



Narrativa audiovisual de los video juegos: Aspectos comunes con el cine

Videogames audiovisual narrative: common aspects with movies

Vicente Gosciola, Universidad Anhembi Morumbi, São Paulo, Brasil (vgosciol@uol.com.br)

Recibido: 30 / 12 / 2008. Aprobado: 15 / 10 / 2009

Resumen. Entendiendo que la película y el videojuego pertenecen al universo audiovisual, este estudio tiene como objetivo encontrar los aspectos comunes entre el cine y los videojuegos en el campo de la tecnología y el estilo filmico. El fundamento teórico se construye a partir de los estudios de la materialidad de la comunicación; estos dan soporte a la investigación de la narrativa audiovisual que se presenta al espectador de cine y el jugador de videojuegos.

Palabras claves: cine, narrativa audiovisual, videojuego, estilo filmico.

Abstract. Assuming that movie and videogame both belong to the audiovisual universe, this study aims to find common aspects between movie and videogame technology and film style. The founding theory is built from communication materiality studies. It supports the investigation of the audiovisual narrative that is presented to the movie spectator and to the videogame player.

Keywords: cinema, audiovisual storytelling, videogame, film style.

INTRODUCCIÓN

Para iniciar un estudio sobre la narrativa audiovisual de los video juegos, a partir de sus relaciones con el cine, es inevitable que se considere tal objeto de estudio como perteneciente al universo de lo audiovisual, entendido éste como un medio y un lenguaje que utiliza el sonido y la imagen para comunicar. Gianfranco Bettetini concibe lo audiovisual como un producto que tiene como fin el intercambio comunicacional, a través de la visión y de la audición, (Bettetini, 1996, pág. 7) y que se hace presente en medios como la televisión, el cine sonoro, el video, la multimedia, la computación gráfica, la hipermedia, el hipertexto, la realidad virtual, dispositivos móviles como los *smartphone* y el propio *game*.

Es cierto que existen videojuegos que dependen mucho del texto (como *Facade*), otros que son prácticamente abstractos (como *Tetris*), y muchos que tienen una estructura narrativa mínima (como *Mortal Combat*). La gran mayoría depende de una estructura narrativa compleja que tiene mucho menos afinidad con una obra literaria o dramática que con la narrativa audiovisual cinematográfica. Aunque es cierto que existen películas que se asemejan a una pieza de teatro.

La gran mayoría de los videojuegos expone sus narrativas a través de imágenes y sonidos: las estrategias de expresión y de comunicación de un juego son, indiscutiblemente, audiovisuales. Tal relación se amplía a tal punto que Henry Jenkins comprende que la estética de los juegos de consola está moldeando, nitida y directamente, los géneros cinematográficos conforme sus creadores están internalizando conscientemente las lecciones de cineastas consagrados (Jenkins, 2005, pág. 183). Asimismo, cabe recordar desde ya que en este texto no se busca tomar partido por la división entre ludología y narratología.

Este estudio, libre de las redes filosóficas estructuralistas y postestructuralistas fundadoras de los estudios de narratología, transita por el campo de lo hermenéutico, tratando la forma expresiva de la narrativa audiovisual desde la materialidad (Gumbrecht, 1998, págs. 146-147) de la narratividad, compuesta físicamente por lo que se ve y se oye en una película mientras es vista y en un videojuego mientras es jugado. Tal materialidad, tanto en la película como en el videojuego, está compuesta por la tecnología y el estilo. Aquí se entiende como tecnología al conjunto de todos los instrumentos físicos de registro y edición de la imagen y el sonido; y como estilo, el conjunto de procedimientos específicos del cine, como la composición de la imagen, la escala del plano, la angulación y el movimiento de la cámara, la iluminación,

la edición, la dirección, etc. (Bordwell, 1986, págs. 49-51; Salt, 1992, págs. 24-25; Xavier, 2005, pág. 192).

Cabe también considerar que, a pesar de que el videojuego es de carácter audiovisual, no excluye otra característica que le es de mayor importancia: la interactividad. Tal concepto es estudiado con amplitud y es parte de este artículo. Lo que se pretende aquí es conocer de forma más acabada las relaciones entre la película y el videojuego en aquello que les compete en términos de formas expresivas audiovisuales.

Siendo así, el enfoque de este estudio es la relación entre cine y videojuego en el ámbito de su expresividad audiovisual, cada vez más absorbida por el segundo el que, a su vez, ofrece nuevos recursos de narrativa audiovisual a cada nueva producción cinematográfica basada en un determinado videojuego. Cabe observar, todavía, si el juego presenta variaciones en los elementos que componen su lenguaje, como la propuesta de Michel Chion (1998, págs.156-172): el concepto lenguaje.

El concepto audiovisual, unido tradicionalmente al cine y a otros elementos afines, fue ampliado por Chion para que el concepto de lenguaje lidiara no sólo con el sonido y las imágenes en movimiento, sino también con los gráficos y textos animados. Tal concepto surgió a partir del análisis que realizó de los videoclips transmitidos en la programación musical de los canales de televisión, donde aparecían en pantalla vocablos que se relacionaban intensamente con el sonido y la imagen en movimiento. Este tipo de videoclip se basa en el equilibrio entre el texto (letra de la música), la imagen y el sonido. El videojuego no se enmarca aún en el campo del lenguaje, ni tampoco en juegos de simulación social y de aventura, porque su texto no añade información según su aspecto visual.

La gran premisa de este estudio es que todo videojuego es un medio de comunicación audiovisual, así como lo son el cine, la TV y el video. Y es por ello que se percibe una inserción social acelerada del videojuego, algo inmediatamente comprensible si se recuerdan las ideas del historiador holandés Johan Huizinga que defendía, “desde 1903” (Huizinga, 1996, Prefacio), la idea de que el ser humano contemporáneo puede ser caracterizado como *Homo ludens*, siendo el juego un factor distinto y fundamental, presente en todo lo que sucede en nuestro universo cultural. Actualmente, los juegos de computador y las consolas de juego están plenamente diseminados y son reconocidos como los mayores productos del mercado del entretenimiento en todo el mundo. A partir de los postulados descritos, este texto buscará

mostrar la relación entre cine y game según el abordaje de la narrativa audiovisual.

Tanto en la Ciencia como en la Comunicación se dan encuentros entre técnicas y tecnologías, como señala Eduardo Villanueva Mansilla al afirmar que la “era digital” se da por la multiplicidad de interacciones (Mansilla, 2006, págs.12-13) en las cuales la composición de diferentes lenguajes resulta en una nueva forma de expresión. Tales encuentros son los verdaderos responsables de lo que hoy son los nuevos medios, y constituyen también al medio y al lenguaje que comúnmente reciben el nombre de hipermedia (Gosciola, págs.34-35). La hipermedia, o los nuevos medios, especialmente los que hoy llamamos como digitales y/o interactivos, donde se incluye el videojuego, ya daban sus primeros pasos incluso antes de que el texto se volviera digital y ganara conexiones en forma de hipertexto. Eran sistemas que disponían de contenidos diversos por medio de un acceso no lineal, a criterio del jugador, a través de más de un medio de comunicación, un *proto-hipertexto*, como define David Kolb al recordar *Finnegan’s Wake*, de James Joyce (Kolb, 1997, pág. 366). Tal como sucede con el computador, el videojuego es fruto de ese mismo origen que proviene de la asociación entre los desarrollos tecnológicos y estéticos. Los conceptos relacionados al videojuego designan, también, al segmento del escenario cultural donde se establecen los trabajos que utilizan los nuevos medios, que hoy son los medios digitales que poseen más de un medio, con alta inversión en interactividad y acceso no lineal a sus contenidos. Incluso con tamañas novedades, el game tiene uniones fuertes con las más ancestrales características narrativas, como veremos a continuación.

GÉNERO NARRATIVO CINEMATográfico EN LOS VIDEOJUEGOS

Basta tener cierto sentido común para saber que la narrativa es un ejercicio presente en todo y cualquier proceso civilizatorio y que en el mundo occidental se desarrolló desde antes de las experiencias teatrales de la Grecia Antigua. De modo amplio, en los más diversos medios de comunicación, el ejercicio narrativo depende, entre otros elementos, de dos fundamentales: los personajes y las acciones, o *beats*, definidos por Robert McKee (2006, pág. 49) como el elemento más pequeño de una escena. Dependiendo del tipo de personaje y del tipo de acción, la narrativa gana un tono familiar, lo que puede mantener la atención de la audiencia y recibe un lugar en la clasificación de géneros. Por ejemplo,

el cine, luego de su inicio, percibió que reanudar los personajes y escenas familiares atraería más público; y tomó en cuenta otros elementos, como fotografía, escenografía, vestuario, etc. Las diferentes caracterizaciones recibieron el nombre de género narrativo cinematográfico, que no es otra cosa que la 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, y también ofrecer a los productores cierta previsibilidad en el margen de lucro.

En el teatro de la Grecia Antigua, desde el siglo IX a.C., los géneros se organizaron a partir de la tragedia, la epopeya o lo épico, la lírica y, posteriormente, la comedia. Ante estos géneros esenciales, es posible identificar tres grandes grupos en las narrativas de los videojuegos:

Los que se desarrollan dentro de una situación espacial restringida a un plano determinado e insuperable, en el que los personajes se enfrentan (como los juegos de lucha). Estos tienen como origen la tragedia griega en la que los personajes son humanos y mortales.

Los que se desarrollan en una situación geográfica no restringida, en planos diversos y superables, vencidos ya ciertos desafíos, y donde el jugador pasa por un tipo de evolución. Estos corresponderían a lo épico, donde el protagonista es humano, pero también un héroe.

Otro gran género ancestral narrativo es el lírico, pero su compatibilidad con el videojuego es más inusual, con ejemplos más reducidos, entre ellos los juegos tipo *Tetris*.

El cine organizó sus producciones, desde inicios del siglo XX, entre géneros como acción, aventura, biografía, comedia, crimen, documentales, drama, fantasía, guerra, horror, musical, misterio, romance, *thriller* y otros. Así, y de acuerdo a sus motivaciones, los personajes asumen también características propias, tales como: épico, trágico, cómico, dramático, melodramático, suspenso, superhéroe, antihéroe (Rincón, 2006, pág. 106). Para cada género, tanto en el teatro como en el cine, hay características de personajes y acciones muy particulares. Tratándose de videojuegos, hay formas narrativas que van desde la delimitación de los personajes y acciones, predefinidas por el autor, hasta la libertad relativa del jugador para controlar los personajes y acciones como, por ejemplo, en un videojuego de tipo RPG, el *role playing game* (un juego de estrategia, organizado por un libro o por cartas que motivan a la interpretación de papeles).

Los géneros para los videojuegos recibieron inmediatamente diversas clasificaciones, desde los hermanos Alain y

Frédéric Le Diberder que, ya en 1993, organizaron de forma muy apropiada los géneros de los juegos, como eran conocidos en la época, en tres campos distintos: simulación (deporte, vehículos guiados por láser, estrategia militar), reflejos (deporte, acción, tiro, lucha, juegos de plataforma) y reflexión (RPG, aventura, tablero, estrategia) (Le Diberder, 1998).

Actualmente, los videojuegos son organizados de modo más uniforme -como se puede constatar en páginas web de datos sobre éstos, como *Mobygames*-, que ciertamente no agota el número de subgéneros: géneros básicos como acción, aventura, educativa, carrera, RPG, simulación, deportes, estrategia. También son clasificados según la perspectiva y el punto de vista: como primera persona, tercera persona, isométrico, plataforma, *side-scrolling*, *top-down*; o según deportes, como básquetbol, boxeo, fútbol, tenis, etc.; o por temas no deportivos, como adultos, anime, lucha, artes marciales, *battlemech* (guerra protagonizada por vehículos de dos y cuatro ruedas controlados por un piloto al interior del mismo), cartas, casino, *cyberpunk*, detective, ficción científica, ficción interactiva, película interactiva, horror, lucha, *pinball*, historietas, tablero, tiro, ajedrez, etc.; o por temas educativos como arte, ecología, geografía, historia, matemáticas, sociología, etc. (MobyGames, 2008).

Aún más, existen estudios que llevan el tema de género a otras áreas del videojuego como, por ejemplo, el trabajo de John E. Laird y Michael van Lent sobre la relación entre género e inteligencia artificial (IA) presente en un videojuego. Ellos concluyen que la IA desempeña diferentes papeles para diferentes géneros de juegos (Laird, van Lent, 2005, págs.205-215), factor que realmente vuelve más compleja la narrativa y el trabajo del guionista del juego.

Vale también observar los conceptos de Bertolt Brecht, entre ellos el de la representación épica en el palco, en oposición a la representación dramática (Brecht, 1973, págs.125-164). Para Brecht, la forma dramática estaría constituida por la acción, involucramiento del espectador, catarsis, despertar emociones, condición humana inmutable, progresión lineal, sentimiento. La forma épica sería establecida por la narración, el espectador crítico, estímulo mental, proponer la toma de decisiones, condición humana mutable, montaje de escenas, razón. Esto puede colaborar para resolver algunos de los dilemas que el guionista enfrenta durante su trabajo, porque mientras la primera categoría narrativa es una ilusión de realidad inmutable, la segunda conduce al espectador a un estímulo mental. Siendo así, para el guionista de videojuego cabe decidir entre desarrollar una narrativa en un ambiente limitado, inmutable, como en la forma dramática, o promover el desplazamiento del personaje por las

más diversas locaciones y escenarios, conduciendo hacia la evolución del protagonista, como en el épico.

Otro aspecto a ser observado en la relación entre cine y videojuego es la interpretación menos teatral, más contenida y menos narrada de las películas, que fue la marca del cineasta norteamericano David Wark Griffith, que fue actor de teatro antes de ser director. Parece ser más adecuada para el videojuego una actuación interpretada por actores reales o sintetizados, que no utilice la imposición dramática del teatro tradicional. En general, los juegos de lucha van de lo trágico a lo dramático, mientras que los juegos de simulación son menos dramáticos y en juegos de estrategia prácticamente no existe la imposición dramática teatral.

El juego *The Sims*, lanzado en enero de 2000 por el diseñador de videojuegos Will Wright, tiene más componentes del género de simulación. Posibilita crear y dirigir vidas y escenarios virtuales. Del mismo autor es *Spore*, lanzado en septiembre de 2008 bajo un principio semejante, que dice relación con conducir las relaciones entre personajes, pero ampliado hacia el dominio de la creación e intersección de universos, un épico de proporciones infinitas. Tan poderoso como los dos juegos citados es *Facade*, creado por Michael Mateas y Andrew Stern, investigadores de la University of California. *Facade* es el drama interactivo de una pareja, donde el jugador toma un personaje e interactúa con el otro usando un puñado de frases accionadas por inteligencia artificial. Aquí si vemos un juego de género dramático, no de lucha física, pero sí de embate psicológico y emocional.

Es posible que, conforme la alternativa propuesta por Griffith, no aplicar la estructura dramática del teatro tradicional sea la clave para llevar los juegos épicos, como los de aventura o estrategia, a resultados narrativos más positivos. Por eso mismo, el efecto alcanzado por Brecht en sus piezas y por Griffith en sus películas consistió en ampliar la identificación del público con el personaje, independiente del potencial de realismo, llevándolo a una inmersión sin precedentes.

Así, en la mayoría de los casos, se encuentra en el videojuego una distinción clara entre las dos estructuras narrativas: la dramática, de confrontación directa entre dos personajes, y la épica, que ofrece al jugador el camino que recorrerá para obtener la ampliación de sus habilidades. En los juegos de lucha o drama interactivo de una pareja existe sólo el enfrentamiento dramático entre los personajes, y todo tiene lugar en un palco de lucha corporal o en una habitación. En otros géneros de videojuegos, como los de aventura, deporte, acción, simulación y estrategia, el épico marca

la gran diferencia; aunque existe un combate durante la mayor parte del juego, lo que importa es el desplazamiento y la habilidad estratégica para superar barreras.

El videojuego tiene aún otro potencial similar a una especificidad muy de cara al cine: el fin del “teatro filmado”, de la cámara fija delante de un palco. La diversidad de puntos de vista de una misma escena, registrados por la cámara y los movimientos de la cámara, pueden ser la garantía de que el jugador reconocerá el desplazamiento del personaje del videojuego. Es el caso del plano secuencia: el registro realizado por una cámara que se mueve ininterrumpidamente por el escenario o locación, lo que confiere una fuerte atracción al jugador gracias al dinamismo y sensación de inmersión junto con el protagonista de la escena, como discutiremos a continuación.

DE LA NARRATIVA CLÁSICA CINEMATOGRÁFICA AL PLANO SECUENCIA EN EL VIDEOJUEGO

Entre 1895 y 1915, el cine avanzó en expresividad y formatos hasta lo que se denomina narrativa clásica. Consolidada por los grandes pioneros cinematográficos norteamericanos, Edwin Stratton Porter y D. W. Griffith, la narrativa del cine llegaba en el año 1915 a su clasicismo, con características muy comunes entre las películas de aquella época, como movimientos de cámara, rigor del equilibrio en el encuadre, grandes planos generales, interpretación teatral más contenida valorizando más los encuadres, entre otros aspectos.

El juego tiene en sus narrativas todos esos componentes. Pero sucede que la narrativa audiovisual del cine evolucionó hacia otras posibilidades, que el videojuego inevitablemente siguió, como una especificidad de la narrativa audiovisual que se aplicó desde los inicios del cine y de los videojuegos: el plano secuencia. Éste es el registro sin interrupciones realizado por una cámara en movimiento. Desde las primeras filmaciones, a finales del siglo XIX, la cámara era colocada sobre vehículos (terrestres, marítimos, y posteriormente aéreos), haciendo que el cine presentara una descripción detallada de locaciones geográficas o de actividades humanas en ambientes cerrados. Ese recurso también evolucionó al recibir un apoyo tecnológico de punta (Monaco, 1981, pág. 454): el steadicam. Se trata de un sistema con soporte para cámara utilizado por el operador, al cual la cámara queda sujeta y es controlada por un sistema de compensación de choque por un contrapeso hidráulico, muy útil para mover la cámara en espacios estrechos que no permitirían la entrada del trípode y para simular el punto de vista de un personaje en movimien-

to. Ese tipo de posicionamiento de cámara es llamado también cámara subjetiva, o point-of-view, y en el videojuego recibe el nombre de cámara en primera persona. De acuerdo con David Bordwell, la cámara subjetiva es utilizada desde 1902 (Bordwell, 1985, pág. 199). Hay una película que es una referencia porque utilizó la cámara subjetiva en el 100% de sus imágenes. Robert Montgomery dirigió la película *Lady in the Lake* (*La dama del lago*), y en ella todos los planos son desde el punto de vista del narrador de la historia el cual es, al mismo tiempo, el protagonista. Y así, solamente por reflejos en espejos, es que el espectador conoce al protagonista.

El primer uso en el cine del steadicam fue en el año 1975, por el director de fotografía Haskell Wexler, para la película *Bound of Glory* (*Esa tierra es mi tierra*), dirigido por Hal Ashby. En el año 1980 el equipo, con todo su potencial, sería utilizado por el director de fotografía John Alcott para el largometraje *The shining* (*El iluminado*), dirigido por Stanley Kubrick. El steadicam es usado por los juegos que utilizan la visión del jugador, como los “juegos de tiro”, teniendo entre sus ejemplos más reconocidos el *Doom*, el *Quake* y el *Medal of Honor*.

EL PERFECCIONAMIENTO NARRATIVO DEL GAME

El videojuego para computador se uniría al *role-playing game* (RPG) en el año 1990. Es un juego de interpretación de roles en el cual cada jugador se enfrenta a una guerra en la cual interpretará a un personaje cuyas características son previamente definidas, así como ciertas acciones, en el libro que define al RPG. El primer RPG fue el *Dungeons & Dragons*, creado en el año 1973 por Gary Gygax y Dave Arneson. La idea de unir el juego de computador con el RPG fue de Pavel Curtis que, en 1990, creó el ambiente de *role-playing game* online, vía telnet o MUD, el *LambdaMOO*, basado en *Dungeons & Dragons*. Al agregar el potencial narrativo del RPG al alcance comunicacional de la comunidad online, el videojuego adquirió una perspectiva de complejidad narrativa sin precedentes. Tal hecho es visto hasta hoy como el inicio de una nueva forma de literatura, representación en vivo, cine y narrativa interactiva.

El mercado del videojuego se amplió de forma vasta, de modo que las inversiones en tecnología permitieron también una mayor inversión en el guión. En 1998 se lanzó *The X-Files game* que contó con ocho guionistas involucrados en su realización. Sus imágenes están producidas casi íntegramente en video y el juego, como un todo, fue desarrollado por diversos profesionales que habían participado ya de la realización de los episodios de la serie de TV. Exhibida desde 1993, la

serie fue creada por Chris Carter, guionista y co-productor del largometraje del mismo nombre en 1998. Greg Roach fue el líder de los equipos de diseño, dirección y guión. El videojuego, distribuido en una caja con siete CD-ROMs, tiene un valor estimado que va desde los US\$ 5 millones y US\$ 7 millones y su desarrollo, cuya base fue gracias al cine y la televisión, tomó más de cuatro años. El argumento base vino a partir de la idea de Carter. Frank Spotnitz, que escribió y co-produjo algunos episodios de la serie y co-produjo y colaboró con la argumentación de la película, fue el editor del guión del videojuego. Jon Joffin, que dirigió la fotografía de algunos episodios de la serie, dirigió la fotografía del videojuego. Mark Snow, que fue co-autor de la música original de la serie, fue co-autor de la música del videojuego junto con Paul Hiaumet. El diseño estuvo a cargo de seis profesionales y la edición de sus imágenes a cargo de otros cuatro. La programación fue conducida por Pete Isensee y Melanie McClaire, desarrolladores de videojuegos de HyperBole Studios. Existe una clara tendencia a enfatizar el trabajo de algunos profesionales en los créditos del videojuego, especialmente los guionistas. Tradicionalmente, el guionista de cine es reconocido como uno de los responsables de la calidad de una película; en el videojuego tal mérito ha sido dirigido al programador. Como se trata de una estructura narrativa de gran complejidad, el equipo de guionistas de *The X-Files* es destacado entre sus profesionales.

Es necesario prestar mucha atención a este cambio: quien se enfrenta a un juego espera que los productos contengan una narrativa cada vez más elaborada. Para tal efecto, es posible observar algunos ejemplos de videojuegos que demuestran su desarrollo narrativo. El guión del juego puede ser analizado según los condicionantes que lo reorientan conforme el concepto de “interactividad continua”, propuesto por Brenda Laurel. El concepto es definido por las variables de frecuencia (frecuencia de interacciones), alcance (el límite de posibilidades para elegir) y significancia (la interferencia de estas afecta los contenidos y viceversa) (Laurel, 1998, págs. 20-21). Laurel agrupa el concepto de interactividad continua al concepto de primacía de la acción desarrollado a partir de las ideas de transparencia, de Sussane Bødker, y de involucramiento directo, de Donald Norman (Laurel, 1998, pág.134). La relación con la interfaz del videojuego sería una actividad cognitiva y prioritaria en las actividades humano-computador, lo que configura a este último como un medio y no como una herramienta (Laurel, 1998, págs. 126-127), que no interrumpiría en la inmersión del jugador. En condiciones ideales, significa

involucrar al jugador de tal forma que no perciba la existencia de una interfaz entre él y la historia en la que está participando. Donald Norman (1999, págs. vii-xii) piensa que la interfaz de la pantalla y la interfaz física del computador deberían ser completamente invisibles. Es semejante a lo que sucede cuando se asiste a una obra de teatro o a una película en el cine con propuestas de ambientación y escenografía realistas: en general, no se percibe la presencia de todos los elementos que componen al teatro y sus instalaciones, o el cine con su pantalla, las cajas de sonido, el proyector, etc. Si el guionista de videojuegos se enfrenta al desafío de crear un guión, cuando se habla de medio interactivo, la sugerencia dada por Bob Bates es que se creen áreas en las que el jugador tenga libertad, para posteriormente unir las áreas en una serie lineal (Bates, 2002, págs.84-85). Es una idea a considerar, pero de modo relativo porque el jugador puede tener interés en otros repertorios que no siempre describen una linealidad. La curiosidad del jugador puede llegar incluso hasta los modos de producción del videojuego.

PRODUCCIÓN NARRATIVA EN EL VIDEOJUEGO

Hasta aquí, el análisis se dirigió a obras que tienen como objetivo llevar al espectador a prestar atención sólo en la historia. Sin embargo, muchas veces la presentación revela al espectador los modos de su realización, promoviendo el rompimiento del realismo, alterando la percepción del espectador con el objeto de hacerlo reflexionar sobre la estructura de la realización de la obra y, como consecuencia, la estructura de su propia vida, proyectándose más allá de los artificios del ilusionismo. A través de varias experiencias, desde Dziga Vertov, en *Tcheloviek s kinoapparaton* (*Un hombre con una cámara*), pasando por Federico Fellini, en *8½* (*Fellini 8½*), y François Truffaut, en *La nuit américaine* (*Noche Americana*), el cine ha hablado de sí. El cine muestra sus procesos al espectador, ofrece instrumentos críticos para iniciar una discusión más allá de la narrativa, posibilitando el cuestionamiento sobre el procedimiento ilusorio, especialmente el del cine. Si la película puede ser tanto la que promueve la inmersión, como la que estimula la reflexión del espectador, el videojuego invierte aún ocasionalmente en la presentación de su estructura de producción de ilusión porque, como en el origen del cine, la mayor búsqueda es la de procesos de realismo, como si el mayor desafío fuese reproducir la realidad para llevar el arte del videojuego a la posición que tuvo la pintura durante la época del Renacimiento.

No existe una estimación de cuándo el videojuego será

anti-ilusorio o anti-realista, pero es posible que aún surjan las respuestas y sus desdoblamientos porque, posiblemente, la exposición de la estructura de producción se convertirá en un elemento clave más de la expresión en el videojuego, aunque ello sea contrario a su especificidad de inmersión por el realismo de las imágenes y el sonido. Y, quizá, ahí esté la diferencia conceptual que impide aún conocer los trabajos que buscan romper la ilusión en el videojuego. En éste, y en la hipermedia en general, conforme Laurel, Bødker y Norman, la invisibilidad (o transparencia) es la capacidad de que la interfaz de la pantalla y la interfaz física del computador no sean percibidas por el jugador, garantizando así su inmersión y flujo continuo por las pantallas. Así también sucede en el cine, conforme Ismail Xavier (2005, págs. 52-65), para el que la transparencia, en oposición a opacidad, es la capacidad que la película tiene para ocultar al espectador su proceso de realización.

Al utilizar la comparación cine e hipermedia, Steven Johnson (2001, pág.160) esboza su previsión para el futuro de la hipermedia al comparar la receptividad del público, en el año 1902, para la película *Le Voyage dans la lune* (*Viaje a la luna*), de Georges Méliès, y cuánto se espantaría ese mismo público si hubiese visto, en el año 1999, una película como *The Matrix* (*Matrix*) de los hermanos Andy y Larry Wachowski. Podríamos extender esa comparación hacia lo que sucede hoy con las personas que se encantan al jugar un videojuego en tres dimensiones, como el *Prince of Persia 3D* (*Príncipe de Persia en 3D*) y lo que sucedería con ese mismo público al jugar un videojuego a finales del siglo 21. El público actual no imagina cómo serán los futuros ni tampoco cómo será jugarlos, aún más cuando sean posibles las aplicaciones avanzadas de periféricos destinados a otros campos perceptivos como el tacto, el paladar o el olfato.

COMPLEJIDAD NARRATIVA INTERNA AL PLANO

Para comprender la razón por la cual las películas estadounidenses tenían éxito mundial, Lev Kulechov, a finales de la década de 1910, viendo muchas películas, identificó uno de los principios básicos de la grabación clásica: para disminuir el tiempo y resolver la complejidad de cada plano, la cámara es puesta en una posición en la que exhibe el plano al espectador de modo rápido, simple e inteligible (Xavier, 2005, pág.46). De esta forma, la narrativa cinematográfica estaría preparando el terreno para evoluciones más osadas que posibilitarían las narrativas complejas que hoy cono-

ceamos en el cine y el videojuego. El principio de la grabación clásica es un factor importante y recurrente en los videojuegos. La simulación social, como en *The Sims*, depende fundamentalmente de la posición de la cámara y de una organización espacial en el escenario con el fin de mostrar en pantalla la situación dramática en su totalidad y de forma clara. Al igual que en *The Sims*, en el cine también tiene lugar el aumento de la complejidad cuando un único plano presenta dos o más acciones dramáticas simultáneamente. Para presentar dos o más narrativas en un mismo plano es necesario garantizar el enfoque en los lentes para todas las narrativas importantes, lo que en el cine no siempre fue posible. Sólo en el año 1940 se aplicó con primor la profundidad de campo, gracias al desarrollo de un objetivo cuyos lentes permitían el enfoque a partir de un alcance mayor, como en la película *Citizen Kane* (*Ciudadano Kane*), de Orson Welles.

El director de fotografía Gregg Toland, que posteriormente realizaría otra excelente investigación sobre la profundidad de campo en la película *The Best Years of our Lives* (*Los mejores años de nuestras vidas*), desarrolló la técnica *pan-focus* (Cowie, 1989, págs.40-48). Él afirmó que con mucha iluminación para la película, y con un objetivo focal de 24 mm y una apertura de f:16, obtuvo un enfoque de 2 pies (69,96 cms.) al infinito; y con un objetivo focal de 28 mm y una apertura de f:8, obtuvo un enfoque de 4 a 50 pies (1.2 a 15.2 mts) (Salt, 1992, págs. 232-236). Ello posibilitó a Welles llenar la pantalla con más información del objetivo focal y desarrollar narrativas simultáneas con mejor definición en un mismo cuadro. Con la multiplicidad de narrativas en un mismo plano, cabe al espectador la elección de una de ellas y sacar sus impresiones de una forma más particular y cuidadosa de la que tenía cuando veía películas cuya distancia entre las imágenes enfocadas en la pantalla era menor. Equivale a decir que, antes de *Citizen Kane*, la mayoría de los espectadores era más motivado a ver casi las mismas imágenes en una pantalla de cine y, principalmente, en la misma secuencia. Por lo tanto, forma parte también del punto de vista de autores como Birk Weiberg el que la película es igualmente un medio de expresión que promueve una experiencia lineal en el cine (Weiberg, 2008).

La película *Play Time* (*Play Time*), de Jacques Tati, cuenta también con una intensa exploración de narrativas simultáneas en una misma pantalla. En sus más de 150 minutos, pocos planos son de sólo una narrativa. Aquí, las narrativas simultáneas audiovisuales llevan al espectador a recorrer todo el tiempo con los ojos la pantalla completa, buscando

otras acciones y fuentes de sonoridades, además de las destacadas en un primer plano, contribuyendo así a la reafirmación del tema de la película, que trata sobre el choque social de las nuevas tecnologías.

En el cine, lo inverso a la complejidad son los recursos de edición: el corte en el tiempo de un plano para otro significa su propia viabilidad como obra posible, tal como lo hace la literatura, ya que sería imposible dar cuenta del tiempo real que dura la rutina de un personaje. Existe un recurso que sintetiza aún más la escena, el *jump cut*, el cual suprime una buena parte del tiempo de un plano, reduciéndolo a planos más cortos, con el objeto de entregarle más dinamismo a la escena. Uno de los primeros ejemplos se puede ver en la película *Ekstase (Éxtasis)* de Gustav Machatý, durante la secuencia en que la protagonista Eva Hermann (Hedy Lamarr) se dirige a la casa de su amante y la cámara nos muestra la casa a partir del punto de vista de ella, y la edición muestra su aproximación a través de planos de cortes de guiones cortos y cada vez más cercanos a la misma. Otra posibilidad de síntesis es la elipse, o *match-cut*, recurso narrativo de desplazamiento temporal hacia el futuro. En el cine la unión entre las dos escenas, la antigua y la futura, se da comúnmente por la repetición, ya sea de una acción, de una forma, o de una duplicación de situaciones de escenificación. Un ejemplo ya clásico es la elipse en *2001: Space Odyssey (2001, odisea en el espacio)* de Stanley Kubrick, cuya unión entre el pasado distante de los homínidos y el año 2001 se realiza a través de la repetición del color y el movimiento de un hueso girando por el aire hacia una estación espacial del siglo XXI que rota en el espacio. Tal elipse es conocida como “la elipse más ambiciosa de la historia” (Monaco, 1981, pág. 185). En relación al videojuego, el *jump cut* y la elipse son recursos de los que el jugador dispone fácilmente, en especial del segundo porque, en la gran mayoría de los pasos de una pantalla a otra hay una transición directa sin que se observe una trayectoria gradual y sin que, obligatoriamente, se vea la continuidad de algunos elementos pertenecientes al contenido anterior hacia el nuevo contenido. La elipse es una de las opciones narrativas más ofrecidas al jugador del *The X-Files Game*, permitiendo cambiar su localización espacial en el juego como si se tratase de un salto en el tiempo y el espacio.

ALGUNOS EJEMPLOS Y NOTAS FINALES

Los elementos de orientación del desarrollo de la narrativa audiovisual de un videojuego, anteriormente descritos, no son obligatorios para su producción. A pesar de ello, los vide-

ojuegos han recibido una inversión cada vez mayor en lo que tiene relación con los estudios de narrativa audiovisual y los respectivos guiones, como se puede constatar comparando las sucesivas versiones de un mismo videojuego, como es el caso de *El poderoso Mandamás: El juego*. Siempre hubo quejas en lo que respecta a las desconsideraciones hacia la narrativa y a la estética de los videojuegos cuando son adaptados para las películas, y viceversa, pero *El Poderoso Mandamás* se escapa de ellas ya que merece un estudio más detallado desde el punto de vista de la narrativa audiovisual porque, desde su lanzamiento en marzo de 2006, ha recibido elogios, especialmente por su relación con la saga cinematográfica.

Desde el *Metal Gear Solid* (un videojuego que ha incorporado muchos recursos del cine como el control de movimiento de la cámara, banda sonora y un guión muy elaborado) que no existía un juego tan influenciado por el cine. *El Poderoso Mandamás* fue producido durante dos años y medio y se invirtieron en él algunos millones de dólares (los costos ya no son divulgados por los desarrolladores de juegos por temor a que los inversionistas puedan alejarse). Su guión se basó en el libro original de Mario Puzo y en la primera película de la saga. Puzo, junto con el director Francis Ford Coppola, fue co-guionista en las tres películas de la cinta-serie. Para la construcción de la narrativa colaboraron los directores de creación, Philip Campbell, Mike Olsen, Michael Perry; los proyectistas del *gameplay*, John Calhoun, Chris Ferreira, Greg Rizzer, Steven Szakal Jr; los proyectistas de la misión, James Agay, Mike Daugherty, Eric Grosser, David C. Hill, Mike Hurst, Stephen Riesenberger, Romulo Rodriguez, y el escritor de diálogos adicionales Mark Winegardner. La cercanía con la producción cinematográfica es grande, porque el juego trae la transposición directa de algunas escenas originales de la película a acciones en 3D. Para el *face-over*, que consiste en marcar el rostro con sensores y capturar los movimientos faciales con 10 cámaras en diferentes ángulos, se llamó a los actores de la primera película. Otro juego que posee una fuerte presencia de la narrativa audiovisual ya consolidada por el cine es *Indigo Prophecy*. Su creador, el francés David Cage, la llama película interactiva, drama interactivo. Él es también el autor del guión, que tiene más de dos mil páginas. La banda sonora incidental fue compuesta por Angelo Badalamenti, compositor habitual de las películas de David Lynch. Existen muchas posibilidades de encuadramiento definidas por el jugador y un intenso uso de *split-screens*, divisiones de la pantalla en otras más pequeñas, cada una con un punto de vista de una misma acción o

de diversas acciones simultáneas.

Si en la opinión de Jesper Juul todo puede ser narrativa, todo puede ser presentado de forma narrativa (Juul, 2005, págs. 219-226), y si el videojuego se puede considerar audiovisual, entonces merecen un sondeo continuo, especialmente en lo que tiene relación con los elementos que condicionan la narrativa audiovisual. Y, como último análisis, puede ser precipitado definir críticamente los caminos

de la narrativa audiovisual del game y su relación con la narrativa audiovisual de la película, es decir, intentar indicar una visión final y determinista sobre sus características. Esto debido a la ausencia de trabajos sobre la variedad de videojuegos (Raynauld, 2005, pág. 82) a pesar de sus décadas de existencia y su hegemónico movimiento comercial en el campo del entretenimiento desde los años 90.

REFERENCIAS

- Bates, B. (2002). *Game design: the art and business of creating games*. London: Course Technology PTR.
- Bettetini, G. (1996). *L'audiovisivo: dal cinema ai nuovi media*. Milano: Bompiani.
- Bordwell, D.; Staiger, J.; Thompson, K. (1985). *The classical Hollywood cinema: film style & mode of production to 1960*. New York: Columbia University Press.
- Bordwell, David (1986). *Narration in the fiction film*. London: Routledge.
- Cowie, Peter (1989). *The cinema of Orson Welles*. Nova York: Da Capo Press.
- Gosciola, Vicente (2008). *Roteiro para as novas mídias: do cinema às mídias interativas*. São Paulo: Senac.
- Gumbrecht, H. U. (1998). *Corpo e forma: ensaios para uma crítica não-hermenêutica*. Rio de Janeiro: EdUERJ.
- Huizinga, J. (1996). *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- Jenkins, Hernry (2005). Games, the New Lively Art. En J. Raessens & J. Goldstein (ed.), *Handbook of computer game studies*. Cambridge: The MIT Press.
- Johnson, Steven (2001). *Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Juul, Jesper (2005). Games telling stories? En J. Raessens & J. Goldstein (ed.), *Handbook of computer game studies*. (pp. 219-226). Cambridge: The MIT Press.
- Laird, J. E., van Lent, M. (2005). The role of artificial intelligence in computer game genres. En J. Raessens & J. Goldstein (ed.), *Handbook of computer game studies*. (pp. 205-215). Cambridge: The MIT Press.
- Laurel, B. (1998). *Computer as theatre*. Reading: Addison-Wesley.
- Le Diberder, A., Le Diberder, F. (1998). *L'Univers des Jeux Vidéo*. Paris: La Découverte.
- Mansilla, E. V. (2006). *Comunicación interpersonal en la era digital*. Bogotá: Norma.
- McKee, R. (2006). *Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiros*. Curitiba: Arte & Letra.
- Monaco, J. (1981). *How to Read a Film*. Oxford, Oxford University.
- Norman, D. A. (1999). *The Invisible Computer*. Cambridge: MIT Press.
- Raynauld, I. (2005). Click reading: screenwriting and screen-reading practices in film and multimedia fictions. E, J. Raessens & J. Goldstein (ed.), *Handbook of computer game studies*. (pp. 81-95). Cambridge: The MIT Press.
- Rincón, O. (2006). *Narrativas mediáticas, o cómo se cuenta la sociedad del entretenimiento*. Barcelona: Gedisa.
- Salt, B. (1992). *Film style & technology: history & analysis*. Londres: Starword.

- Weiberg, B. (2002). Beyond Interactive Cinema. Keyframe.org. Obtenido el 23 julio de 2008 desde www.keyframe.org/txt/interact/.
- Xavier, I. (2005). *O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência*. São Paulo: Paz e Terra.
- Audiovisiografia**
- Ashby, H. (1976). *Bound for Glory*. EUA: United Artists, 147 min.
- Cage, D. (2005). *Indigo Prophecy*. França: Atari Quantic Dream / Atari.
- Campbell, P.; Olsen, M.; Perry, M.(2006). *The Godfather: The Game*. EUA: Electronic Arts / Redwood Shores Studio.
- Coppola, F. F. (1972). *The Godfather*. EUA: Paramount, 175 min.
- Coppola, F. F. (1974). *The Godfather II*. EUA: Paramount / The Coppola, 200 min.
- Coppola, F. F. (1990). *The Godfather III*. EUA: Paramount / Zoetrope, 169 min.
- Curtis, P. (1990). *LambdaMOO*. Recuperado em 25 julho, 2008, em <http://lambda.moo.mud.org/>
- Fellini, F. (1946). *8½*. Itália/França: Cineriz/Francinex, 1963, 145 min.
- Grun, Chris; Mechner Jordan (1999). *Prince of Persia 3D*. EUA: Mattel Interactive / Red Orb Entertainment.
- Gygax, G.; Arneson, D. (1973). *Dungeons & Dragons*. EUA: Tactical Studies Rules.
- Kojima, H. (2006). *Metal Gear Solid 3: Subsistence*. Japão: Konami Digital Entertainment / Kojima Productions.
- Kubrick, S. (1968). *2001: a Space Odyssey*. Reino Unido/EUA: Metro-Goldwyn-Mayer/Polaris, 148 min.
- Kubrick, S. (1980). *The Shining*. Reino Unido: Hawk Films Ltd. / Peregrine / Producers Circle / Warner Bros., 146 min.
- Kudirka, T.; Spielberg, S. (1999). *Medal of Honor*. DreamWorks Interactive, EUA: Electronic Arts.
- Landeros, R.; Devine, G. (1993). *The 7th Guest*. EUA: Virgin Interactive Entertainment / Trilobyte.
- Machaty, Gustav (1933). *Ekstase*. Czechoslovakia / Austria: Elektafilm, 82 min.
- Mateas, M.;Stern, A. (2005). *Façade*. EUA: Procedural Arts.
- Méliès, G. (1902). *Le Voyage dans la lune*. França: Star Film, 14 min. a 16 fps.
- Miller, R.; Miller, R. (1993). *Myst*. EUA: Bröderbund / Midway Games / Mean Hamster Software / Sunsoft.
- MobyGames*. Recuperado em 25 julho, 2008, em <http://www.mobymgames.com/home>
- Montgomery, R. (1947). *Lady in the lake*. EUA: Metro-Goldwyn-Mayer, 105 min.
- Pajitnov, A. Pavlovsky, D.; Gerasimov, V. (1985). *Tetris*. URSS: 1987.
- Roach, G. (1998). *The X-Files Game*. EUA: Hyperbole Studios / Fox Interactive.
- Romero, J.; Carmack, J.; McGee, A.; Petersen, S.; Willits, T. (1996). *Quake*. EUA: id Software.
- Romero, J.; Petersen, S.; Hall, T. (1993). *Doom*. EUA: Activision Publishing, id Software.
- Tati, J.(1967). *Play Time*. França / Itália: Jolly Film / Specta Films, 155 min.
- Truffaut, F. (1973). *La Nuit américaine*. França / Itália: Les Films du Carrosse / PECF / PIC, 120 min.
- Vertov, D. (1929). *Chelovek's kinoapparatom*. URSS: VUFKU, 68 min.
- Wachowski, Andy; Wachowski, Larry (1999). *The Matrix*. EUA, Groucho II Film Partnership / Silver / Village Roadshow, 136 min.
- Weiberg, B.. Beyond Interactive Cinema. *Keyframe*. Recuperado em 25 julho, 2008, em www.keyframe.org/txt/interact/
- Welles, O. (1941). *Citizen Kane*. EUA: Mercury Productions / RKO Radio Picture, 119 min.
- Wright, Will (2000). *The Sims*. EUA: Maxis Software / Electronic Arts.
- Wright, Will (2008). *Spore*. EUA: Maxis Software, Electronic Arts.
- Wyler, William (1946). *The Best Years of Our Lives*. EUA: The Samuel Goldwyn Company, 172 min.