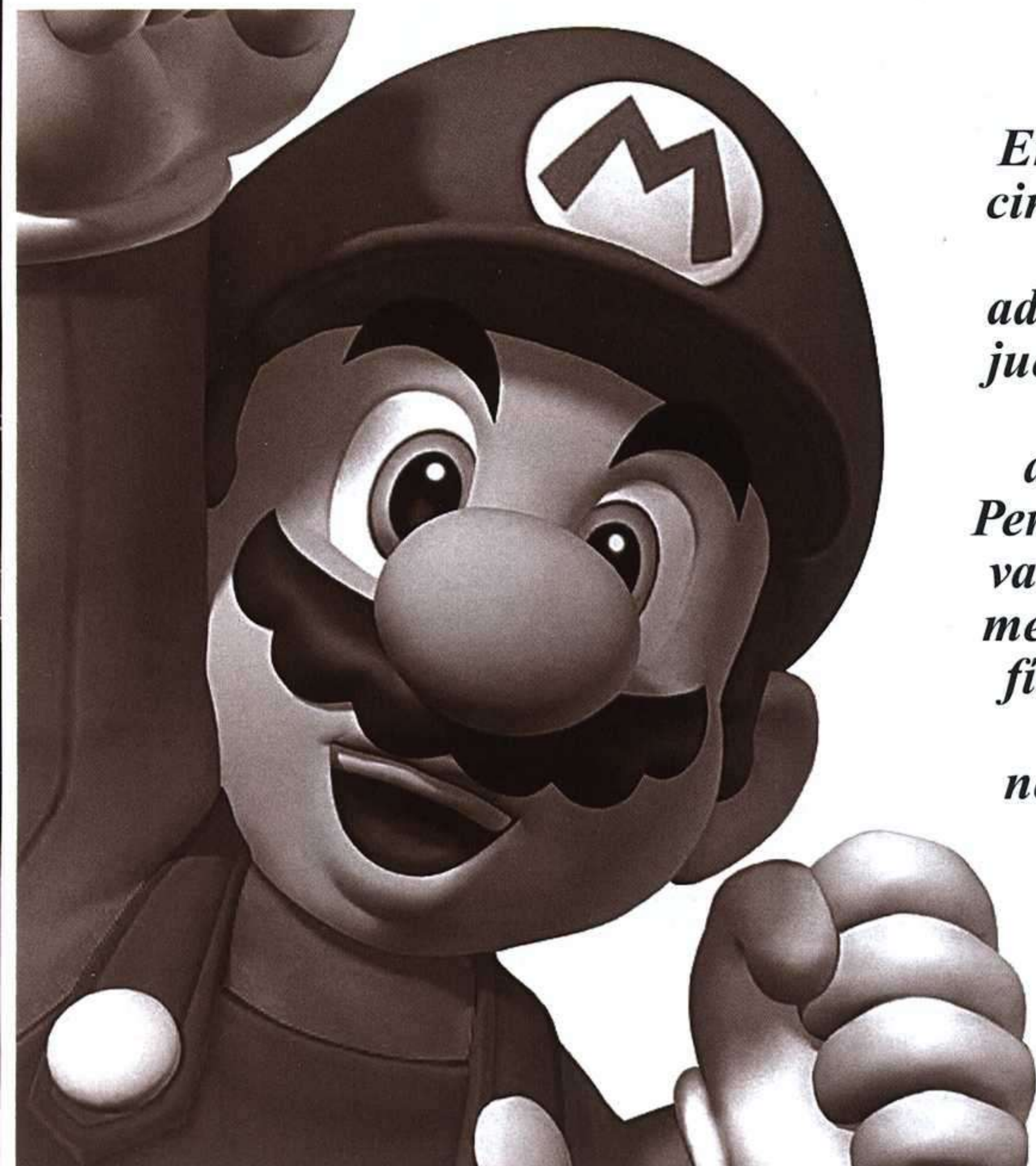


Cine y videojuegos

El impacto del elefante

Ernesto Pérez Morán*

En los últimos años, la relación entre el cine y los videojuegos ha dado pie a una serie interminable de listas sobre las adaptaciones e inspiraciones recíprocas: juegos que se llevan a la gran pantalla y aventuras gráficas que toman argumentos y personajes del celuloide. Pero las sinergias entre estos dos campos van mucho más allá, pues las cuestiones mercantiles entran de lleno en el terreno fílmico y, por supuesto, la narrativa y el lenguaje de éste están hoy necesariamente influidos por los juegos de ordenador. El cine nunca había sufrido un cambio de tal magnitud —ni siquiera con la llegada de la televisión y la posterior implantación masiva de la publicidad audiovisual— en función de esos tres parámetros: argumental, comercial y formal.



Super Mario Bros.



Fotograma de *Alone in the Dark* (2005), de Uwe Boll.

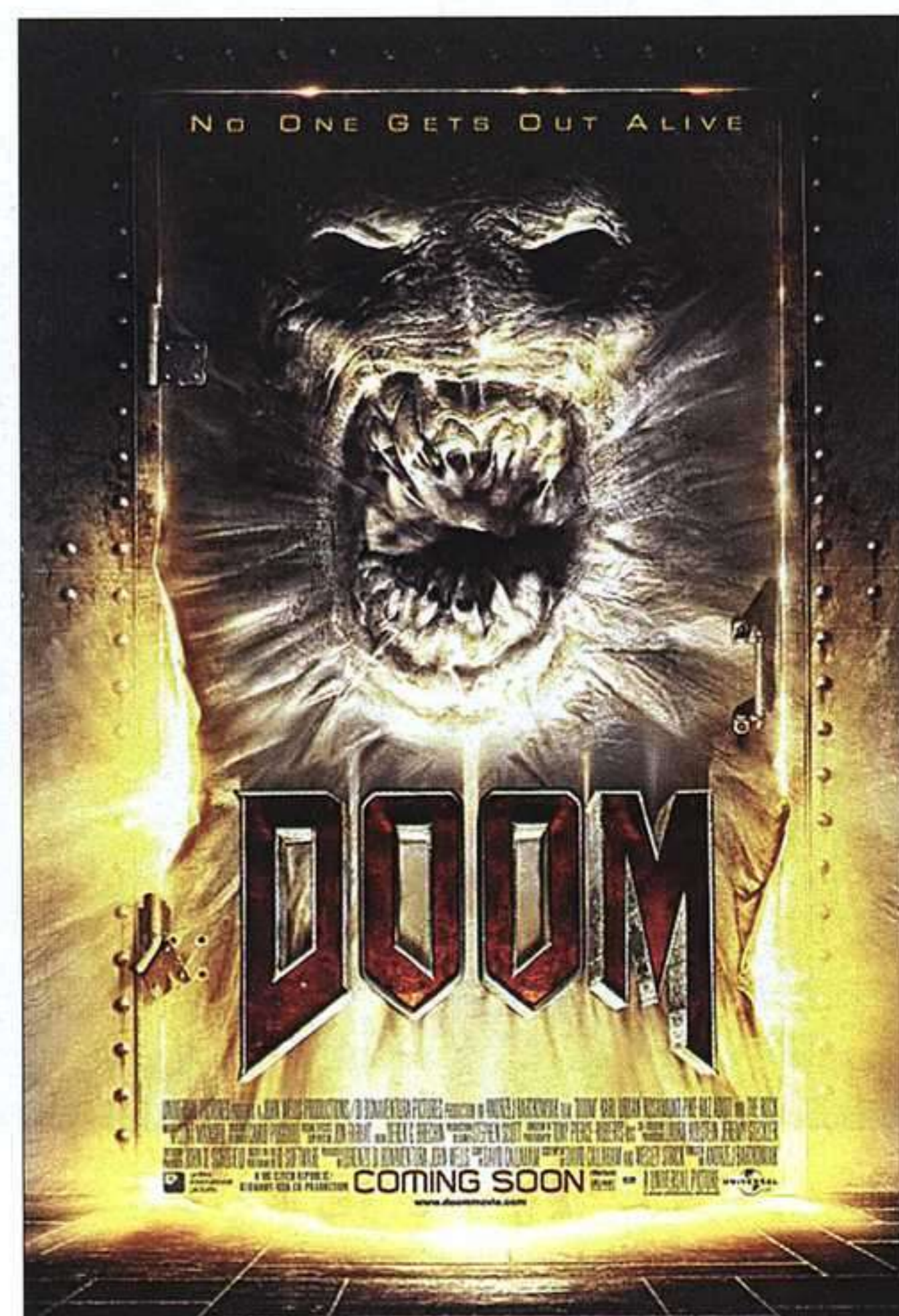
Lo que concierne a las primeras películas que posaron su mirada sobre el mundo del entretenimiento informático, el precedente fue *Tron* (Steven Lisberger, 1982), considerado como un enlace que, sin ser una revisión exhaustiva, unía ambas orillas, abocetando un puente que años después iba a construir efectivamente *Super Mario Bros* (Annabel Jankel y Rocky Morton, 1993). Esta obra vulgar y oportunista inauguró una tendencia que pronto adquiriría el rango de costumbre. A partir de entonces, el aluvión de largometrajes que toman prestados los rasgos del universo del ocio digital es abrumador: entre la bochornosa *Street Fighter* (Steven E. de Souza, 1994) y la insustancial *Doom* (Andrzej Bartkowiak, 2005) aparecen títulos generalmente lamentables como *Mortal Kombat* (Paul W. S. Anderson, 1995), *Alone in the Dark* (Uwe Boll, 2005), *Tomb Raider* (Simon West, 2001) —del videojuego homónimo, elevado a la categoría de mito por su supuesto discurso «feminista», a través del personaje de Lara Croft, hipersexual y masculinizado— o *Final Fantasy* (Hironobu Sakaguchi, 2001), cuyos planos fueron íntegramente generados por ordenador, lo que abre otro tema de discusión, el de la eliminación de lo

«real/representado» en estas producciones. En cuanto al término *adaptación*, utilizado a veces para referirse a estos filmes, es preciso señalar que se limitan a aprovechar el filón de sus fuentes e incluir en sus narraciones algunos detalles que permitan la identificación del espectador con el referente informático. Poco más.

La retroalimentación ha adquirido carta de naturaleza en el siglo XXI: obras maestras como *El padrino* (Francis F. Coppola, 1972) o *El precio del poder* (Brian de Palma, 1983) han sido objeto de otras tantas aventuras gráficas para beneficiarse del tirón que tuvieron en su momento y prolongar una tradición que cuenta con más experiencia: la de desarrollar «el videojuego de la película», coincidiendo con el estreno en salas comerciales. Durante los años 90, cualquier título que se preciase llevaba aparejados los correspondientes elementos de mercadotecnia —los llamados *gadgets* y en especial los «muñequitos», cuyo potencial había adivinado George Lucas con ocasión del lanzamiento de *La guerra de las galaxias* (1977), lo que acabó de convertirle en multimillonario— y el consabido juego, se llamase *El señor de los anillos* o *Harry Potter*.

Vidas paralelas

Pero la importancia tanto de aquellas películas como de esos videojuegos —por su calidad desigual las primeras y por su escaso éxito los segundos— no fue más allá de la moda pasajera o del hecho de poner de manifiesto la carencia de ideas dominante en los dos ámbitos. Mucha más relevancia tienen las relaciones profundas entre dos formas de expresión que han llegado a solaparse. Un repaso fugaz a la historia del pasatiempo informático desvela sus puntos de contacto con el cinematógrafo. Tal y como hoy se entiende aquél, su origen tiene una fecha clave: 1962, año en el que un equipo del Instituto Tecnológico de Massachusetts da a conocer *Space War*, un programa que permite al jugador «ser» —estableciendo ya la diferencia entre «contemplar» y «actuar»— una nave que dispara sobre sus enemigos espaciales. Plano fijo y ausencia de colores son características que aquí interesan especialmente, así como la posterior clasificación de los juegos por géneros («plataformas», «aventura gráfica», «lucha», «simulación...»), que se ha mantenido sin apenas variación mientras los sucesivos «descubrimientos» se centran en las cuestiones técnicas...



En los años 70 llegará la explotación 0 de *Space Invaders*, entre otros— y la creación de lugares públicos para solaz de los jóvenes jugadores reunidos en torno a las máquinas recreativas, como años antes se habían reunido sus padres ante las «del millón», o como un siglo atrás se congregaban los usuarios de los *kinetoscopios* de Edison en las primeras *penny arcades*.

A finales de esa década y principios de los 80 irrumpen los ordenadores personales y poco después las consolas, que comienzan a hacer de la experiencia lúdica un ejercicio casi onanista, al tiempo que sirven de soporte a juegos cada vez más complejos basados en la movilidad, dibujando plataformas mediante larguísimos *travellings* que acompañan el recorrido del protagonista (el ejemplo clásico es *Super Mario Bros*). Por su bajo coste y por la repercusión de juegos como *Doom*—que dota de profundidad al viaje bajo la fórmula genérica del «First Person Shooter»—, estos artilugios se convierten en los 90, en referencia ineludible del mercado, hasta tal punto que llegan a facturar más dinero que el cine, el cual había experimentado ya una evolución significativamente similar, aunque manejando periodos de tiempo más dilatados.

Unidos hasta la muerte

Esta trayectoria paralela confluye en muchos aspectos a comienzos del siglo XXI. Aparte de los préstamos mutuos mencionados, el cine y los videojuegos aparecen más unidos que nunca en esas videoconsolas que se han erigido en auténticos «centros multimedia»: de las tres grandes que ya se encuentran en el mercado (XBox 360, de Microsoft; Play Station 3, de Sony, y Wii, de Nintendo), las dos primeras tienen su principal reclamo en el carácter de «máquina total» con la que es posible ver películas, conectarse a internet y, por supuesto, jugar. Este hecho, que puede parecer baladí, plantea interesantes cuestiones de fondo. Una de las menos disimuladas es que los grandes estudios cinematográficos suelen tener una empresa subsidiaria encargada de diseñar los divertimentos computerizados que acompañarán al estreno de tal o cual producción, lo que, unido a lo lucrativo de estos últimos y al descenso generalizado de los beneficios en taquilla, adquiere una importancia esencial. Y es que la pérdida de espectadores que sufren las salas lleva a éstas a aumentar sus medios para diferenciarse—algunos autores hablan ya del futuro de un cine holográfico—, como había ocurrido cuando apareció la televisión, o

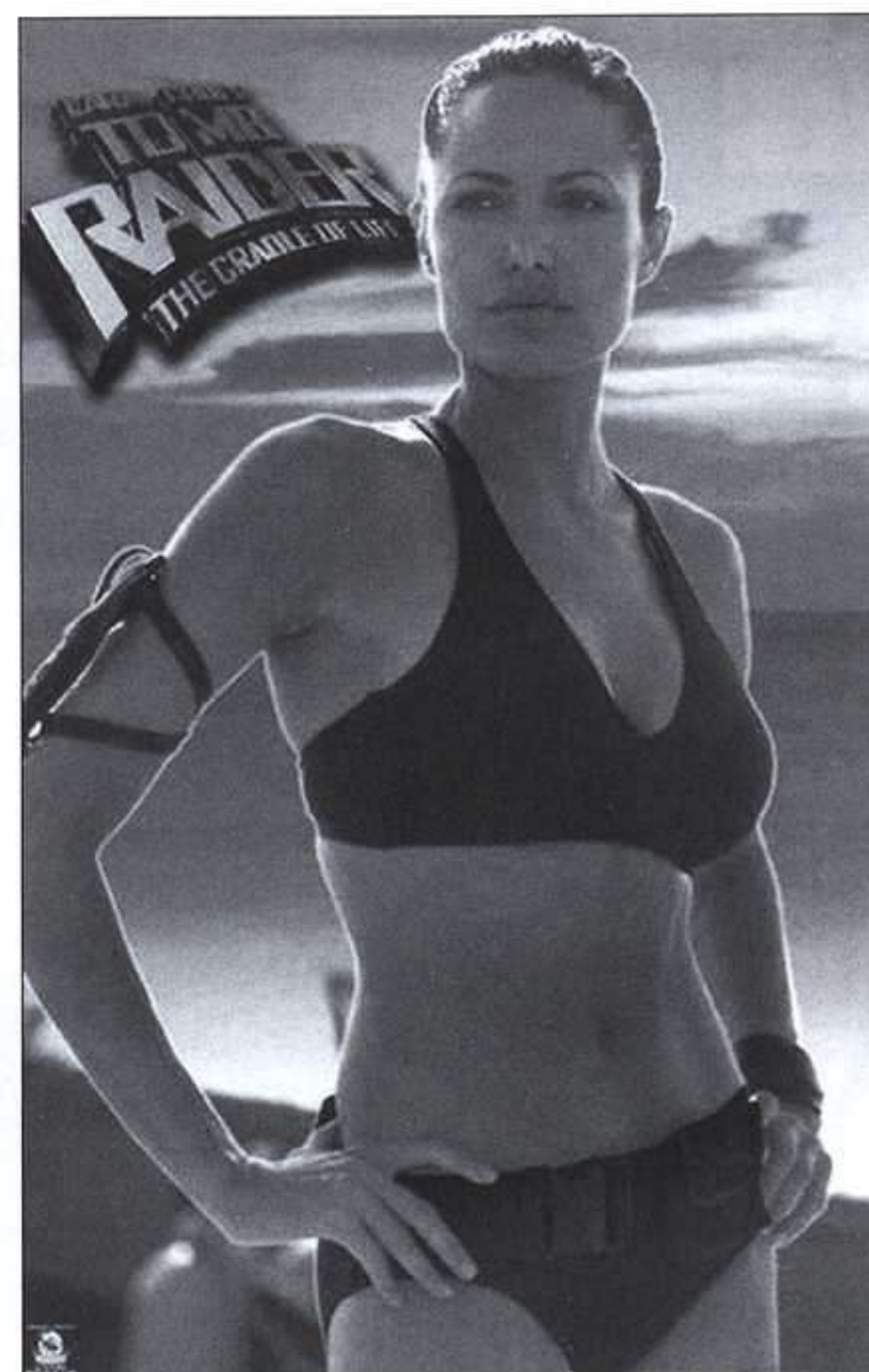
a reconvertirse en lugares donde ver grandes acontecimientos deportivos o incluso a alquilar su espacio a gente que quiera jugar con las consolas.

Por otra parte, los espectadores que pierde el séptimo arte los ganan el vídeo casero y los ordenadores—de la experiencia colectiva a la soledad del hogar—, en lo que se ha llamado «las otras ventanas», cada día con más adeptos, que exigen además alta tecnología para practicar su afición: de la soledad a la experiencia colectiva, paradójicamente. Así, estos aparatos sustituyen al cine, permitiendo ver filmes con una calidad hasta hace poco impensable y que se multiplicará por diez con la llegada de los DVD de alta definición...

¿Otro aspecto casual? En absoluto. Teniendo en cuenta lo anterior, y conociendo la lucha brutal que se está librando entre el disco Blu-ray (promovido por Sony, Apple, HP, LG, Dell, Pioneer, Samsung o Sharp) y el HD-DVD (desarrollado por Toshiba, Microsoft y NEC)—incompatibles entre sí, lo que recuerda el duelo mantenido en su día entre el sistema videográfico Betamax y el VHS—, se esboza un panorama temible: los formatos caseros tienen más peso en lo cinematográfico que la exhibición en salas, menos rentable que las consolas; las productoras de cine han entrado de



Las dos Lara Croft.



llo en el mundo del videojuego (cada una apoya un tipo de DVD de alta densidad), y se tiende a una «unión de ventanas» en torno a la informática... De todo ello se puede concluir que el porvenir del cine va a depender de esas batallas intestinas y, en definitiva, del mundo de los ordenadores. Esta afirmación puede resultar excesiva de entrada, pero a la vista de los ejes temáticos y mercantiles que vertebran la relación, aún queda el argumento definitivo, que es el que afecta a la sustancia misma del celuloide entendido como arte: la narración y los rasgos de estilo.

Juntos y, además, revueltos

Es en este campo donde se observan las diferencias más pronunciadas. El relato y su estructura clásica, típica de lo filmico, deja paso en los videojuegos a la interacción, a la supuesta «intervención» del jugador frente a la mera «contemplación» del espectador, del *voyeur*. La clausura del relato está en sus manos y, de forma perversa, depende más de una simple pericia técnica que de la adquisición de un conocimiento. La posibilidad de las alteraciones temporales se desprecia en beneficio de la linealidad. Se pierde el concepto de lo diferido en

favor de la inmediatez: el falso «tiempo». La acción es en sí intransitiva y se va acelerando a medida que se acerca el desenlace, en forma de «pantalla final» donde la música martillea más que nunca y el ritmo se hace frenético. Los teóricos «integrados» alaban, frente a los «apocalípticos», la hipotética libertad del espectador, pretendiendo ignorar los límites del juego, que sólo en apariencia deja actuar al sujeto. Quien se haya enfrentado en más de tres o cuatro ocasiones a una misma «maquineta» se dará cuenta de la simplificación y el esquematismo de éstas, cuya visión del mundo no puede ser más reduccionista.

Idénticos adjetivos pueden utilizarse para calificar a unos «personajes» que no tienen ninguna profundidad y cuya naturaleza es puramente simbólica, definida por un maniqueísmo absoluto. El protagonista —aquí se diluyen las fronteras que separan al narrador, el espectador, el autor y el actor— es el jugador, que debe realizar algo concreto para que comiencen o sigan pasando cosas. Es esto lo que fascina a quienes ven en la «interactividad» un valor supremo, sin pararse a pensar en la capacidad que tiene el lector para intervenir en una novela o en lo que cambia una película según el que la vea. Tampoco parecen darse cuenta de la cantidad de cuestiones que

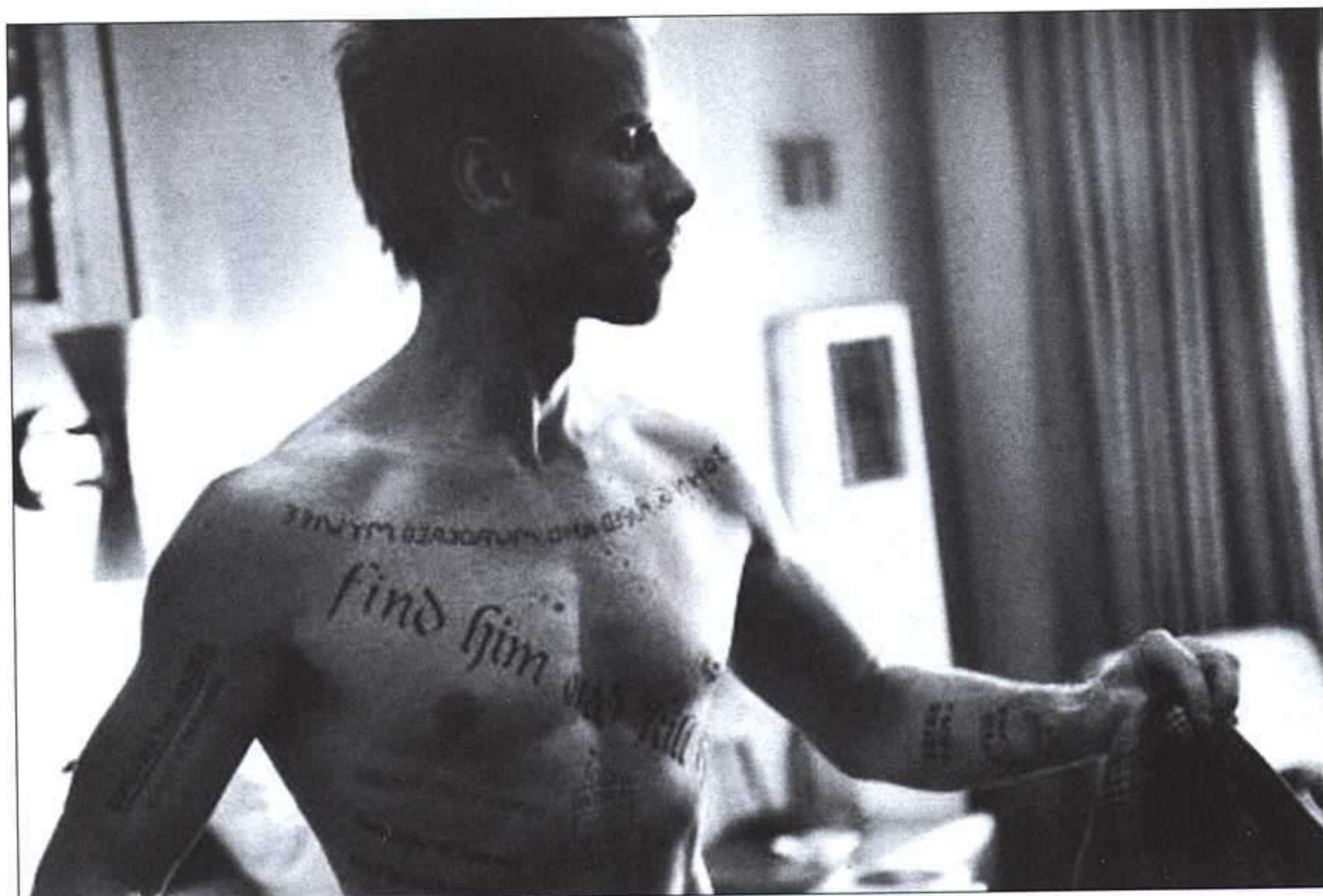
se sacrifican en pos de esa mal llamada «jugabilidad», cuya sensación de libre albedrío recuerda a aquellos libros que, imitando superficialmente al Cortázar de *Rayuela*, permitían seguir caminos diversos marcando a pie de página distintos itinerarios dentro del texto, en una especie de laberinto limitado que repiten los videojuegos actuales.

Siguiendo su camino

Lo curioso es que muchos de los rasgos citados se podrían aplicar al cine contemporáneo más comercial, en esa suerte de simbiosis, y lo mismo ocurre con los elementos de estilo, que ya se adivinaban al hablar de la historia del ocio informático. Y es que los diferentes discursos emergentes se basan en los hallazgos de expresiones anteriores. Así, el entretenimiento digital comenzó siendo en plano fijo, pero adoptó después el *travelling* y culminó su andadura, por el momento, con la profundidad espacial desde el punto de vista del protagonista, profundidad relacionada en este caso con la perspectiva del yo-jugador, en un desarrollo que es heredero directo de las formas filmicas.

Pero ese legado amenaza con romperse si se atiende al cambio radical que im-

COLABORACIONES



Fotograma de Memento (2000), de Christopher Nolan.

plica el tamaño de la pantalla, mucho más reducido y que degenera en una brutal simplificación de las escalas, donde el principal damnificado es el plano general, que hacía posible que el espectador se «situase» ante un conjunto inteligible o, por lo menos, claramente perceptible. Este fenómeno, que alcanza su mínima expresión en la telefonía móvil, no debe hacer olvidar que desde los hermanos Lumière hasta hoy —pasando por *La dama del lago* (Robert Montgomery, 1947), contada íntegramente en plano subjetivo—, el cine ha ido cediendo descubrimientos a un campo, el del juego computerizado, que

se vale de los avances gráficos para lograr la mimesis perfecta, al servicio del pretendido papel activo del sujeto, concediendo sin embargo todo el protagonismo al impacto visual y a la experiencia sensorial, hasta tal punto que se ha llegado a hablar de una reformulación de la figura del «viajero inmóvil», propuesta entre otros por el historiador Román Gubern en libros como *Del bisonte a la realidad virtual* (Anagrama, 1996) donde el autor resume lúcidamente el carácter onírico del ciberespacio. Copiaremos una cita que bien podría aplicarse a los videojuegos: «El ciberespacio no es más que un sueño para personajes

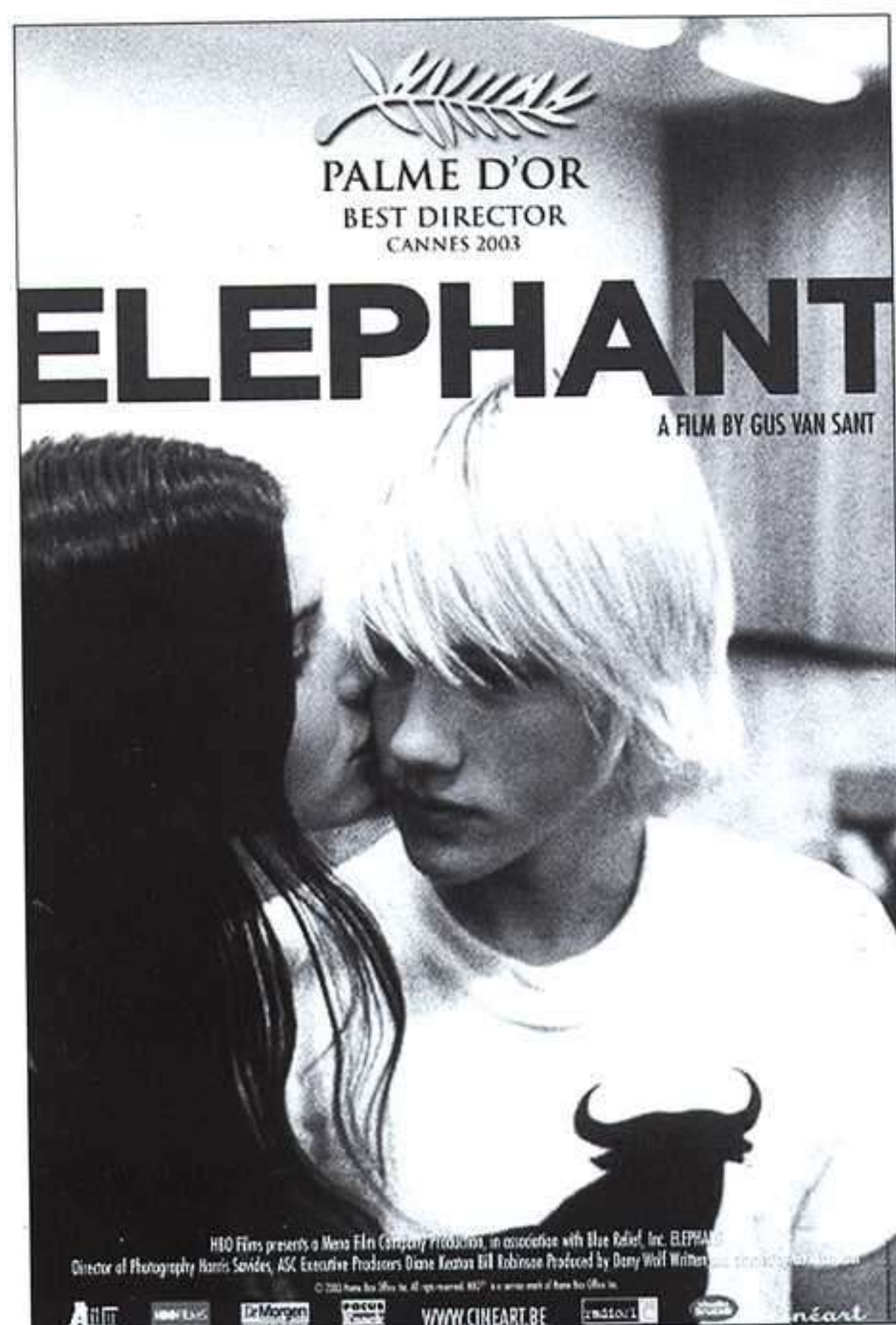
despiertos pero que prefieren la estimulación de ese sueño a su realidad [...]. En *Alicia a través del espejo*, la protagonista se siente angustiada cuando está en el interior del sueño del Rey Rojo, pues en el interior de aquel sueño ajeno y colonizador pierde su autonomía existencial [...]. La advertencia no debiera caer en el vacío en una era en que la cultura mediática y las industrias del imaginario están procediendo —desde el eje de poder audiovisual dominante Los Ángeles-Tokio— a una abrumadora colonización técnica, industrial e imaginística del planeta. No se es libre cuando se vive en el interior de un sueño ajeno y no se es consciente de ello».

... En una cacharrería

Como angustiados dentro de un sueño se sienten los protagonistas de la película que mejor refleja cuál es el magma que sostiene el falso y peligroso hermanamiento entre estos dos campos. *Elephant* (2003), del irregular Gus Van Sant, es la crónica de las últimas horas antes de la matanza en un instituto, que evoca la ocurrida realmente en el de Columbine en abril de 1999. El realizador estadounidense evita los aspectos más efectistas para elaborar una creación que a primera vista puede resultar extraña y hasta aburrida. El deambular por los pasillos de los jóvenes que poco después asaltarán el colegio se sucede desde diversas perspectivas y se alterna con las partidas de ordenador —una especie de *Doom*— mediante las cuales se desafían. Largos planos secuencia con *travelling* parecen no aportar nada a una

VISITE NUESTRA PÁGINA WEB

- Consulte los sumarios de cada mes.
- Las ofertas de monográficos y números atrasados.
- El Índice 17 años de **CLIJ** en CD (con una *demo* de prueba).
- Las tarifas de publicidad.
- Las condiciones de suscripción.



narración lenta y repetitiva. Cuando por fin sacan sus armas, la cámara hace suyo el punto de vista de los atacantes, y el rifle se recorta en la parte inferior del encuadre, exactamente igual que en los videojuegos por los que sienten pasión (los mencionados *First Person Shooter*). En ese instante se explican los paseos desde tantos prismas diferentes: todo el discurso viene a ser una tesis —dogmática pero brillante— sobre la influencia de esos pasatiempos computerizados no sólo en los adolescentes, sino también en el cine mismo, y en este filme en particular, puesto que adopta la sintaxis de aquéllos. Además, el formato de pantalla —proporción entre la altura y la anchura— tiene una relación de 1:1,33, en lugar del habitual 1:1,85. Esa elección, además de ser un guiño a las medidas clásicas, que perdieron su hegemonía en los años 50, hace coincidir las dimensiones de la imagen con las de las pantallas de los ordenadores...

Elephant se adelantó varios años a otras películas que han tratado el asunto, y eso fue lo que debieron de advertir los integrantes del jurado del Festival de Cannes que le concedieron la

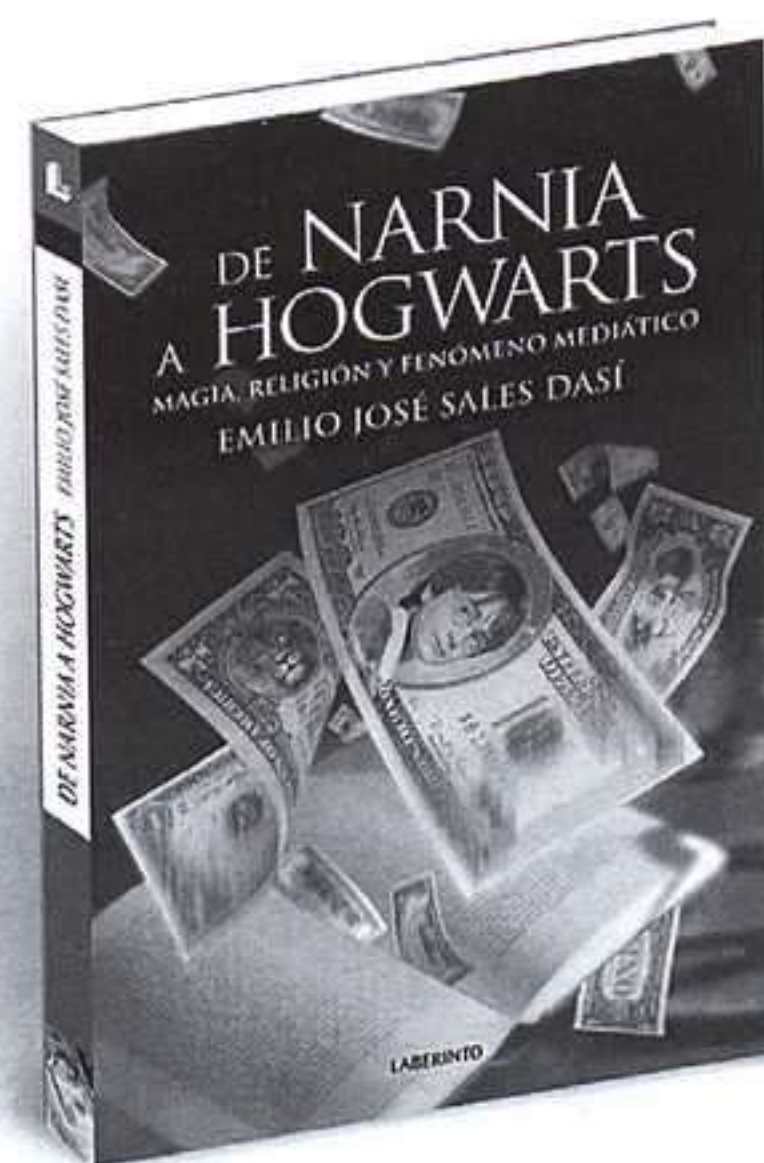


Palma de Oro. Pero no es la única: *Corre Lola, corre* (Tom Tykwer, 1998), *Memento* (Christopher Nolan, 2000) u *¡Olvidate de mí!* (Michel Gondry, 2004) se prestarían a un sugerente análisis comparativo, como también ese nuevo género que se ha dado en llamar «Machinima» y que engloba a una serie de producciones que tratan de fundir dos ámbitos sobre los que habría que volver en un próximo artículo. Porque la cantidad de vasos comunicantes entre éstos es tal que se antoja imposible abarcarlos todos, como si de la parábola del elefante se tratase: cuenta la tradición budista que varios ciegos palpaban diferentes partes de un elefante y cada uno estaba convencido de conocer la naturaleza del animal en función de la zona que tocaba. La conclusión es que ninguno podía conocerlo todo... Como tal vez hagan falta tiempo y análisis más amplios e interdisciplinarios para valorar en su justa medida la influencia que sobre el cine está ejerciendo ese paquidermo con aspecto de ratón llamado videojuego. ■

*Ernesto Pérez Morán es crítico de cine.

DE NARNIA A HOGWARTS

MAGIA, RELIGIÓN Y FENÓMENO MEDIÁTICO



¿Nueva cultura de lo fantástico o simples operaciones de marketing?

El doctor en literatura española Emilio José Sales Dasí desentraña las claves del éxito de los libros de Harry Potter y *Las Crónicas de Narnia*, las dos obras juveniles con mayor repercusión de la última década.

Detrás de los Simpson



Juan Pablo Marín Correa analiza la serie de dibujos animados más corrosiva de la televisión, un inteligente reflejo irónico de la sociedad a la que se dirige y un curioso contrapunto al éxito que lograron los encantadores animalitos de Walt Disney.



Distribuye y comercializa:
LABERINTO DISTRIBUIDORA
DE LIBROS S.A.

Tel. 902 195 928 – Fax 902 195 551

E-mail: pedidos@laberintodl.com

www.edicioneslaberinto.es