marcel (1955/2002). *El lenguaje del cine*. (Quinta edición). Barcelona, España: Editorial Gedisa.
- Martin, Sylvia (2006). *Videoarte* (Josep Jané, trad.). Alemania. Editorial Taschen.
- McKenny, Michael. *The Limits of Postmodern Theory (from a gaming perspective)*. Año 2010. Consultado en abril de 2015, en <http://ow.ly/OuGf9>.
- Museo de Arte Americano Smithsonian. *The Art of Video Games*. Año 2012. Consultado en marzo de 2015, en <http://ow.ly/OuGhS>.
- Richards, Olly. *Cloverfield, this is cinematic pleasure at its purest*. Año 2008. Consultado en abril de 2015, en <http://ow.ly/OuGm3>.
- Rotten Tomatoes. *Live, Die, Repeat: Edge Of Tomorrow*. Año 2014. Consultado en marzo de 2015, en <http://ow.ly/OuGoq>.
- SEAPAVAA (Asociación de Archivo Audiovisual del Sureste de Asia y el Pacífico) (1996). *Constitución de la SEAPAVAA*. Filipinas: Autor.
- Tambellini, Aldo. *MIT Fellow at CAVS*. Año 1981. Consultado en marzo de 2015, en <http://ow.ly/OuGrq>.
- Villalobos, José María (2014). *Cine y Videojuegos*. España: Ediciones Arcade.

## Referencias audiovisuales

- Abrahams, J.J. (Productor) & Reeves, Matt (Director) (2008). *Cloverfield* [Película] Estados Unidos: Bad Robot Productions & Paramount Pictures.
- Arndt, Stefan & Henke, Gebhard & Köpf, Maria & Schreitmüller, Andreas (Productores) & Tykwer, Tom (Director) (1998). *Run Lola Run* [Película] Alemania: X-Filme Creative Pool & Westdeutscher Rundfunk (WDR) & Arte.
- Benioff, David & Weiss, D. B. (Creadores y Productores Ejecutivos) & Doelger, Frank & Caulfield, Bernadette & Strauss, Carolyn & Martin, George (Productores Ejecutivos) (2011-presente). *Games of Thrones* [Serie de televisión] Estados Unidos: HBO.
- Benzies, Leslie (Productor) & Vermeij, Obbe & Fowler, Adam (Programadores) (2002). *Grand Theft Auto: Vice City* [Videojuego] Escocia: Rockstar North & Estados Unidos: Rockstar Games.
- Bregman, Martin (Productor) & De Palma, Brian (Director) (1983). *Scarface* [Película] Estados Unidos: Universal Pictures.

- Castle, William (Productor) & Polanski, Roman (Director) (1968). *Rosemary's baby* [Película] Estados Unidos: Paramount Pictures.
- Cowie, Robin & Eick, Bob & Foxe, Kevin J. & Hale, Gregg & Monello, Michael (Productores) & Myrick, Daniel & Sánchez, Eduardo (Director) (1999). *The Blair Witch Project* [Película] Estados Unidos: Haxan Films.
- Darabont, Frank (Creador y Productor Ejecutivo) & Hurd, Gale & Alpert, David & Kirkman, Robert & Eglee, Charles & Mazzara, Glen & Gimple, Scott & Nicotero, Greg & Luse, Tom (Productores Ejecutivos) (2006-2012). *The Walking Dead* [Serie de televisión] Estados Unidos: AMC.
- Félix Mesguich* (Cinematógrafo) (1897). [Película] Rusia.
- Golin, Steve & Charlie Kaufman & Kuhn, Michael & Landay, Vincent & Stern, Sandy & Stipe, Michael (Productores) & Jonze, Spike (Director) (1999). *Being John Malkovich* [Película] Estados Unidos: Astralwerks & Gramercy Pictures & Propaganda Films & Single Cell Pictures.
- Guay, Dominic (Productor) & Bélanger, Danny (Diseñador) & Morin, Jonathan (Director) (2014). *Watch Dogs* [Videojuego] Canada: Ubisoft Montreal.
- Hiroshita, Koji (Diseñador) (1987) *Contra* [Videojuego] Japón: Konami.
- Hoffs, Jason & Jacobs, Gregory & Lassally, Tom & Silver, Jeffrey & Stoff, Erwin (Productores) & Liman, Doug (Director) (2014). *Edge of Tomorrow* [Película] Estados Unidos: Warner Brothers.
- Kojima, Hideo (Creador) (1987-2015). *Saga Metal Gear* [Videojuego] Japón: Konami.
- Kurts, Gary (Productor) & Lucas, George (Director) (1977). *Star Wars* [Película] Estados Unidos: Lucasfilm & 20th Century Fox.
- Kushner, Donald (Productor) & Lisberger, Steven (Director) (1982). *Tron* [Película] Estados Unidos: Walt Disney Productions.
- Levine, Ken (Creador y Escritor) (2007-2013). *Saga Bioshock* [Videojuego] Estados Unidos: Irrational Games & 2k games.
- Mann, Michael & Nicolella, John (Productores) & Yerko-vich, Anthony (Creador y Productor) (1984-1989). *Miami Vice* [Serie de televisión] Estados Unidos: NBC & USA Network.
- Nishikado, Tomohiro (Diseñador) (1978) *Space Invaders* [Videojuego] Japón: Taito.
- Pal, George (Productor) & Haskin, Byron (Director) (1953). *War of the worlds* [Película] Estados Unidos: Paramount Pictures.
- Peter Blatty, William (Productor) & Friedkin, William (Director) (1973). *The Exorcist* [Película] Estados Unidos: Warner Brothers.
- Platt, Marc & Gitter, Eric & Park, Nira (Productores) & Wright, Edgar (Director) (2010). *Scott Pilgrim vs The World* [Película] Estados Unidos: Big Talk Films & Universal Pictures.
- Romero, John (Diseñador y Programador) & Carmack, John (Programador) (1993) *Doom* [Videojuego] Estados Unidos: id Software.
- Roven, Charles & Nolan, Christopher & Thomas, Emma & Snyder, Deborah (Productores) (2013). *Man of Steel* [Película] Estados Unidos: Warner Brothers.
- Schroyer, Chris (Productor) & Herman, Nick & Lenart, Dennis & Latino, Jason & Montgomery, Martin & Mudle, Kent & Vahram, Antonian (Director) (2014). *The Wolf Among Us* [Videojuego] Estados Unidos: Telltale Games.
- Silver, Joel (Productor) & Los Hermanos Wachowski (Directores) (1999). *The Matrix* [Película] Estados Unidos: Village Roadshow Pictures & Groucho II Film Partnership & Silver Pictures & Warner Bros.
- Snyder, Deborah (Productor) & Snyder, Zack (Productor y Director) (2011). *Sucker Punch* [Película] Estados Unidos: Warner Brothers.
- Tanabe, Kensuke (Productor) & Pacini, Mark (Director) (2002-2007). *Metroid Prime* [Videojuego] Estados Unidos: Retro Studios & Nintendo.
- Taymor, Julie & Airoldi, Conchita & Allen, Jody (Productores) & Taymor, Julie (Directora) (1999). *Titus* [Película] Italia & Estados Unidos & Reino Unido: Overseas Filmgroup & Clear Blue Sky Productions.
- Todd, Suzanne & Todd, Jennifer (Productores) & Nolan, Christopher (Director) (2000). *Memento* [Película] Estados Unidos: Summit Entertainment & Team Todd & I Remember Productions.
- Wozniak, Steve (Diseñador) (1976). *Breakout* [Videojuego] Estados Unidos: Atari.