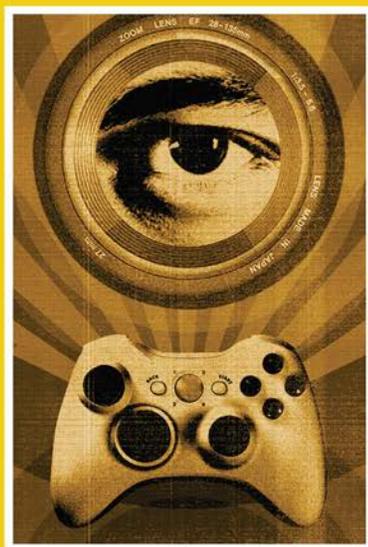


# El píxel hace la fuerza

Narrativa, cine y videojuegos en  
la era de las hipermediaciones

Gonzalo Murúa Losada



[elaleph.com](http://elaleph.com)



UNIVERSIDAD  
DEL CINE



EL PÍXEL HACE LA FUERZA  
NARRATIVA, CINE Y VIDEOJUEGOS EN LA ERA  
DE LAS HIPERMEDIACIONES



UNIVERSIDAD DEL CINE

Murúa Losada, Gonzalo Pablo

El píxel hace la fuerza: Narrativa, cine y videojuegos en la era de las hipermediaciones / Gonzalo Pablo Murúa Losada. Editado por Luis Videla -1ª ed. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Elaleph.com, 2016. 276 p.; 15 x 21 cm.

ISBN 978-987-3990-19-9

1. Ensayo Sociológico. I. Videla, Luis, ed. Lit. II. Título.

CDD 301

Queda rigurosamente prohibida, sin la autorización escrita de los titulares del copyright, bajo las sanciones establecidas por las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la fotocopia y el tratamiento informático.

© 2016, Gonzalo Pablo Murúa Losada

© 2016, Elaleph.com (de Elaleph.com S.R.L.)

© 2016, Imagen de cubierta, gentileza Camila Torre Notari

© 2016, Corrección: Malena Asteggiano

© 2016, Edición literaria: Luis Pedro Videla

[contacto@elaleph.com](mailto:contacto@elaleph.com)

<http://www.elaleph.com>

*Para comunicarse con el autor:* [gonzalo.murua.losada@gmail.com](mailto:gonzalo.murua.losada@gmail.com)

Primera edición

ISBN 978-987-3990-19-9

Hecho el depósito que marca la Ley 11.723

Impreso en el mes de septiembre de 2016 en

Bibliográfika, de Voros S.A.

Barzana 1263. Buenos Aires, Argentina.

GONZALO MURÚA LOSADA

**EL PÍXEL HACE LA FUERZA**  
**NARRATIVA, CINE Y VIDEOJUEGOS EN LA ERA**  
**DE LAS HIPERMEDIACIONES**

**elaleph.com**



*A mi familia, que me dio alas para volar.*



## AGRADECIMIENTOS

*A Mario Laborem, por acompañarme en cada uno de los momentos de la escritura de esta tesis, siempre pendiente y entusiasmado por mis avances.*

*A Manuel Antin, por su apoyo incondicional al abrirme las puertas de la Universidad del Cine como profesional, investigador y alumno.*

*A Graciela Fernández Toledo, por escuchar atentamente mis ideas por primera vez y darme un empujón para seguir adelante.*

*A Elena Losada, mi madre, que gracias a su apoyo incondicional esta tesis fue posible.*

*A Gonzalo Losada y Violeta Tolnay de Hagymassy, mis abuelos amados que construyeron la magia de la cultura que habita en mí.*



# INTRODUCCIÓN

## LA TRIFUERZA ASIMÉTRICA: NARRATIVA, CINE Y VIDEOJUEGOS

EL OBJETO DE este estudio es poner en relación tres fuerzas que se imbrican e intercalan entre sí sin excluirse. La narrativa, eje central de esta trinidad, ha comprendido para el ser humano desde sus inicios un modo de configurar su lugar en el universo; así como el lenguaje crea un mundo, la narración teje, sobre esa creación, la estructura. Ya sea la ciencia que utiliza la narrativa para darse a entender o el capital que intenta cristalizar grandes relatos a través de la tradición, la narrativa resulta ser estructuradora de pensamiento. El debilitamiento del relato clásico lineal en la posmodernidad —que incluye al cine— y, por otra parte la potencia de la narrativa multilínea de los videojuegos construyen una fuerza asimétrica que merece ser analizada en el contexto de esta tesis.

La narración clásica ha contribuido a crear una lógica que se presenta en todos los textos, incluso los no narrativos: ya sea mirando el cielo o entablando conversaciones, existe una determinada tensión dramática

que está allí aunque lo ignoremos. Con la llegada de la posmodernidad el paradigma narrativo se transforma; los dispositivos comienzan a reflejar la incesante euforia del hombre, la nueva cultura del simulacro y la estructura esquizofrénica que «determina nuevos tipos de sintaxis o de relaciones sintagmáticas en las artes más temporales» (Jameson, 1998, p. 28).

Ante las nuevas narrativas, el cine, dispositivo ideológico surgido con la modernidad, tambalea. En sus inicios el cine acepta su origen monstruoso: es un primer cine que, orgulloso de su origen lúdico de feria, camina entre los espectadores, maravillándolos. El monstruo también se viste de seda, comienza a comunicarse con juegos de palabras; más sutil y delicado, el segundo cine perfecciona su lenguaje y olvida a sus adeptos, refinándose. Sin embargo, el temblor posmoderno acorrala al cine intentando quemarlo con las luces del espectáculo, su intento de ver más allá; la resistencia se manifiesta a través del tercer cine, el espectador encarnado por su propio ángel moderno se levanta de su butaca tomando armas, rompiendo el hechizo de la espectacularidad.

La narrativa moderna, por su parte, comienza a presentar fisuras: nacen nuevos recursos para contar y las narrativas basadas en los medios digitales hacen uso de la interactividad y la reticularidad<sup>1</sup>, así como de nuevas experiencias como el «agenciamiento»

<sup>1</sup> Configuración de un modelo organizado en forma de red que permite la comunicación «de muchos a muchos».

(Murray, 1999), la «inmersión y presencia» (Ryan, 2001), la «identificación encarnada» (Santaella, 2004), etcétera. Asimismo, las narrativas se vinculan a un nuevo «cuerpo virtual» (Gomes, 2012). La llegada de nuevos dispositivos como Internet serán consecuencia de nuevos modos de ver y pensar; la lectura de corte posestructuralista da un giro y desliga la narración del mero análisis lingüístico de corte cientificista. Varios teóricos comienzan a reconocer una «negociación» entre quien enuncia el texto y quien lo lee (dimensión cooperativa), ubicándose en un determinado contexto que modifica su significado y el modo en que es leído (dimensión histórica-ideológica).

Las narrativas posmodernas se evidencian a través de nuevos dispositivos. La primera red de ordenadores, denominada «Arpanet», tuvo por objeto resolver complejos cálculos matemáticos aprovechando la potencia de una computadora remota (*remote computing*); sin embargo, «[...] los científicos usaban Arpanet para intercambiar mensajes personales. Por las redes digitales circulaba propaganda contra la guerra en Vietnam, informaciones sobre el caso Watergate y las primeras copias de *Adventure*, una versión digital de *Dungeons and Dragons*, el juego fantástico de rol» (Scolari, 2008, p. 88).

El juego en la posmodernidad rompe las cadenas ilusorias conjuradas por la religión y su condena como actividad poco seria o infantil. Los medios digitales celebran la potencia lúdica, el espectador devenido en

usuario se sumerge en el océano de los relatos. Hilados por la narración, juego y video se unen en una trinidad amalgamada por lo digital. Allí, en una mágica danza, el videojuego abraza a su hermano monstruo, lo contempla e imita su narrativa para luego ser él, en el ocaso de su adolescencia, quien será imitado por su hermano audiovisual que teme una muerte inminente.

## OBJETIVOS

### Objetivos Generales

-*Identificar* estrategias narrativas particulares en relación con trasposiciones técnicas y estéticas entre cine/ videojuego.

-*Revelar* los elementos que el videojuego toma del cine y viceversa.

-*Describir* cómo las estéticas tecnológicas, puntualmente el videojuego, se extienden al orden de la cotidianidad, materializándose en diferentes manifestaciones.

### Objetivos específicos

-*Analizar* un corpus de obras cinematográficas y videojuegos actuales, atendiendo a las estrategias enunciativas y a la lectura de formas ideológicas contemporáneas.

-*Analizar* motivos de un cambio en el estatuto de contar/ver en el pasaje de la modernidad a la posmodernidad que sostiene el videojuego en sus nuevas manifestaciones.

-*Revelar* las formas lúdicas implementadas por el capitalismo en sus manifestaciones de visibilidad u ocultamiento.



## HIPÓTESIS

EL VIDEOJUEGO, EN SUS ORÍGENES, toma elementos técnicos y narrativos del cine para producir sus títulos, y luego crea una narrativa autónoma que lo separa de dichos elementos y genera nuevas formas de contar. Ahora la relación se invierte: el cine, ante el éxito de las nuevas formas de contar y la crisis de los relatos modernos, es quien toma elementos del videojuego para generar sus narraciones.



## MOTIVACIONES

ES PARTICULAR PENSAR cómo nuestras aspiraciones profesionales tienen origen en nuestra niñez. Desde pequeño me atraparon los videojuegos; puedo decir que nací en una generación bisagra entre el *offline* y el *online* tanto en términos de conexión a Internet como en el contacto con la tecnología. Recuerdo momentos muy felices de mi vida jugando videojuegos: descubriendo lugares ocultos, sumergiéndome en fascinantes historias, resolviendo intrigantes *puzzles*, pensando estrategias en grupo, charlando con mis amigos a través de Skype<sup>2</sup> mientras nuestros cuerpos se fusionaban con los de nuestros personajes, entre otras tantas anécdotas.

Luego de recorrer un camino a través de mis estudios cinematográficos de grado, me doy cuenta de que puedo combinar dos grandes pasiones — cine y videojuegos — que, sin quererlo, se han unido en el

<sup>2</sup> Skype (pronunciado /'skaIp/) es un software que permite comunicaciones de texto, voz y video por Internet (VoIP). Fue diseñado en 2003 por el danés Janus Friis y el sueco Niklas Zennström (también creadores de Kazaa). El código y protocolo de Skype permanecen cerrados y *propietarios*, pero los usuarios interesados pueden descargar gratuitamente la aplicación ejecutable del sitio web oficial. Los usuarios de Skype pueden hablar entre ellos gratuitamente.

mundo contemporáneo. Me interesa pensar cómo continúa esta aventura en mi vida, primero a través de la experiencia y ahora estudiándola. Hoy no solo los niños viven una experiencia lúdica, sino que también los adultos juegan y se interesan por el poder del juego en diferentes ámbitos.

A raíz de esto, debemos repensar nuestra relación como profesionales del cine en un nuevo mundo hiperconectado; el medio se encuentra en crisis, pero su forma permanece latente en otros formatos que se combinan con el juego (series de televisión/web, videojuegos, webdocs, entre otros). La conexión virtual parece más fuerte que la conexión «real»: todos estamos *online*, un tanto confundidos quizás o algo distraídos, pero la fuerza de lo digital, combinada con el reflejo de la libertad lúdica, pueden ser pistas claves para un nuevo arte que no pierde su fuerza ideológica.

## MARCO TEÓRICO

DESDE EL PSICOANÁLISIS y basándose en sus estudios de cine se tomará como referente a Slavoj Žižek. Su obra integra el pensamiento de Jacques Lacan con el marxismo, y en ella destaca una tendencia a ejemplificar la teoría con la cultura popular. La tesis básica de Lacan «El inconsciente está estructurado como un lenguaje» es de importancia para enmarcar la investigación. Por otro lado, se tiene en cuenta el marco posestructuralista y posmodernista que encara Žižek en obras como *Reflexiones sobre el multiculturalismo* (1998), donde se encuentran conceptos claves como la noción de «ciberespacio» y su articulación con el capitalismo tardío. Otro lacaniano que he incorporado a la investigación es Gérard Pommier<sup>3</sup>, a través de su obra *Los cuerpos angélicos de la posmodernidad* (2002), en la cual da cuenta del cambio radical en torno al «ángel moderno». Anteriormente, contemplábamos un mundo donde los ángeles aún eran posibles y estaban encarnados en nuestro propio cuerpo.

<sup>3</sup> Psiquiatra y psicoanalista francés, exalumno y paciente de Jacques Lacan. Director de la revista *La clinique lacanienne*, profesor emérito de la Facultad de Psicología de la Universidad de Estrasburgo, en Francia.

En cuanto al aspecto narrativo, se realizará un recorrido general por autores claves de la narrativa clásica: desde la poética aristotélica, atravesando el formalismo ruso y el análisis estructural del relato (1966, Barthes). Una vez construida esta noción estructuralista, se procederá a deconstruirla poniendo en duda si el autor ha muerto (Foucault-Barthes), despertando así la cooperación textual latente en el lector (Eco). Finalmente, tomaré la teoría del hipertexto cuyo análisis pone de relieve los nuevos modos de ver posmodernos.

Las teorías que utilizaré para analizar el cine niegan el origen de la imagen-movimiento a partir de los inventos tecnológicos, por lo que apuntaré al surgimiento del dispositivo desde su aspecto ideológico. Jean-Louis Baudry, Jean-Louis Comolli y Christian Metz ilustran el tema perfectamente desde el psicoanálisis, el lenguaje y el materialismo histórico. Además, se tomarán como referencia determinados análisis centrados en el poscine y nuevas teorías de la comunicación (Solanas-Getino, Scolari, Manovich, Youngblood, entre otros).

La teoría general del juego puede ser comprendida a través de la mirada de dos autores, Huizinga y Caillois. A partir de ellos se desprenderán autores que han puntualizado su mirada sobre tópicos de relevancia para esta tesis como el lenguaje (Lyotard, Wittgenstein), el derecho (Benjamin), la narración y otros.

Finalmente, en relación con el videojuego, he tomado como referente principal a Janet Murray, investi-

gadora del Instituto Tecnológico de Massachusetts en el Centro para Iniciativas de Informática Educativa, en el que enseñó Humanidades y desarrolló diversos proyectos de diseño interactivo desde 1971. Su obra principal es *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio), de la que extraeré material para esta tesis.



## METODOLOGÍA Y CORPUS DE TRABAJO

LA METODOLOGÍA CON la que trabajaré está basada, en primer lugar, en analizar la narrativa clásica para luego pasar a las narrativas posmodernas. A partir de los elementos narrativos clásicos y posmodernos intentaré acercarme al juego como narración, como articulador de grandes relatos que hoy, sin la máscara, se celebra.

A partir del origen ideológico del cine a través del capital y la cosmovisión moderna podremos dar cuenta de que el dispositivo representa la punta del iceberg. Seguir de cerca la historia ideológica y comercial de los videojuegos representa un camino similar, por lo que es importante aislar las «X» contaminadas del capital para ver más allá. El videojuego entrará en escena en este punto, unificando — y siendo cruzado por — todos los ejes analizados y poniendo su propia gramática en el tablero para ser confrontada dialécticamente con el cine. A través del análisis detenido de las obras cinematográficas que hacen uso de los videojuegos, por una parte, y de los videojuegos que hacen uso de los elementos técnicos y narrativos del cine, por otra, podremos acercarnos a comprobar la hipótesis.

El corpus que se analizará consta de cuatro obras. Por un lado, dos films: *Coraline*, de Henry Selick (2009), y *Scott Pilgrim vs. The World*, de Edgar Wright (2010); por otro, dos videojuegos: *Bioshock* (2007), desarrollado por 2K Boston y diseñado por Paul Hellquist, y *Dragon Age: Origins* (2009), desarrollado por BioWare y diseñado por Mike Laidlaw y James Ohlen.

# CAPÍTULO I

## «LA NARRACIÓN COMO MEDIO DIGITAL»

### 1.1 The Thing.<sup>4</sup> Lo narrativo como universo

DESDE LOS INICIOS de la historia del hombre, la narrativa ha tenido lugar en la vida cotidiana del ser humano. La narrativa estructura la vida; antiguas civilizaciones le dan forma al mundo a través de los grandes relatos que configuran su cosmovisión. Las historias subsisten, se vuelven sedimento y actúan sobre nuestra visión, ya sea en la ciencia o en la literatura las historias vuelven verosímiles los procesos de nuestra vida.

Observar el mundo es crear al mundo: el sentido de la vista y el ejercicio de la observación atenta son lo que hila y estructura los grandes relatos que dan forma a antiguos dioses, como por ejemplo Tláloc<sup>5</sup> (en náhuatl: *Tláloc*, «néctar de la tierra»; *tlalli*, «tierra»; *octli*, «néctar»), situado en el primer complejo mesoamericano (s. XV y XII a. C.). Tláloc era la deidad asociada a la cuenta de los días que se materializaba en un calenda-

<sup>4</sup> *The thing* (1982), film dirigido por John Carpenter.

<sup>5</sup> Tláloc, según la cosmovisión náhuatl-culhua, era un antiguo señorío que se encontraba en la punta occidental de la península de Iztapalapa, una de las dieciséis delegaciones del Distrito Federal mexicano.

rio gracias a la observación de determinados signos y objetos celestes.

El mito, como forma narrativa, no debe pensarse como mero relato vacío, sino que conforma la mirada del mundo, la sociedad, el pensamiento, los saberes, las herramientas y escudos, las revoluciones culturales. Nuestra estructura cognitiva es articulada por grandes relatos; sin que seamos conscientes de ello, han sido introyectados y a la vez borrados por la tradición<sup>6</sup> a su conveniencia. Lyotard señala al respecto:

Esos relatos populares cuentan lo que se pueden llamar formaciones positivas o negativas, es decir, los éxitos o fracasos que coronan las tentativas del héroe, y los éxitos o fracasos o bien dan su legitimidad a instituciones de las sociedades (función de mitos), o bien representan modelos positivos o negativos (héroes felices o desgraciados) de integración en las instituciones establecidas (leyendas, cuentos). Esos relatos permiten, en consecuencia, por una parte definir los criterios de competencia que son los de la sociedad donde se cuentan, y por otra valorar gracias a esos criterios las actuaciones

<sup>6</sup> «[...] La tradición constituye un interés de la dominación de una clase específica. Una versión del pasado que se pretende conectar con el presente y ratificar. En la práctica, lo que ofrece la tradición es en un sentido de *predispuesta continuidad*». El arte como institución responde al carácter hegemónico de esta tradición donde «[...] La verdadera condición de la hegemonía es la efectiva autoidentificación con las formas hegemónicas. (Williams, 1977, p.137).

que se realizan o pueden realizarse con ellos. (1989, p.52)

Por otro lado, la narración ha contribuido a crear una determinada lógica presente en todos los textos, incluso los no narrativos: mirar el cielo, entablar conversaciones, contar pequeños sucesos de la vida cotidiana, deducir de qué augurio divino provienen los movimientos que proyectan las ondas del agua. Eco, en su *Lector in fabula*, menciona que es posible actualizar una fábula —es decir, una secuencia de acciones— en textos que al parecer no son narrativos, en los actos lingüísticos más elementales como preguntar, dar órdenes, etcétera, y encontrar así una historia donde aparentemente solo había una violación accidental o maliciosa en una máxima conversacional (Eco, 1993).

Los relatos parecerían estar formados por (y ser formadores de) la mirada de mundo. Tal es el caso particular de la ciencia, que ha sido ampliamente discutido y merece una apreciación aparte. Cuando pensamos en la ciencia, la tomamos como un continente aparte, algo que «siempre ha estado allí»; sus enunciados complejos solo son entendidos por un grupo de personas que pueden traducir aquel lenguaje, aquellos a quienes les damos la potestad de «descubrir» por nosotros y mejorar nuestra calidad de vida. El «criterio científico» positivista se ha valido de un proceso hipotético deductivo que de modo binario establece lo verdadero y lo falso, corroborado por maquinarias

y experiencias.<sup>7</sup> Pero ¿cómo entendemos nosotros lo que la ciencia nos quiere decir? Si bien la ciencia responde a sus propias reglas, debe aliarse con la narrativa para que nosotros, «seres narrativos», podamos introyectarlos y así sean legítimos y verdaderos. «Esta reiteración de lo narrativo en lo no-narrativo, con una forma u otra, no debe considerarse como superada de una vez por todas. Una prueba bastante grosera: ¿qué hacen los científicos en la televisión, entrevistados en los periódicos, después de algún «descubrimiento»? Cuentan una epopeya de un saber perfectamente no épico» (Lyotard, 1989, p.67).

El discurso científico, en este sentido, no solo será un objeto duro, sino que también contará, como afirma Greimas, con una «organización narrativa» constituida por golpes científicos (o académicos) espectaculares que nos recuerdan la estructura dramática clásica, conformada por golpes y contragolpes, fuerzas en pugna, victorias y derrotas. El discurso científico será, al fin y al cabo, «la historia de la construcción de un texto y de la aplicación de una estrategia, donde no falta la voluntad de persuasión y donde, al final, el sujeto agente intenta presentarse como la propia personificación de la Ciencia» (Eco, 1993, p.155).

Como se puede apreciar, la narración no debe ser considerada solo como una expresión artística a la que comúnmente es reducida (por lo general, las letras). El

<sup>7</sup> También diseñadas a base de ideología, reproductoras de los grandes relatos de las clases dominantes.

relato se manifiesta como una masa amorfa, una «cosa» que rebasa y no puede ser contenida en un soporte (literario, cinematográfico, pictórico, científico, oral). Sí bien se intenta darle forma a esa narración mediante técnicas estructurales y fórmulas (que revisaremos en el próximo apartado), la misma también puede manifestarse a través de lo ausente, y ser completada en nuestro imaginario a través del juego dialéctico (el uso del fuera de campo fílmico, por ejemplo). El análisis no escapa a esta cuestión, mismo esta tesis; ya Barthes mencionaba que ante la infinidad de relatos y puntos de vista, el analista se encuentra en la misma posición de Saussure ante lo heteróclito del lenguaje, tratando de extraer de la anarquía un foco de descripción (Barthes, 1966).

## 1.2 From Beyond.<sup>8</sup> De la tragedia a la holonovela

### 1.2.1 Los grumos de la masa.

#### La poética de Aristóteles

Si bien se ha mencionado un aspecto presente en la civilización mesoamericana, considerando que la narración no nace con su propia conceptualización, la cuna de una aproximación teórica de la narración se da en Grecia, donde Aristóteles plantea la poética que tiene por objeto dar cuenta de «lo que la poesía es y lo que puede hacer».

<sup>8</sup> Film de 1986, dirigido por Stuart Gordon.

Para entender dicho concepto, debemos ubicar el pensamiento aristotélico en tanto arte como *mimesis* (podría traducirse como «imitación»). El compromiso del arte es justamente ser interpretado como la realidad misma, escaparse a la disyunción del referente y borrar su huella con la esfera del mundo de lo real. Es por eso que el análisis de la poética se vuelve necesario.

La imitación, entonces, por ser natural (como también el sentido de la armonía y el ritmo, los metros que son por cierto especies de ritmos) a través de su original aptitud, y mediante una serie de mejoramientos graduales en su mayor parte sobre sus primeros esfuerzos, crearon la poesía a partir de sus improvisaciones. (Aristóteles, s.f./2014, p. 5)

La figura del poeta, a diferencia del historiador, *imita* los hechos, relatando lo que «podría haber acontecido» y no lo que efectivamente ha sucedido. Es por eso que la poesía, como dice Aristóteles, «[...] es más filosófica y de mayor dignidad que la historia, puesto que sus afirmaciones son del tipo de las universales, mientras que en el caso de la historia son de las particulares». La potencia de la poética reside en la maestría del poeta de generar una imitación sin que efectivamente haya existido en la realidad, haciéndonos creer en «imposibilidades convincentes» más que en «posibilidades inaceptables».

Para dominar dicha maestría, el poeta debe entrar en contacto con su naturaleza, dado que el hombre es un

animal mimético y ha aprendido toda su vida a través de la mimesis. Imitando produce placer; esa es la clave del éxito de una buena poética en la que los imitadores representan una historia dramáticamente, haciéndola verosímil, como si hubiera sucedido.

Partir de la acción es lo indispensable de la cuestión: lo que imita el poeta son las acciones, la felicidad o la desdicha se materializan en forma de acciones, así Aristóteles piensa que es imposible una tragedia sin acción. Hoy en día, prima la acción (inter-acción) sobre la palabra escrita y oral, incluso sobre la imagen que había tenido éxito hasta hace pocos años a través del cine y las artes plásticas. Dejaré este punto en pausa para retomarlo nuevamente sobre el final del capítulo.

En resumidas cuentas, hay ciertos factores esenciales que hasta la modernidad se repitieron y fueron herencia de la poética. Eco señala cómo funcionaría esa estructura en forma sintética:

Basta con localizar un *agente* (sin importar que sea o no humano), un *estado inicial*, una serie de *cambios orientados en el tiempo y producidos por causas* (que no necesariamente deben especificarse), hasta obtener *un resultado* (aunque éste puede ser provisional o interlocutorio). [...] Como consecuencia de las acciones, el agente debe experimentar un *cambio de fortuna* que supone pasar de la felicidad a la infelicidad, o viceversa (requisito que sólo valdría para ciertos tipos de narrativa artificial). (Eco, 1993, p.153)

### 1.2.2. La armadura de bronce. Intentar la estructura dentro del caos

Sin embargo, la mimesis aristotélica contiene ciertos puntos que no deben ser ignorados. En primer lugar se diferencia del concepto de «representación», puesto que desde su origen se plantea una resistencia a la comparación con el referente y se convertiría en un equivalente a su original. Paradójicamente, el ejercicio mimético obliga al uso de la representación. La imitación aristotélica concibe la ficción poética como una realidad transparente, pensando la realidad como un acontecimiento exterior al hombre que es plausible de ser representada sin ningún tipo de mediación (ideológica, social, psicológica, etcétera).

Parece que en esta perspectiva la noción misma de imitación en el plano de la *lexis*<sup>9</sup> es un puro espejismo que se desvanece a medida que uno se acerca: el lenguaje no puede imitar perfectamente sino al lenguaje o, más precisamente, un discurso no puede imitar perfectamente sino a un discurso perfectamente idéntico; en una palabra, un discurso sólo puede imitarse a sí mismo. En tanto *lexis*, la imitación directa es, exactamente, una tautología. (Genette, 1970, p. 193)

La poética establece un inicio del análisis, puntualmente de la forma, pero dicha forma encuentra grietas

<sup>9</sup> Para Platón, el campo de lo que él llama *lexis* (o forma de decir, por oposición a *logos*, que designa lo que se dice) se divide teóricamente en imitación propiamente dicha (mimesis) y el simple relato (diégesis).

y fisuras, no pueden ser contenidas. Así como el Doctor Pretorius<sup>10</sup> abre con sus experimentos la puerta a un mundo paralelo donde es asesinado por seres invisibles, lo mismo sucede con el análisis, viene de «más allá».

Ante la necesidad del desafío de dominar a «la cosa» surge el formalismo ruso, que engloba un conjunto de estudios y teorías que tienen el mismo objeto de estudio: la «literariedad», la propiedad esencial de la obra literaria. El formalismo intenta darle un estatuto científico a la literatura. Propp, Lévi-Strauss y otros orientan su mirada a acotar el campo, toman ciertos elementos de las ciencias experimentales, aunque ese modelo inductivo será imposible; por eso, Barthes considera la lingüística como un modelo «deductivo». A partir de esa teoría se podrá analizar la infinidad de relatos a través de un determinado criterio. La lingüística entonces se toma como modelo fundador de un «análisis estructural del relato» (Barthes, 1970, p. 11).

El aporte estructuralista al análisis del relato se centra en *restituir y profundizar ciertos elementos que forman el esqueleto de la narrativa*. La lógica de la narración respondería a una determinada *sintaxis* de los personajes, así como a un orden *discursivo* que aporta los modos, aspectos y tiempos del relato:

Comprender un relato no es sólo seguir el desen-  
trañarse de la historia, es también reconocer “esta-  
dios”, proyectar los encadenamientos horizontales  
del “hilo” narrativo sobre un eje implícitamente

<sup>10</sup> Personaje de *From Beyond*, película citada en el título.

vertical; leer (escuchar) un relato, no es sólo pasar de una palabra a otra, es también pasar de un nivel a otro. (Barthes, 1970, p. 15)

En el interior del relato se piensa una «función de intercambio» que se reparte entre el dador y un beneficiario. Lo que Barthes ve como esencial es intentar describir el código a través del cual se le da significación a la figura del narrador y el lector del relato que, advierte, son «seres de papel» y no personas reales (el autor no puede confundirse con el narrador). Este tipo de análisis será tomado posteriormente también por el cine que también pretende dar cuenta de una sintaxis fílmica.

Barthes distingue tres niveles horizontales en la obra narrativa, que toma de varios autores: funciones (Propp y Bremond), acciones (materializado en el concepto de «actantes», de Greimas) y narración (el concepto de discurso de Todorov). Sin embargo, la narración no se lee únicamente como una linealidad, sino que establece relaciones tanto sintagmáticas como paradigmáticas, *no se encadena lógicamente sin liberar posibilidades virtuales en el lector*: cada elemento dentro del relato formará un todo orgánico que se compone de partes que harán avanzar al mismo, cada elemento funciona en correlación con los otros. Todo relato posee una función, «lo que quiere decir» — y no la «forma en que está dicho» — un enunciado, que es un término de correlación. Las unidades van adquiriendo sentido en un segundo nivel, denominado «el de las *acciones*». Todorov afirma que

los personajes no tienen que ser pensados como una objetividad (personaje-persona) material sino más bien con «predicados base» que los hilan y comprometen, tres universales: amor-comunicación-ayuda. Por otro lado, Greimas propone el análisis del personaje no según lo que «es» (carácter psicológico, inmaterial) sino según lo que hace, por eso los denomina «actantes», que organiza por pares opuestos (sujeto/objeto, donante/destinatario, ayudante/opositor). Dichos personajes encuentran sentido, se hacen inteligibles en un tercer nivel: la narración. El nivel de la narración tiene un papel ambiguo, dado que «se abre hacia el mundo en el que el relato es consumido, pero al mismo tiempo cierra el relato sobre sí mismo, porque la significación no está afuera, ni detrás, ni en su fondo, sino en su propio desarrollo» (Barthes, 1970, p. 16).

Como mencionaba en el apartado anterior, el análisis estructural es una difícil tarea. En apariencia cierra y resulta sólida; sin embargo, Barthes comienza a hacer más denso el «tejido» de su análisis, deja entrever que la fachada de la estructura es un reflejo de la sociedad, percibiendo que el relato es, al fin y al cabo, sensible a la «situación» del mismo y tributario a un conjunto de:

Protocolos según los cuales es consumido [...] nuestra sociedad escamotea lo más cuidadosamente posible la codificación de la situación de relato: ya no es posible encontrar los procedimientos de la narración que intentan naturalizar el relato [...] la aversión a exhibir sus códigos caracteriza a la

sociedad burguesa y a la cultura de masas que ha producido; una y otra vez necesitan signos que no tengan apariencia de tales. (1970, p. 20)

Así, Barthes abre una dimensión crítica que luego será retomada por el análisis posestructural. El pensamiento estructural dirá que lo que sucede en el relato no es «desde el punto de vista referencial (real) literalmente nada. “Lo que pasa” es sólo el lenguaje, la aventura del lenguaje, cuyo advenimiento nunca deja de ser festejado» (Barthes, 1970, p. 26). La puesta en escena de la organización del lenguaje (sintáctica y gramática) determinará el significado en la escuela estructuralista, tratando de encontrar un metalenguaje autosuficiente que arrojará luz sobre la oscuridad de la ignorancia. Pero dicha pretensión de un análisis estructural sincrónico (suprimiendo el análisis diacrónico e histórico) comienza a ser criticada. Derrida dirá que una ciencia que desarrolla el lenguaje mirando «sobre» y «por debajo» de las palabras termina, indefectiblemente, confundiendo gramática con ontología.

### 1.2.3 La espada de éter. Atravesar el texto

La pequeña fuga de luz que vemos en Barthes es producto de un cambio de pensamiento que hace flaquear al estructuralismo, que, duro y anclado en la piedra, comienza a ser criticado. Derrida, en su conferencia *Structure, Sign and Play in the Human Sciences* (*Estructura, signo y juego en las ciencias humanas*) de 1966, expone al respecto:

Sería fácil mostrar que el concepto de estructura e incluso la palabra estructura tienen la edad de la episteme, es decir, al mismo tiempo de la ciencia y de la filosofía occidentales, y que hunden sus raíces en el suelo del lenguaje ordinario, al fondo del cual va la episteme a recogerlas para traerlas hacia sí en un desplazamiento metafórico. Sin embargo, hasta el acontecimiento al que quisiera referirme, la estructura, o más bien la estructuralidad de la estructura, aunque siempre haya estado funcionando, se ha encontrado siempre neutralizada, reducida: mediante un gesto consistente en darle un centro, en referirla a un punto de presencia, a un origen fijo. Este centro tenía como función no sólo la de orientar y equilibrar, organizar la estructura —efectivamente, no se puede pensar una estructura desorganizada— sino, sobre todo, la de hacer que el principio de organización de la estructura limitase lo que podríamos llamar el juego de la estructura. Indudablemente el centro de una estructura, al orientar y organizar la coherencia del sistema, permite el juego de los elementos en el interior de la forma total. Y todavía hoy una estructura privada de todo centro representa lo impensable mismo.

Ese centro parece coincidir con lo que más adelante desarrollaré en la teoría del juego. Tal vez las reglas son similares a las del fútbol: una pelota que se mueve de un lado al otro y la perseguimos, intentando no salir de nuestra semiosis (la cancha). Sin embargo, el pen-

samiento como juego es justamente expandir con cada pase ese espacio, ampliar nuestra mirada a través de la problematización de temas, saliendo del área.

A partir de la lectura de corte posestructuralista, el análisis de la narrativa da un giro en tanto la narración ya no está encadenada al mero análisis lingüístico de corte cientificista, sino también a nuevas dimensiones que abren el espectro de estudio. El juego del conocimiento se expande, abarcando nuevas dimensiones que estaban allí pero no se habían analizado; varios teóricos atendieron este pensamiento y volcaron a su análisis nuevas perspectivas.

Uno de los puntos esenciales en este apartado es pensar el texto como un campo de «negociación» entre quien lo enuncia y quien lo lee (dimensión cooperativa). La salida del estructuralismo nos da las herramientas para repensar el texto en función del contexto del autor y del lector, que modifican su significado y el modo en que es leído (dimensión histórica-ideológica).

Umberto Eco analiza una nueva forma de ver el relato donde se necesita la «interpretación cooperativa en el texto narrativo» (*Lector in Fabula*). El texto no es algo que está allí en el mundo independiente del lector; el texto precisa de un sujeto que lo actualice, que lo *active*, que le dé vida: un sujeto de la enunciación.

Una expresión sigue siendo un mero flatus vocis mientras no se la pone en correlación, por referencia a determinado código, con su contenido establecido por convención: en este sentido, el

destinatario se postula siempre como el operador (no necesariamente empírico) capaz, por decirlo así, de abrir el diccionario a cada palabra que encuentra y de recurrir a una serie de reglas sintácticas preexistentes con el fin de reconocer las funciones recíprocas de los términos en el contexto de la oración. (Eco, 1993, p. 74)

La narración se presenta como un sistema de nudos o de juntas, e indica en cuáles de esos nudos se espera y se estimula la cooperación del lector modelo. Eco otorga al lector un cierto estatus frente al texto, se vuelve un protagonista que, a través de ciertas competencias semióticas (códigos y subcódigos), es capaz de enfrentar al texto. Asimismo, el lector trae consigo cierta enciclopedia y la lectura no está rígidamente jerarquizada, sino que se presenta en forma rizomática, siguiendo el pensamiento de Deleuze-Guattari: ya no se doblega ante un centro (como veíamos en la escuela estructuralista), sino que más bien se ramifica.

La narración volvería a una naturaleza, se liberaría de la prisión de la estructura al volver a su masa amorfa; pero ahora, pudiendo ser moldeada por el pensamiento, se vuelve condición de posibilidad, es juego, potencia virtual de la raíz (lector que posibilita) y presencia real (temperatura, agua, oxígeno y sales minerales) de los elementos para que el germen brote.

El lector recurrirá entonces a determinadas herramientas para decodificar el texto, no solo bajo el sistema semiótico/lingüístico sino también por

la estilística del mismo. Un ejemplo particular: un abogado que representa una institución recibe un oficio que llega de un juzgado penal, el cual le solicita determinadas informaciones (teléfono, domicilio, legajo personal, etcétera) sobre un empleado que trabaja en dicho organismo. El abogado será capaz de reconocer en lo requerido la intencionalidad del emisor de dicho oficio. Dentro del código legal (no narrativo) podrá reconocer, mediante una «enciclopedia hipercodificada», toda una serie de expresiones. Lo mismo sucede, tomando el ejemplo de Eco, cuando leemos la expresión «había una vez»:

El lector estará en condiciones de establecer inmediatamente, en forma automática y sin necesidad de realizar esfuerzo inferencial alguno, que (i) los acontecimientos de que se habla corresponden a una época indefinida, no histórica, (ii) que no hay que tomarlos como “reales”, (iii) que el emisor quiere contar una historia imaginaria con fines de entretenimiento. (1993, p. 107)

Eco, al retomar la noción de trama, incluye la dimensión discursiva, clave para entender la narración como texto no aislado del mundo sino empapado y atravesado de intertextos que lo dotan de valor y lo enriquecen. En un texto narrativo, la trama se identifica con las estructuras discursivas. Las combinaciones complejas realizadas en el nivel de la trama dan paso a «operaciones extensionales» que harán un relato más denso, y es allí donde radica el éxito de la narración.

No es en el color o el matiz de la palabra donde se ubica la originalidad, sino en el discurso narrativo que desliza la magia y el encanto de la historia. Una de los valores estéticos más profundos del texto no está en lo que enuncia, sino en su complejidad y densidad, en la cantidad de elementos no dichos que completamos nosotros mismos. Lo que no se dice, pudiendo ser deslizado por el subtexto, es una de las patas de la mesa sin la que una narración no podría existir.

Otra arista que conforma un quiebre en torno al análisis estructural de la obra es el carácter abierto que Eco encuentra en su libro *Obra abierta* (1962). Si bien el autor puede producir una obra conclusa, surgida de su deseo e intentando dar cuenta de algo, no podemos pensar que ese acto de comunicación será transparente, dado que:

En el acto de reacción a la trama de los estímulos y de comprensión de su relación, cada usuario tiene una concreta situación existencial, una sensibilidad particularmente condicionada, determinada cultura, gustos, propensiones, prejuicios personales, de modo que la comprensión de la forma originaria se lleva a cabo según determinada perspectiva individual. En el fondo, la forma es estéticamente válida en la medida en que puede ser vista y comprendida según múltiples perspectivas, manifestando una riqueza de aspectos y de resonancias sin dejar nunca de ser ella misma. (Eco, 1992, p.33)

La estética y los artistas contemporáneos ya han adquirido un grado de maduración tal que son cons-

cientes de esta cuestión en torno a la representación; es por eso que, al tomar consciencia, aprovechan este elemento y juegan con la no-representación dentro de la representación misma. Como plantea Derrida, cada elemento del lenguaje no depende de sí mismo para significar, sino de un juego de ausencia/presencia con un otro, de elementos que no son él, esta marca se llamará huella, por ende, no hay un sentido absoluto sino un sentido diferido, lo que él denomina «*différance*». La apertura de la obra (pensando en términos de Eco) no se analizará desde la óptica lingüístico-estructural tan criticada por el posestructuralismo, donde las estructuras «no salen a la calle», puesto que: «las estructuras jamás hacen la historia, sino los hombres, aunque la acción de éstos últimos siempre tenga un carácter estructurado y significativo» (Foucault, 1983, p. 28).

La narrativa cobra un nuevo sentido, el análisis amplía sus horizontes, pero ¿qué sucede con el autor de estos nuevos textos abiertos? ¿Cuál es el alcance de la obra? Al respecto, un quiebre radical en relación con la figura del autor, que dará paso a nuevas formas narrativas, es presentada por Barthes y Foucault, quienes destacan la necesaria desaparición o muerte del autor contemporáneo.

Para Barthes, el autor es una categoría moderna que está relacionada con la entrega de la firma como marca del genio. La teoría posmoderna evidenciará la contradicción entre esta firma y la pretensión de «desbloquear» la energía humana de la modernidad:

Las grandes obras modernistas se deificaron en este sentido y no solo convirtiéndose en clásicos escolares. Su distancia de los lectores, al ser monumentos y esfuerzos de genio, también tendía a paralizar la producción general de formas [...] la contradicción del modernismo yacía en que ese valor universal de la producción humana solo podía acceder a la representación mediante la firma única y limitada del visionario o profeta modernista [...] éste es el alivio de lo posmoderno: se erradicaron los diversos rituales modernistas y se le franqueó el acceso a la producción de la forma a todo aquel que quisiera darse el gusto, pero pagando el precio que esta impone; esto es, la destrucción preliminar de los valores formales modernistas, así como de categorías afines fundamentales como las de obra y sujeto. (Jameson, 1996, p. 58)

El autor, para Barthes, tiene que desaparecer para que exista el lector como agente reconstructor. El autor estaría conectado con la relación de prestigio «visible» que responde a valores antiguos y que, además, escribe ideas que le son ajenas a él, que pertenecen a la cultura, a la ideología, a los textos que lo atraviesan. El autor sería una suerte de mago, de conjurador que invoca diferentes textos y los combina en una nueva dimensión. Dentro del capitalismo tardío, el autor sigue teniendo presencia, contradictoriamente, en tanto contribuye a reproducir el capital, a lucrar bajo un nombre, algo que Barthes denomina «imperio del autor».

Foucault, en tanto, expone que el autor y la obra no son categorías fijas; el autor es una especificidad, así como el sujeto, y no tiene una descripción definida. Dicha figura surge en el momento de individualización de la historia de las ideas. Para que el autor deje de existir, es indispensable concebirlo como algo que no se identifica con una exterioridad. La escritura es un juego que va más allá del autor y va más allá de las reglas que él mismo puede controlar (más adelante se desarrollará bien de qué trata este juego).

El autor no es responsable de sus textos, ya que opera mediado por lo que se denomina «transdiscursividad». Esta característica genera en el texto posibilidades infinitas, dado que contiene citas que a la vez abren otras dimensiones discursivas. Otro concepto paralelo al pensamiento de Barthes es el de reactualización, que implica que constantemente estamos volviendo a un discurso escrito previamente: es imposible que solo lo leamos una vez; más bien, leemos constantemente las ideas en diferentes textos, que dialogan entre ellos.

El sujeto no es solo quien escribe en un lenguaje. El texto se vuelve una apertura donde el sujeto que escribe no deja de desaparecer, la escritura está emparentada con la muerte, y el relato es el que redime esa muerte. Foucault toma el ejemplo de *Las mil y una noches*, donde el tema y el pretexto no es morir, donde se pretende hacer una obra y un tema infinito.

La obra que tenía el deber de traer la inmortalidad recibe ahora el derecho de matar, de ser asesina de su autor. La marca del escritor ya no es más que la singularidad de su ausencia; tiene que representar el papel del muerto en el juego de la escritura (Foucault, 1983, p. 53)

#### 1.2.4 La espada no está en la piedra. La narración digital, posmodernidad e hipertexto

El autor (aparentemente)<sup>11</sup> ha muerto, la obra es un todo abierto, el narratario entra en escena, la narración exige nuevas formas en la posmodernidad que parecen rebasar los formatos y soportes clásicos de contar historias. La polisemia del lenguaje, la linealidad, la organicidad, la historia cerrada con un principio y un final ya no son suficientes para contener a un espectador/usuario que demanda vértigo y participación. El arte modernista ofrece una novedad, un destello, un intento de restitución del sujeto, pero bajo las mismas fórmulas clásicas: se rompen las estructuras desde la estructura misma, en una implosión interna que no explota en mil pedazos; se intenta destruir con los mismos medios que se construye, ironía de los mismos medios

<sup>11</sup> Debate que puede ser retomado. Algunos autores, como Jane Yellowlees Douglas, afirman que el autor ahora se esconde detrás del fantasma del soporte digital, duplicando así su control sobre el texto: «Los autores pueden adquirir más poder, estar más omnipresentes que en el texto impreso [...] y encarnarse como fantasmas dentro de la máquina. Son los autores de lo que llamaré “red intencional”» (Douglas, 2000, p.209).

que intentan rebasarse a sí mismos. La posmodernidad quiere ir más allá ¿Cómo destruir con la misma herramienta que levantó la estructura? Hay una necesidad de nuevas herramientas, de nuevos medios que representen la fragmentación del sujeto contemporáneo, en un intento de restituirlo al mundo, de mover el objeto del centro de la escena. Se trata de la lucha del sujeto que resiste la dominación del objeto, que patalea por su autonomía perdida pensando que es la hora de decidir pero sin actualizar su decisión en el mundo real: no quiero romper mis cadenas, pero quiero cadenas de papel para, eventualmente, romperlas.

El texto posmoderno, revalorizado por Barthes como un algo no computable ni reducido a las jerarquías genéricas de la «buena literatura», «dilatatorio respecto del significado», se ubica dentro de la categoría espacial (posmoderna), oponiéndose a la temporalidad (moderna). La narrativa, por extensión, reproduce la espacialidad, explota en infinitos fragmentos, en infinitos *lexias* o *scriptons* y renuncia a cualquier tipo de jerarquía. El sujeto tiene como voluntad «cartografiar» el relato, «linkear» (vincular), activando los elementos constitutivos del conjunto para formar una historia. A este tipo de texto se lo denomina «hipertexto». Se crea entonces un «texto más abierto en cuanto a sus límites, un texto que, en términos derrideanos, se “desbordaría” sin cesar» (Landow, 2006, p. 83).

Cuando Ted Nelson utilizó por primera vez el término «hipertexto», apuntaba a un texto que pudiera

ser leído a base de las elecciones del lector sin seguir la propuesta del escritor, vale por «dinamismo, indeterminabilidad, transitoriedad, maniobrabilidad y funcionamiento del texto (en función al usuario)» (Vilariño Picos-González, 1996, p. 20).

Si bien recorrimos en todo este capítulo la narración, cabe destacar que el soporte textual en el hipertexto cambia, pues nace una nueva forma textual que nos permite una nueva forma de leer: la hiperlinealidad. En el texto en formato códice podemos leer, como afirma Aarseth (2006), en forma homolineal (siguiendo las rutas prefijadas) y heterolineal (tmesis); por su parte, el hipertexto permite la estructura hiperlineal, donde radica la existencia de nodos y enlaces, la improvisación en la selección de rutas en forma de red.

Es interesante repensar este nuevo tipo de textualidad y la estética de los nuevos medios que la adoptan. Surgen nuevos modos de narrar. Aarseth señala que existen dos figuras retóricas claves en el mecanismo de los textos: la aporía y la epifanía. Este par dual, que funciona como opuesto complementario, tiene un funcionamiento distinto que en la «narrativa en forma de códice». Lo que identificamos como fragmentos en la historia nos genera la necesidad de búsqueda de una totalidad, incluso cuando dichos fragmentos no la actualicen. Este tropo es considerado por Aarseth una «aporía» en la hipertextualidad, que:

Nos impide encontrar sentido a la totalidad, precisamente porque no tenemos acceso a una parte

específica. La aporía aquí se convierte en un tropo, en una ausente *pièce de resistance* mayor que la habitual resistencia trascendental al sentido (ausente) de un pasaje difícil. (2006, p. 96)

Por otro lado, se encuentra el tropo denominado «epifanía», que se entiende como una «revelación súbita» que reemplaza la aporía:

La epifanía hipertextual, a diferencia de una “súbita manifestación espiritual” de James Joyce, es inmanente: *una construcción planificada más que una contingencia espontánea*. Juntos ambos tropos maestros constituyen la dinámica del discurso hipertextual: la dialéctica entre la búsqueda y el hallazgo, típica por lo general de los juegos. (Aarseth, 2006, p. 97)

Murray, en *Hamlet en la holocubierta* (1ª ed. 1997), establece también un paralelo con su concepto «holonovela». Élla considera que los nuevos medios, si bien son parte de una ilusión sensorial muy poderosa, surgen de la tradición, desde los bardos de la épica heroica. A pesar de ello, la estética narrativa cambia; se basa, ahora, en la mera sensación que es intrínsecamente degradante, fragmentadora y destructiva del significado.

La narración, hoy más que nunca, precisa del carácter lúdico para subsistir; el sujeto posmoderno necesita jugar y volar a través de las nubes de la narración. El surgimiento del hipertexto posibilita la llegada de la hipermediación, y la forma posmoderna de narrar se

refleja en todos los medios: sonoros, visuales y audiovisuales. Las tecnologías informáticas toman una nueva dimensión con la llegada de Internet: lo que antes era un soporte más, ahora se conecta, en una fantasmagoría de cartografía que nos ubica (falsamente) más que nunca en un mundo sin fronteras. El *link* o enlace, que parecía ser un concepto aislado, ahora resulta ser un fenómeno verdadero y «tangible» que rige la lógica del funcionamiento del sistema. La gran narración que guía la vida es la hipernarrativa: el clic que nos direcciona a un enlace, y ese enlace se clausura y se abre una y otra vez en todos los estratos de lo cotidiano. Ya no vivimos en la narrativa de las deidades elementales sino en las de las deidades virtuales, en las corrientes binarias que de algún modo tampoco podemos ver y sentir pero en las que sin embargo creemos. La tecnocracia, así, trae una nueva magia. El ciberespacio es el meganarrador, el nuevo mito es el Dios digital, que conecta nuestra existencia, que nos da sustento, proporcionándonos una eterna red (Internet) que nos contiene del mal posmoderno. El capital encuentra un nuevo aliado, pero a la vez un potencial enemigo.

Este trazado que he realizado sobre la narrativa debe ser pensado como un hilo de un complejo entramado sobre el que se construirá mi tesis, una pequeña cara de un diamante. A través de este capítulo, revisando brevemente algunas formas de narrativa y su análisis, podemos concluir que no es un proceso caprichoso. Narración es vida, puede encarnarse en mitos, en gran-

des relatos o simplemente en microrrelatos de la vida cotidiana. Es parte de nosotros y, sin embargo, también muta (y la hacemos mutar) con los cambios ideológicos y culturales que nos rodean. El pensamiento posmoderno posibilita —y es posibilitado por— las estéticas tecnológicas (Santaella, 2007), que son inauguradas a partir de la fotografía, donde la técnica entra en juego y la captura es mecánica. Esta cuestión química de la captura fotográfica, es decir la impresión en un soporte sensible, es un camino de cambio, un estado gaseoso entre las formas sólidas de las artes tradicionales y la nueva forma líquida posmoderna. Entonces, en concordancia con los cambios tecnológicos están los artistas, quienes «cuando nuevos medios surgen [...] es el alma inquieta de los artistas que nos lleva, invariablemente, a tomar la delantera en esa exploración» (Santaella, 2011, p. 36). Asimismo, los pensadores, a quienes yo también considero artistas, problematizan expandiendo la semiótica. Al respecto, he señalado en este capítulo cuestiones esenciales de la nueva estética tecnológica, entre ellas: la abolición de la figura del autor, generar una lectura cooperativa a través de un lector-actor, de romper la estructura lineal del texto clásico, que los pensadores auguraron como oráculos. Hoy en día vivimos en una era de lenguaje digital: las interfaces actuales permiten la manipulación del texto en múltiples aspectos; lo que antes eran formas sólidas, estables, finitas, discretas y limitadas en el espacio y el tiempo se vuelven variables, incluso hibridándose con otros medios, y se transforman

en lenguajes líquidos. La narración se vuelve digital, los soportes han cambiado. En palabras de Santaella:

Texto, imagen y sonido no son más lo que acostumbraban ser. Se deslizan unos para los otros, se superponen, complementan, confrontan, se unen y separan, entrecruzándose. Perdieron la estabilidad que la fuerza de gravedad que los soportes fijos les prestaban. (2011, p. 38)



## CAPÍTULO II

### «LA SEGUNDA EDAD DEL SOL, SURGIMIENTO DEL CINE»

*«Tres Anillos para los Reyes Elfos bajo el cielo.  
Siete para los Señores Enanos en palacios de piedra.  
Nueve para los Hombres Mortales condenados a morir.  
Uno para el Señor Oscuro, sobre el trono oscuro  
en la Tierra de Mordor donde se extienden las Sombras.  
Un Anillo para gobernarlos a todos. Un Anillo para encontrarlos,  
un Anillo para atraerlos a todos y atarlos en las tinieblas  
en la Tierra de Mordor donde se extienden las Sombras.»*

J. R. R. TOLKIEN

PARA ANALIZAR EL «surgimiento» del que habla el título de este capítulo es importante tener en consideración el carácter del tipo de análisis al enfrentarnos a la historia del cine. De por sí, el término ha sido problemático y, por lo general, se ha visto reducido a un mero estudio del origen y evolución de determinados dispositivos que permiten la aparición de la cámara. Ciertas investigaciones se consideran válidas o más objetivas al poder ser comprobadas mediante hitos, fechas, nombres y lugares, pero han evitado los verdaderos motivos que no pueden ser reducidos a la materialización de un dispositivo, por lo que cada invento debe ser pensado

como resultado de un compendio de hechos históricos, ideológicos, culturales y lingüísticos. A su vez, reducir el cine a la cámara es erróneo: la cámara es un elemento dentro de la puesta cinematográfica que depende de la correlación de otros factores técnicos como la iluminación, la puesta en escena, la escenografía, el vestuario, el sonido, el montaje, etcétera.

Así como el cine se pensaba un artilugio, un imposible que revive a los muertos, surgido de la artesanía y del espectáculo de feria, pensar en darle un estatus preciso y cuadrado a su surgimiento es casi como intentar atrapar el viento con las manos. En «Técnica e ideología», Comolli afirma:

*La historia del cine es la historia del sentido que el cine permite leer en el mundo, gracias a la articulación que esa historia efectúa entre evoluciones técnicas y variaciones de sentido. Si tal o cual novedad técnica aparece, se difunde y cae en desuso, no es el azar de los inventores sino en función de convergencias, intereses identificables (2010, p. 134).*

Por ende, la historia que nos interesa analizar está conectada con desentrenar y deconstruir los elementos ideológicos y la forma de pensamiento que dan surgimiento al cine, manteniendo su aparente éxito hasta hoy en día, donde comenzamos a encontrar un declive. Estudiar estas cuestiones brindará las herramientas para establecer un paralelo con el videojuego, que también surge desde una clara estética tecnológica.

El análisis de la historia del cine, como mencioné, ha estado signado justamente por los inventos que impulsan su surgimiento: el sueño de ver reproducida la realidad tal cual es, la «ideología de lo visible» (Comolli, 2010). Dicha ideología parece extenderse a los modos de análisis más positivistas donde ver y comprobar es sinónimo de verdad. Este método de análisis se encuentra emparentado incluso con la primera chispa del cine, ese deseo de cumplir la satisfacción de semejanza y la transparencia con ese caos que nos significa la realidad. El cine, de hecho, fue aplaudido por la ciencia, dado que volvía «real» el registro y la popularización de la epopeya del descubrimiento. Bazin analiza este deseo que mueve al hombre a la semejanza y halla sus orígenes en su *Ontología de la imagen fotográfica*: es en el paso de la pintura barroca a la fotografía donde se cumple la satisfacción de nuestro deseo de semejanza, donde el hombre se corre del centro y la máquina entra en escena.

Del mismo modo en que nos topamos con un problema filosófico al pensar el registro fotográfico como una verdad absoluta, que se convierte en falacia pues nos está dando una falsa verdad pero a su vez absoluta e inalterable, así también veremos la realidad histórica del cine que ha sido contada borrando las huellas de la ideología.

Lo que el cine moderno viene a levantar es la bandera de la verdad de su propia imagen, la imagen en movimiento que se traduce como verdad absoluta in-

tentando prolongar la ideología de lo visible (Comolli, 2010). Hoy en día vivimos en un mundo donde lo estético prima (entendido desde la óptica de Baumgarten<sup>12</sup>), impregnándose en lo visual no solo en el cine sino también en la cultura, en los medios de comunicación. Vivimos una «estetización de la información» (Santaelia, 2011). Para finalizar esta introducción al capítulo dejo una pequeña frase que sintetiza, según Comolli, la ideología de lo visible:

Se dice de buena gana 'yo veo' por 'ya entiendo', ese sueño no haya tenido nada de fortuito; la ideología dominante está muy interesada en alentarlo. El cine, pues, está asociado a la tradición metafísica occidental, tradición del ver y de la visión cuya vocación fotológica él realiza. (2010, p. 149)

## 2.1 El anillo único. Expansión del capital

El cine nace en un mundo en pleno auge de la industrialización y el avance del capital. Es importante destacar, al menos brevemente, que el proceso de expansión del capitalismo, el salvajismo y la explotación asalariada (mismos esclavos, diferentes nombres) empujan al trabajador a dispersarse. Esa necesidad se encuentra con el cine, al cual el capitalismo nunca dejó de observar.

<sup>12</sup> En su trabajo *Reflexiones filosóficas acerca de la poesía* (1735) introdujo por primera vez el término «estética», con la cual designó a la ciencia que trata del conocimiento sensorial que llega a la aprehensión de lo bello y se expresa en las imágenes del arte, en contraposición con la lógica como ciencia del saber cognitivo.

La Revolución Industrial trae consigo la maquinización del movimiento, y el progreso de la industria se ve reflejado en grandes hitos como la invención de la máquina de vapor. El hombre moderno y su desmedida necesidad de avanzar se traducen en un pensamiento maquinico, industrial, que reemplaza lo estático relacionado con lo rural (tranquilidad, artesanía, control propio del trabajo, oficios, etcétera). Lo primordial en la modernidad es la producción; ya no existe un criterio del trabajador por sobre la materia prima, sino que es la materia prima junto con la máquina quien comienza a dominar al hombre.

El capitalismo moderno no debe ser confundido con el capitalismo aventurero, pirata, que se basaba en la exploración y el saqueo, aquello que constituye la «acumulación originaria» que da paso a la modernidad. Dicha acumulación primitiva está relacionada con el aniquilamiento de la propiedad privada «que se funda en el trabajo propio, esto es la expropiación del trabajador de sus medios» (Marx, 1867), lo que permite justamente la instauración de un trabajo formalmente libre de otros, es decir, el trabajo asalariado. Dicho proceso de privatización de medios de producción genera que el propietario pueda aprovecharse de quien no posee una tierra, hecho que afectó a las grandes masas rurales expulsadas de sus campos.

En términos de Marx, la acumulación originaria desempeñará el «pecado original» del capitalismo:

Esta acumulación originaria desempeña en economía política aproximadamente el mismo papel que el pecado original en la teología. Adán mordió la manzana y con ello, el pecado se posesionó del género humano. Se nos explica su origen contándolo como una anécdota del pasado. En tiempos muy remotos había, por un lado, una elite diligente, y por el otro una pandilla de vagos y holgazanes. Ocurrió así que los primeros acumularon riqueza y los últimos terminaron por no tener nada que vender excepto su pellejo. Y de este pecado original arranca la pobreza de la gran masa (que aún hoy, pese a todo su trabajo, no tiene nada que vender salvo sus propias personas) y la riqueza de unos pocos, que crece continuamente, aunque sus poseedores hayan dejado de trabajar hace mucho tiempo. (Marx, 1867, p. 891)

Para Weber, la religión es uno de los motores que es revestido de vital importancia porque será un elemento sancionador de los impulsos irracionales del ser humano (que no responden a ninguna regla). Por eso el calvinismo y el puritanismo fueron vitales para el orden del capitalismo europeo: la predestinación hace del orden del trabajo un orden divino que hay que instaurar en la Tierra, una misión a seguir. Y, por otra parte, hay una oposición fundamental del goce despreocupado de la riqueza que insta a romper las cadenas del afán de lucro. El ascetismo laico del protestantismo sancionó éticamente el trabajo incesante como medio ascético superior, e impulsó

lo que Weber denomina «espíritu del capitalismo». Así, el capitalismo moderno se caracteriza por poseer *ethos* (ética, modo o forma de vida adquirido por el hábito) y un carácter de empresa productiva, racional y eficiente.

El avance del capital se vuelve un fenómeno mundial a finales del siglo XIX. En 1850, sólo existía en Inglaterra y en Francia (el 10% de la población mundial trabajaba en el marco de producción). A partir de esto, nace un nuevo método de organización industrial que organizará la vida y caracterizará la alienación moderna: el taylorismo. El objeto de la nueva metodología era aumentar la productividad y evitar el control que el obrero podía tener en los tiempos de producción, lo cual se tradujo en una baja en los costos de producción a raíz de una reducción de los salarios, pues muchas empresas disminuyeron el salario pagado por cada pieza para estimular el volumen de trabajo. El trabajador comienza a ser despojado de sí mismo y a fusionarse con la máquina, la mente se separa del cuerpo, de manera que se convierte en una suerte de *cyborg zombie* que cumple los cometidos de su amo: producir. De hecho, la noción del tiempo del trabajador cambia: según el propio Taylor, la rueda de producción debía ser cronometrada para saber en cuál de los movimientos el obrero tardaba menos tiempo; también se eliminarían los «tiempos muertos» y los «movimientos inútiles», así como las tareas que hicieran «perder el tiempo» en la rueda de montaje.

## 2.2 Nenya, el Anillo Diamante. Conservación, movimiento, cine y espectáculo

La modernidad trae entonces una nueva experiencia; de lo fijo se pasa a lo dinámico, de lo estático al movimiento, no solo en la rueda de montaje taylorista sino también en la vida. La vorágine productiva traspasa por ósmosis a la ciudad, las condiciones de infraestructura cambian, la calle comienza a nacer, se trazan nuevos caminos, suenan las campanas para que los trabajadores se levanten para ir a la fábrica, el espacio reproduce la velocidad, el movimiento se sobrepasa a sí mismo, se vuelve histórico:

Ser modernos es encontrarnos en un entorno que nos promete aventuras, poder, alegría, crecimiento, transformaciones de nosotros y del mundo y que, al mismo tiempo, amenaza con destruir todo lo que tenemos, todo lo que sabemos, todo lo que somos. (Berman, 1991, p. 1)

Por su parte, con la llegada del capitalismo, el arte muta por completo. Por vez primera, el artista se ve abolido del vínculo con su mecenas, se encuentra solo en el mundo, despojado de una segunda mirada que lo aprisiona, pero también lo contiene. Justamente bajo estas condiciones capitalistas, según Lunn (1986):

El arte se ha convertido en gran medida en una forma del trabajo alienado a través de su reducción casi total a la calidad de una mercancía en el lugar del mercado [...] su creación ha dejado de ser un

proceso en que el artista desarrolla el yo y humaniza la naturaleza para convertirse en un medio de mera existencia física. (Lunn, 1986, p. 25)

Este hálito moderno no se trata de mero movimiento, sino de un movimiento que refleje la realidad, que supere el lienzo, y es la fotografía y luego el cine quienes cumplen ese deseo, liberando a las artes plásticas de la «prisión de la semejanza» (Bazin, 2008). El hombre moderno cree en la imagen; el capital le inyecta esa creencia a través de la publicidad, de la ciencia, de la necesidad de ver (ver para creer) y de reproducir la realidad para sentir que la domina. Donde en algún momento había representación ahora hay transparencia y verdad, habitando en un universo Bergsoniano poblado de imágenes (imágenes en sí mismas y para ellas mismas).

La verdad, entendida en el pensamiento moderno como única y exclusiva, será reproducida por un dispositivo que pretenderá reflejarla. El objetivo (lente) y el dispositivo maquínico son reproductores de esa ideología que, contrariamente a la realidad simbólica, pretende la estabilidad y unicidad psicológicas del ser (cosa que no sucederá en el pensamiento posmoderno): necesito ser uno en mi imaginario a pesar del caos de la realidad.

Como menciona Comolli, no es casualidad que la primera filmación haya sido de la locomotora. El cine, como dispositivo, funciona a base de ese mismo movimiento: la cinta fílmica es impresa por la luz, puro

movimiento; la proyección también se basa en el movimiento, de modo que «el mundo se ve afectado por un temblor» (Comolli, 2010, p. 65).

La imagen en movimiento, sin embargo, llega como resultado de un sueño por contagio: durante la Revolución Industrial aparecen ciertas teorías e invenciones científicas como nuevas máquinas de movimiento perpetuo,<sup>13</sup> además del nacimiento de la termodinámica en 1850. Esa misma inquietud llega a los padres del cine Lépine, Niépce, Muybridge, Le Roy, Joly, Demeny, Louis Lumière, quienes comparten el mismo sueño y son artesanos o industriales ingeniosos vibrando en una misma sintonía. Lo curioso es que el descubrimiento científico que precede a las condiciones técnicas para su realización —denominado «persistencia retiniana»— se había dado con siglos de anterioridad. El sueño no entra en el inconsciente de los inventores hasta que los factores que mencioné (ideología, política, historia, psicología, cultura, etcétera) no despiertan cierta llama sobre ellos:

Parece como si la atención de los inventores hubiera esperado durante siglos para interesarse por

<sup>13</sup> El móvil perpetuo (en latín, *perpetuum mobile*) es una máquina hipotética que sería capaz de continuar funcionando eternamente, después de un impulso inicial, sin necesidad de energía externa adicional. Se basa en la idea de la conservación de la energía. Su existencia violaría teóricamente la segunda ley de la termodinámica, por lo que se considera un objeto imposible. El hecho de impulsar un móvil sin energía externa es imposible, debido a que la energía se disipa en muchos medios, principalmente en calor, que produciría la máquina al estar en movimiento.

la síntesis del movimiento, que —de una manera independiente de la óptica— interesaba por su parte a la química por la fijación automática de la imagen. (Bazin, 2008, p. 35)

La noción de movimiento no solo se aloja en la ciudad, en los inventos y en la psicología; también distintos pensadores reflexionan sobre un universo de imágenes movimiento. Bergson, en sintonía con los pensamientos de la época —como los de Einstein, que dan cuenta de las leyes del espacio y el tiempo y que solo pueden considerarse válidas en tanto las vivimos, es decir, en tanto son parte de nuestra «experiencia»—, comprende que el fenómeno del tiempo no es simplemente una experiencia vivida sino también una experiencia ampliada. Sin detenerme en la historia del movimiento, haré un corte directo a la noción que Deleuze realiza sobre el cine:

Lo único que tenemos originariamente es un universo de imágenes-movimiento radicalmente acentrado, sin ejes ni referencias, un mundo material de «variación universal» compuesto por figuras de luz donde ni siquiera los cuerpos rígidos se han formado todavía. La plasticidad y la belleza de este universo único descrito por Bergson nos evocan inmediatamente el plano de inmanencia deleuziano. Pero no sólo eso. Deleuze va a decirnos algo verdaderamente sorprendente, y es que el universo bergsoniano está en estrecha relación con la esencia misma del cine, de modo que pode-

mos pensarlo como un universo cinematográfico o como un perfecto metacine. Después de todo, ¿Acaso no es el cine un conjunto de imágenes en constante movimiento hechas de luz y de sombras? (Álvarez Asiáin, 2007, p. 20)

Entonces, el *sueño del movimiento* se expande por contagio, un sueño que en realidad nunca dejó de existir, simplemente ahora se manifiesta maquínicamente, con más fuerza. Christine Mello, en su artículo «*Cinemáticas*» (2011), da cuenta de la noción de movimiento a través del pensamiento y los dispositivos de diferentes períodos históricos. Ya desde la antigua Grecia, que niega la configuración de las bases estáticas y permanentes del pensamiento egipcio, cambia el pensamiento investigativo y se lo define sobre las bases móviles, impermanentes. Años más tarde, en su libro *La imagen-movimiento*, Gilles Deleuze tomará la paradoja griega de Zenón<sup>14</sup> para explicar la lógica del cine.

<sup>14</sup> En esta paradoja, se lanza una flecha. En cada momento en el tiempo, la flecha está en una posición específica, y si ese momento es lo suficientemente pequeño, la flecha no tiene tiempo para moverse, por lo que está en reposo durante ese instante. Ahora bien, durante los siguientes periodos de tiempo, la flecha también estará en reposo por el mismo motivo, de modo que la flecha está siempre en reposo: el movimiento es imposible. Un modo de resolverlo es observar que, a pesar de que en cada instante la flecha se percibe como en reposo, estar en reposo es un término relativo. No se puede juzgar, observando solo un instante cualquiera, si un objeto está en reposo. En lugar de ello, es necesario compararlo con otros instantes adyacentes. Así, si lo comparamos con otros instantes, la flecha está en distinta posición que la que estaba antes y que la que estará después. Por tanto, la flecha se está moviendo.

En paralelo, el capital orchestra desde su ideología hegemónica la revalorización de lo dinámico y la abolición de lo estático, pues detenerse es pensar y debemos movernos, producir; el trabajador se ve asechado por el mal del movimiento, la rueda de montaje que mencionaba en el apartado anterior. La producción fílmica, nacida en la modernidad, manifiesta a través de la obra esta cuestión del tiempo. Dziga Vertov, por ejemplo, explota el uso expresivo del montaje. *El hombre de la cámara* (Vertov, 1929) no solo hace uso del montaje como fragmentación y quiebre espacio-temporal (podemos sentir aires posmodernos en esta obra moderna), sino que también experimenta y juega con el tiempo haciendo uso de la aceleración y la sobreimpresión. De la misma manera, las vanguardias experimentan y problematizan el movimiento: surrealistas, dadaístas, cubistas y constructivistas, tanto en el cine como en la pintura. Esa promesa que debía ser cumplida por el hombre moderno, acelerada y lineal, viene a ser quebrada por las visiones vanguardistas que exigen un quiebre en la rueda productiva del capitalismo salvaje.

Por último, ese movimiento vinculado a la temporalidad parece evaporarse con la entrada a la posmodernidad, como argumenta Jameson: la lógica posmoderna se basa principalmente en la espacialidad, el tiempo se espacializa. Deleuze (1992) advierte que el movimiento no es únicamente el punto de partida y el punto de llegada (concepción energética del movi-

miento), sino que a partir de los trabajos artísticos en la modernidad podemos hablar de movimiento entre o automovimiento. El cine moderno, de hecho, se alimenta de esta noción:

Los fines del cine serían el auto-movimiento y la auto-temporalización, de modo que puede revelar algo sobre el espacio y el tiempo que no pueden revelar las otras artes. Si la imagen se hace sintagma y se reduce a enunciado, dejamos fuera su carácter constitutivo, que es el movimiento. La narración, por tanto, deriva del Espacio y del Tiempo, que son la esencia del cine. (Gómez, 2013)

En la posmodernidad, la manifestación del automovimiento se evidencia en las nuevas formas de producción artística basadas en una estética tecnológica que pone en crisis el dispositivo cinematográfico. Lo digital toma el mando y el movimiento se representa a través de las interfaces, del desplazamiento espacial y el cine expandido que desborda la pantalla. Caemos en un «eterno presente» (Machado, 1988), del vivo, del *streaming*,<sup>15</sup> donde los «elementos constitutivos del cuadro migran de diferentes contextos espaciales y temporales y se encaminan, se montan, se superpo-

<sup>15</sup> El *streaming* (también denominado «transmisión», «lectura en continuo», «difusión en flujo», «lectura en tránsito», «difusión en continuo», «descarga continua» o «mediaflujo») es la distribución digital de multimedia a través de una red de computadoras, de manera que el usuario consume el producto (generalmente archivo de video o audio) en paralelo mientras se descarga. La palabra *streaming* se refiere a una corriente continuada, que fluye sin interrupción.

nen en configuraciones híbridas»<sup>16</sup>. (Machado, 1997, p. 240)

Volviendo al origen del cine, la noción de movimiento que impulsa su origen está ligada tanto a los factores ideológicos que mencioné en el primer apartado, como al cumplimiento de un deseo albergado en la psicología del hombre moderno que amolda la categoría temporal a su aparato sensorio perceptual. El cine nació del deseo: deseo del movimiento, de semejanza, de transparencia, de dispersión.

### 2.3 El anillo nupcial. La sortija de Nibelungo

*«La institución cinematográfica como una instancia más vasta que la industria del cine (o que la noción corriente y ambigua de ‘cine comercial’), es a causa de este doble parentesco – molde y segmento, calco y parte – entre psicología del espectador (que sólo es ‘individual’ en apariencia; sólo lo son, como en todo, además, sus variaciones más finas) y los mecanismos financieros del arte.»*

CHRISTIAN METZ

El espectador se cruza con el cine en algunas ocasiones: se perciben en los destellos del cronofotógrafo y se sientan próximos en una función de teatro óptico. Cansado de su jornada alienante, «desposeído de sí mismo, de su tiempo, de sus gestos, el trabajador también va a ser despojado de sus sueños por la industria naciente del espectáculo» (Comolli, 2010, p. 62). Sin ánimos, un día se dirige a la feria a «llenarse los ojos» y

<sup>16</sup> Traducción del autor.

es ahí donde, detrás de las barracas, consume su amor con el cinematógrafo. La fecha y lugar de la boda es incierta, hay rumores de Estados Unidos y Alemania, pero finalmente transcurre en el Grand Café (Francia), en 1895. Temeroso por el momento, fuertes latidos de corazón que inundan de sonidos la sala, ignora las imperfecciones de la mágica proyección que los unirá hasta que... los separe.

El trabajador, sujeto al exceso de velocidad, a la rueda de producción, a su ser alienado, se encuentra entre la producción y la reproducción. Para aliviar los pesares del capital y mantenerse firme en la subsistencia, debe dispersarse.<sup>17</sup> El hombre moderno, como afirma Comolli, ya no se permite soñar su libertad; el sueño es siempre sistémico. El trabajo se rige a través de normas estrictas, los *knocker-ups*<sup>18</sup> despiertan a los trabajadores que, alienados, se dirigen a la fábrica. El modo de trabajo está regido por los capataces que dirigen a los trabajadores, los hostigan y presionan a

<sup>17</sup> La recepción en la dispersión, que se hace notar con insistencia creciente en todos los terrenos del arte y que es síntoma de modificaciones de hondo alcance en la apercepción, tiene en el cine su instrumento de entrenamiento. El cine corresponde a esa forma de recepción por su efecto de choque. No solo reprime el valor cultural porque pone al público en situación de experto, sino que además lo hace porque dicha actitud no incluye en las salas de proyección atención alguna. El público es un examinador, pero un examinador que se dispersa (Benjamin, 1990, pp. 54 y 55).

<sup>18</sup> *Knocker-up* era un trabajo bastante curioso que significaba algo así como «despertador humano». Antes de que existieran las alarmas y los relojes -despertador, existía un empleo en el que golpeaban o disparaban guisantes en la ventana del trabajador para despertarlo.

través del miedo; un miedo fundado en la pobreza, de fallar al sueño moderno de la constitución de una familia, trabajo y vivienda.

El cine surge de la dicotomía de dos grandes pulsiones que reverdecen en la modernidad: el deseo y el miedo.

La primera función oficial del cinematógrafo se encuentra plagada de «desperfectos», el proyector es ruidoso, centellea y salta; las sillas de salón, las imágenes imperfectas, aceleradas y muy contrastadas, etcétera. El cine, a pesar de no tener una sintaxis definida y estar lleno de carencias técnicas, crea la ilusión primordial movida por el deseo, en términos de Comolli:

[...] deseo y necesidad de liberarse de sí mismo, deseo de ir a todas partes, deseo de ubicuidad de transformismo, de disfraz de carnaval. Al aparecer, el cine tiene todo eso tras de sí. [...] Ese sueño que los impulsaba a ir a una sala oscura para ver y celebrar, de ser necesario con espanto, el poder separado de una representación del mundo que fuera “como la vida misma” y no fuera la vida misma [...]. Se comprende que sea la máquina, con lo que acarrea de tecnicidad, la que garantiza la restitución “objetiva” que supuestamente llega con el cine. Se lo elogia por convalidar la percepción –familiar y tranquilizante– de una continuidad y fluidez de movimiento en el mundo. (Comolli, 2010, pp. 69-70)

A 16 fotogramas por segundo, 16 «mentiras» por segundo, el espectador completa la ilusión de conti-

nuidad. La suma se da por su propia pulsión de desear controlar el mundo, de capturar fílmicamente la vida, de poseer materialmente la esencia del movimiento pero sin hacerse responsable de esa posesión. Comolli lo llama «el juego de las cuatro esquinas»:

“A perverso, perverso y medio”: la relación que se anuda una, en el transcurso de la sesión, entre un espectador y un filme, evoca más o menos el juego infantil de las cuatro esquinas. Estar donde el otro no espera que uno esté. Astucia, por supuesto, y por supuesto ingenuidad; de ambos lados. Doble sentido de la palabra “pantalla” —lo que se ve y lo que se esconde—. (Comolli, 2007, p. 212)

A diferencia de Comolli, yo lo llamaré «las escondidas»: el espectador quiere jugar sin ser visto; desde la oscuridad esperará al momento adecuado para ocultarse detrás de las circunstancias que le dieron y le han dado origen al cine, especulando la imperfección originaria que le proporciona el estatus de dueño o semi-diós ante un dispositivo que no se puede completar a sí mismo, espectador que quiere controlar sabiéndose controlado, deseando la objetividad a partir de la subjetividad. En términos de Baudry, una «fantasmaticación de una realidad objetiva». La imagen en movimiento nos pone en paréntesis, nos suspende en el tiempo, nos coloca en el centro, «funda la apodicticidad del ego» (Baudry, 1974).

En el centro de la escena se encuentra el hombre, cuya mirada retorna a sí mismo a través de la pantalla,

de la película, de los elementos determinantes de la puesta en escena, mirada que se transforma y se reinterpreta. Es así como nuevos modos de ver comienzan a articularse en el espectador y se construye la sintaxis, un nuevo lenguaje que se refuerza desde el artificio. La invención del cine no puede comprenderse sino como la invención del espectador de cine (Comolli, 2007), un sujeto de la recepción que asiste al espectáculo en forma social, que necesita sustraerse de la realidad.

La historia del cine se construye en base a ese espectador modelo, que permite su avance e, impulsado por su deseo, se conmueve y es movilizado por el film. Como menciona Metz en *El imaginario significativo*, el cine estará impulsado por el deseo de una pulsión escópica, ligado al voyerismo, a la escopofilia, pasiones relacionadas a la «pulsión invocante»<sup>19</sup>, una de las cuatro pulsiones principales según Lacan. La identificación del espectador estará dada cuatro grandes movimientos a través de los cuales el psicoanálisis analiza el dispositivo cinematográfico: la identificación especular, el voyeurismo, el exhibicionismo y, por último, el fetichismo.

Ante estos crecientes y mutables deseos será la hazaña del investigador determinar qué los impulsa, dado que el deseo no puede pensarse como una superficie

<sup>19</sup> Pulsión invocante: asociada al momento de suficiente desarrollo de las áreas cerebrales del lenguaje y de síntesis. La pulsión invocante es la pulsión dirigida a la voz de palabra inteligible; de este modo, el deseo del Otro llega al sujeto principalmente mediante el soporte de la voz.

lisa sino como un terreno rugoso donde chocan diversas placas tectónicas que se superponen (el lenguaje, la psicología, el capital, la superestructura, los habitus, las determinaciones socioculturales, entre otros).

El deseo se encuentra en el germen mismo del dispositivo (maximizado al momento de la proyección) vinculado con la ciega creencia que se extrema en negar una diferencia, ya que el cine vive de «diferencias indispensables para que se cree la ilusión de continuidad, de paso continuo (movimiento, tiempo). Pero con una condición: que como tales esas diferencias sean borradas» (Baudry, 1974, pp. 58-59). Miedo inherente a la diferencia producto de la imposibilidad del control de la representación. El cine viene a dar la respuesta, a dominar por la suma de esfuerzos la huella: el ocultamiento del artificio (peligro constitutivo que será utilizado ideológicamente), la continuidad del cine serían atributos no del soporte, sino del sujeto, que se manifestará – en términos de Baudry – en dos aspectos complementarios: «[...] la continuidad formal, establecida a partir de un sistema de diferencias negadas, y una continuidad narrativa dentro del espacio fílmico» (1974, p. 62).

El cine como tal se ubicará entre este mundo, concebido como una realidad simbólica, y el imaginario de la pantalla misma. Será, según Metz, la «técnica de lo imaginario», pues se erige en algo que no está allí, en un ausente que gira en torno del soporte fotográfico y fonográfico, en actuaciones que viven del diferendo,

en una puesta en escena que sobrepasa la realidad. Pensando en términos lacanianos, opondremos lo imaginario a lo simbólico, aunque en el cine hay una constante tensión dialéctica, una imbricación que no excluye una de la otra, designando así:

[...] la fundamental añagaza del Yo [...] la marca duradera del espejo que *aliena al hombre a través de su propio reflejo [cursiva mía]* [...] Cómo dudar de que todo esto no se reactive con los juegos de ese otro espejo constituido por la pantalla cinematográfica, en tal aspecto un auténtico postizo psíquico, una prótesis de nuestros miembros originalmente disyuntados. (Metz, 2001, p. 20)

El cine como espejo, juego de reflejos que se aloja en el mismo mecanismo de funcionamiento del dispositivo de captura (cámara, juego de óptica) y reproducción (proyector): la pantalla que refleja al sujeto viéndose percibir (mas nunca a él mismo), la puesta en escena que nos devuelve nuestra propia mirada, nuestra propia posición en el mundo (reflejo espectral). Juego de presencias que reflejan la ausencia, lo oculto en lo visible, espacio-tiempo que se oculta entre mi Yo y la negación del mismo. Remisión a la niñez, al momento del descubrimiento del espejo, momento de extrañamiento, pero de identificación por un Otro, estado de quietud en la sala oscura, de «submotricidad y de superpercepción», como dice Baudry, donde estamos «ante lo imaginario pero a través de nuestra percepción real». Juego del doble saber, de saberse doble:

[...] sé que estoy percibiendo un imaginario (y por eso sus rarezas, si hace falta extremas, no me turban muy en serio), sé que soy yo quien lo percibe. Este segundo saber se desdobra a su vez: sé que estoy percibiendo realmente, que mis órganos sensoriales reaccionan físicamente afectados, que no me he puesto a fantasear, que la cuarta pared de la sala (la pantalla): [...] sé, asimismo, que soy yo el que percibe todo eso, que ese material percibido-imaginario acaba depositándose en mi interior como en una segunda pantalla, que es a mí adonde acude para iniciar su cortejo y componerse como continuidad. (Metz, 2001, p. 65)

El sujeto, entonces, se identifica a sí mismo como acto de percepción, y la eficacia del cine estará dada por el vínculo que se tiende entre la mencionada identificación yoica y el dispositivo, que se imbrica de manera perfecta con el carácter fetichizante del sujeto. No obstante, aquella fiesta de disfraces a la que estoy invitado, vistiendo mi máscara, retrotrayéndome a la infancia, parece ser interrumpida; comienza a romperse el hechizo de la primera ilusión de la locomotora, y se ingresa a la estación de La Ciotat. La duda del (auto) engaño comienza a crecer, el sortilegio ha sido revelado al mundo simbólico, por lo que se necesitarán otros mecanismos para establecer un nuevo simulacro; un hechizo de mayor complejidad debe engañar a quien quiere ser engañado pero que ha podido develar la ilusión constitutiva. «Justamente la hazaña de la imagen en movimiento consiste en hacer olvidar la ausencia

que lo constituye como tal, carencia en donde se funde todo el dispositivo: la ausencia del objeto, reemplazado por su reflejo» (Metz, 2001, p. 86).

Así como el fetiche al mismo tiempo consiste en lograr el olvido de esta ausencia (del objeto), el fetichista en cine es el que se maravilla ante los resultados de esta máquina, situándose entre el resultado de los medios y la ausencia constitutiva. La técnica será la que materializa el cine en su carácter objetivo y posibilitará el sueño que alguna vez fue soñado, pero aprovechando el poder del deseo, a través del instrumental cinematográfico según Metz lo imaginario se vuelve simbólico, «[...] gracias a lo cual el objeto perdido (la ausencia de lo filmado) se convierte en ley y principio de un significante específico e instituido, legítimamente deseable» (Metz, 2001, p. 88).

Cabe aclarar que lo instrumental dentro del cine no se ciñe únicamente al carácter técnico de este (cámara, micrófonos, software de edición, luces, lentes, decorado), sino también a los métodos discursivos que son —según Metz— «prolongaciones en el texto» (montaje, guión, puesta de cámara, puesta de luces, sonorización, musicalización).

La identificación del espectador, como se ha desarrollado, responde a determinados factores psicológicos (el deseo, la pulsión escópica, el temor, el fetiche, entre otros), pero ¿qué sucede a nivel textual con la conversación entre destinatario y productor simbólico? Si bien logro un grado de identificación yoica, ¿qué supone

que esa satisfacción sea garantizada a través de toda la sesión del texto fílmico? Al respecto, Bettetini (1984), mediante un análisis semiótico, afirma que el texto fílmico satisface a través de sus signos la carencia de los órganos disyuntados en el momento de la espectación (el tacto, el gusto y el olfato), y se integra al papel de un productor simbólico, «prolongando» su acción y constituyéndose «otro» de naturaleza simbólica, construyendo una verdadera prótesis simbólica (no sustituye los órganos sino que finge su funcionamiento) y permitiendo, incluso, penetrar en lugares excluidos de sus posibilidades naturales.

Como mencionaba más arriba, el nacimiento y la evolución del cine están marcados por el espectador. Las teorías que desarrollé brevemente se centran en la recepción por parte de este, más específicamente en qué lleva al sujeto a sentirse «inmerso» en las narraciones cinematográficas. El sujeto receptor se encuentra en el seno de la escritura fílmica en las tres instancias productivas: a partir de la escritura del guión (acercamiento textual con el espectador, identificación, grado de focalización, verosímil, etcétera), pasando por el rodaje (posición de la cámara, ocularización, puntos de vista, profundidad de campo, iluminación, vestuario, etcétera) hasta la sutura en el montaje (continuidad, ritmo, elipsis, yuxtaposición, estructura dramática, etcétera). El lenguaje cinematográfico prevé dentro de la conversación con el texto diferentes sujetos enunciadores

(que no deben confundirse con el sujeto empírico) que pueden oscilar en diferentes grados:

[...] El de la mera asistencia (el espectador permanece en el exterior del texto y asiste a la conversación simbólica puesta en escena entre enunciador y enunciatario) y el de participación (el espectador acepta la propuesta conversacional del texto y entra en contacto con sus articulaciones semánticas, integrándose en el papel simbólico del enunciatario ya dispuesto). (Bettetini, 1984, p. 106)

Estas dos instancias caracterizarán el movimiento oscilatorio del cine desde su nacimiento. Un primer cine estaría caracterizado, en su mayoría, por la asistencia, donde la alienación era el principal objeto del cine, a través de la dispersión y el espectáculo. Hace unos años se ha entrado en una etapa donde dicho modelo sufre un agotamiento: estamos ante el inminente surgimiento de una etapa de participación, no en tanto herramienta activa partidaria sino como una necesidad posmoderna de la intervención del texto.

En suma, a través de esta perspectiva centrada en el espectador moderno, su psicología e inclusión en el texto fílmico, debemos posicionarnos en el momento actual, donde el espectador posmoderno tiende a quebrar esa lógica: ya no es un espectador encerrado en un cuarto de espejos, donde la percepción se refleja *ad infinitum*, sino que su necesidad lo lleva a confeccionar nuevos modos de narrar, de ver, de pensar y sobre todo de *accionar*. Hemos llegado a «desmontar las trampas

simbólicas que el enunciador propone a través de la trama textual [descubriendo] la trama textual y los principios de su técnica comunicativa» (Bettetini, 1984, p. 106).

## 2.4 Al borde del Monte del Destino.

### ¿Hay cine después del cine?

El cine avanzó de esta manera durante varias décadas y pasó por diferentes estadios, explorando, experimentando, construyendo y siendo construido por el modo de ver del espectador. El lenguaje cinematográfico adapta diferentes formas durante la modernidad: al comienzo nace «monstruo»<sup>20</sup>, un híbrido entre ficción y documental, personajes que parecen no ser actores, lugares que no son sets y demás. Encarna un proceso de transformación, donde el artificio comienza a consolidarse, a tomar forma, a borrar el dispositivo, la huella. El sistema capitalista que posibilita el surgimiento del cine no dejará que esta posibilidad de existencia sea gratuita; el capital siempre conoció la potencia del cine y es en la modernidad donde se encarga de deformar aquella criatura, le pone estrellas, brillos y tules, y la ficción deviene en espectáculo.

El cinematógrafo fue el elemento perfecto para cerrar la idea del dominio de lo visual, y el capital sabe y entiende que puede ser la vía principal de ejercer un sistema de dominación perfecto, dado que el «75% de

<sup>20</sup> Concepto de J. L. Comolli.

la información que ingresa en el cerebro lo hace desde los ojos» (Youngblood, 1970, p. 62). Ver se entiende culturalmente como sinónimo de entender; la visión es garantía de realidad, de transparencia, de «entendimiento de mundo», e incluso las imágenes fotográficas o de video se toman como prueba fiel en el sistema de derecho. Sin embargo, en la posmodernidad hemos llegado a ver que en verdad no vemos, que la realidad está más dentro que fuera, que la noción de objetividad pierde fuerza, que los grandes relatos y la legitimidad de las instituciones se debilita. El carácter de la interpretación ya ha sido mencionado en el capítulo I, pero cabe recordar que Eco abre esta dimensión colaborativa con el texto y da cuenta de que la interpretación es tan importante como la inscripción misma.

Un primer momento del cine, como se mencionó, es un espacio de caos, de potencia de un registro que aún cerca de los espectadores permite palpar la esencia de lo real. La evolución se constituye torcida, el capital fuerza el ocultamiento del dispositivo, construye un molde psicológico triádico (alienación-fetichismo-deseo), el aparato base encaja, el artificio gusta, el cine emprende su marcha hacia el espectáculo. Por otro lado, no podré pasar por alto otros cines que resistieron, cines de presentación (contrarios a los de representación), de generación de imágenes mentales, de un espectador participante. Tal es el caso del cine soviético que, a través del montaje (Eisenstein, Pudovkin, Kulechov), pretendió romper dicha estructura lineal (montaje dialéctico) pero que,

por motivos que no analizaré, no resistió el duro embate del capital, como si el dispositivo mismo ya estuviera empapado por la maldición de dominar la mirada capitalista, lo que constituyó una paradoja con el mensaje que se transmitía.

En su escrito *Hacia un tercer cine*, Getino y Solanas ya revelaban, bajo una clasificación, tres tipos de cine que no se deben identificar en forma jerárquica ni linealmente temporales, sino más bien como instancias discursivas del cinematógrafo. Dichas clasificaciones serán utilizadas a lo largo de esta tesis, ya que creo muy acertada esta forma de generar un corte en el análisis del cine que va más allá de la producción que manifiesta ideología, distribución, estrategias de puesta en escena, posicionamiento político, exhibición, entre otros.

El primer cine corresponde a ese cine estandarizado que avanza de la mano con el capital, un cine de espectáculo que sigue un lenguaje que — como bien diría Glauber Rocha — da lugar a un cine de imitación.

La inserción del cine en los modelos americanos, aunque solo sea en el lenguaje, conduce a una adopción de ciertas formas de aquella ideología que dio como resultado ese lenguaje y no otro, esa concepción de la relación obra-espectador, y no otra [...] el hombre solo es admitido como objeto consumidor y pasivo: antes que serle reconocida su capacidad para construir la historia, solo se le

admite leerla, contemplarla, escucharla, padecerla.  
(Solas y Getino, 1969, p. 5)

En ese ensayo, Getino y Solanas advierten que este primer cine no sólo impone un modo de ver del cine de espectáculo, sino también los aspectos de la producción cinematográfica general, donde el mismo cine americano tiene el mando de la maquinaria, su forma de revelado, su material virgen, sus formas de distribución, sus procedimientos técnicos, etcétera. Hoy en día podríamos sumar varios factores más, entre ellos su software. Dichos elementos, argumentan los autores, han nacido de las necesidades económicas y culturales no latinoamericanas, sino estadounidenses.

Un segundo cine está más vinculado ya no tanto a un carácter espectadorial, sino más bien a un cine que, sin emanciparse por completo de sus orígenes, se constituye como arte conectado con la noción de autor. La característica de este cine está ligada a una imagen que no se ancla como un algo simbólico-liso que se revela por la proyección al momento de la «espectación», sino que apela al dispositivo aprovechando su carencia, como imaginario mismo, como reflejo en una imagen *diferendo*, algo que no está allí y que juega con su carácter representativo. La denominación inscrita en la modernidad como «cine de autor» se ha caracterizado teniendo presente la firma del artista; el alivio posmoderno de la abolición del autor es anulado, el cine repite un procedimiento muerto y niega su origen. Se trata de una mirada de mundo que no pretende ser encubierta

sino más bien puesta en crisis a través de las imágenes del film, como las pinceladas del genio moderno. Las películas dentro de esta categoría tienden a poner en crisis la verdad de la visión, deslizan los significados entre las imágenes significantes apelando a las significaciones mentales, a los significados revelados.

Este segundo cine significa un evidente progreso en tanto reivindicación de la libertad de autor para expresarse de manera no estandarizada, en tanto apertura o intento de descolonización cultural. Promueve no solo una nueva actitud, sino que aporta un conjunto de obras que en su momento constituyeron la vanguardia del cine argentino, realizadas por del Carril, Torre Nilsson, Ayala, Feldman, Murúa, Kohon, Kuhn y Fernando Birri que, con *Tire dié*, inaugura el documentalismo testimonial argentino (Solanas y Getino, 1969, p. 7)

El cine político de liberación (tercer cine, al que luego volveré) planteado en los años 60 abordará una nueva forma de ver al espectador dentro de la posmodernidad. El texto mencionado de Solanas y Getino se preocupa por el espectador que se encuentra inmerso en la pasividad (estética, ideológica, política), pero este cambio de pensamiento en los autores es un particular que se actualiza en un quiebre del paradigma moderno. Anteriormente reinaba la categoría temporal; ahora, así como el tiempo se suspende, se agrieta, el cine que se levantaba sobre esa cuarta dimensión comienza a entrar en crisis; el espacio posmoderno, la

hiperrealidad, empiezan a incomodar al espectador en su butaca, que ya no puede contenerlo. Como afirma Youngblood en forma coetánea con Solanas y Getino, hoy en día entonces:

[...] nos dirigimos a la era cibernética en la cual el hombre aprende que para controlar su entorno debe cooperar con él; no sólo participa, sino también verdaderamente recrea su entorno tanto físico como metafísico, y a su vez es condicionado por él. (1970, p. 72)

El capitalismo tardío refuerza su sistema de legitimación centrándose en la aparición de la televisión. Así como el esfuerzo tecnológico una vez fue el cine, ahora la identificación vuelve al dispositivo perfecto que tiene como fin ingresar en cada hogar. Se abandona el ritual cinematográfico que cobraba su magia en la sala de cine. La imagen está en la caja que se vuelve el Dios de las familias; «el gigante tímido»<sup>21</sup> avanza sin escrúpulos, develando los misterios que el cine guardaba. Como mencioné anteriormente, el artificio es develado y la televisión no teme ocultarlo:

La red de intermedios nos ha transformado a todos nosotros en artistas por poder. Una década como televidentes equivale a un curso abarcador de actuación teatral, guión y realización. Comprimidos en tal dosificación masiva constante, comenzamos a ver los métodos y lugares comunes con mayor

<sup>21</sup> Denominación de McLuhan.

claridad; la mística desaparece – casi podríamos hacerlo solos –. (Youngblood, 1970, p. 75)

El espectáculo transforma la realidad posmoderna en plástico, el espectador cinematográfico se encuentra algo desilusionado, el cine ya no representa ni juega con la representación. A partir del avance de la técnica, la ilusión que contenía el lenguaje cinematográfico se rompe. A través de los motion graphics y los efectos especiales, la imagen sintética<sup>22</sup> «hiperrepresenta» la realidad, falsa pretensión de un imaginario implantado, una prótesis que ya no puede cumplir una función simbólica sino más bien simular la muerte de la muerte misma, falso imaginario que fuera de nosotros no logra nuestra identificación. Baudrillard (2006) afirma que la ilusión del cine se marcha en proporción a esa tecnicidad, pero la técnica, sin embargo, no es la culpable de todos los males: simplemente es una herramienta que el capital reinterpreta, de manera tal que se anula toda ilusión. «No hay blanco, no hay vacío, no hay elipsis, no hay silencio [...] Cuanto más nos acercamos a la definición absoluta, a la perfección realista de la imagen, más se pierde su potencia de ilusión».

La cultura del simulacro posmoderna, es decir la copia idéntica de la que jamás ha existido un original (Jameson, 1996), reproduce la condición de imposibilidad del sujeto: el arte simula, la vida simula, la política simula, el capital se erige frente a estas fantasmagorías, el espectáculo domina la mirada. Las imágenes ya no

<sup>22</sup> Como la ha denominado Jean Louis Comolli.

dejan huellas dado que «carecen, hablando con propiedad, de consecuencias estéticas. Pero, detrás de cada una de ellas, algo ha desaparecido. Tal es su secreto, si es que tienen alguno, y tal es el secreto de la simulación» (Baudrillard, 2006, p. 26).

Engaño que no construye la misma ilusión que nos permitíamos en la modernidad — donde el sujeto ocupaba el centro de la escena —, hoy nos hemos liberado de la subjetividad individual, la pincelada distintiva, lo que no significa que «los productos culturales de la época postmoderna carezcan totalmente de sentimientos, sino que ahora tales sentimientos flotan libremente y son impersonales, y tienden a estar dominados por una peculiar euforia» (Jameson, 1996, p. 71). El objeto escindido del sujeto es puesto en el centro de la escena, la mirada no nos es devuelta, el film pasa en la sala vacía; se atrofia la visión por el cine de espectáculo, como un niño que podía ver las auras en un pasado pero que ahora solo ve espacio vacío. El cine se vuelve espacio vacío para el espectador actual.

Ahora bien, la capacidad del espectador vuelve en un movimiento de eterno retorno a la instancia dispersiva de la feria, al mero entretenimiento: los paisajes son bellos, la técnica hermosa, la definición cada vez más elevada. El arte comienza a ocupar un lugar de belleza; la palabra «estética» adopta un significado errado, lo estético se pone en lugar de lo bello. No obstante, parafraseando a John Cage, «donde termina la belleza es donde comienza el artista».

El arte parece retroceder a su etapa mimética (retomando la visión aristotélica). La industria del entretenimiento comercial destruye poco a poco la habilidad del espectador de participar, de sentir la cooperación con el texto, y el espectador pierde la habilidad que había despertado con un segundo cine. La potencia constitutiva, el arte en movimiento de masas, perece; el cine, que parecía despertar ideas, ponerlas en juego y en choque, se convierte en un arte de élites especializadas, se institucionaliza cerrándose en festivales y ciclos, se comienza a emparentar con las artes plásticas, con los conceptos meta-textuales que necesitan explicar la obra desde la justificación más que por la experiencia misma (tanto espectadorial como autoral). La mirada al futuro se anula, a partir de la lógica del simulacro se achata la imagen, la televisión vuelve la imagen una adicción, borrando el pasado, volviéndolo una mera voz en off en un documental expositivo. La historia se vuelve imagen, «espejismos visuales, estereotipos [...] que impide de hecho todo sentido práctico del futuro y del proyecto colectivo» (Jameson, 1996, p. 64).

La representación cinematográfica entonces ya no tendrá lugar en tanto que la realidad misma ya no puede ser constituida como algo transparente. La fragmentación posmoderna evidencia la construcción de la realidad subjetiva, la construcción intertextual que conforma bloques de múltiples verdades (imposibilidad de lo objetivo). Mientras más «real» y transparente la imagen, menos transparente será su (in)significación.

El cine de entretenimiento, en tanto, puede crear perfectas realidades digitales mas no puede representar una realidad moderna que no existe.

El interrogante que surge es: ¿cuál es la nueva necesidad del espectador posmoderno? A diferencia de la modernidad, donde se avanza evidentemente contra el sujeto bajo la capa del capital y la tecnología industrial, el capital se oculta bajo la capa del objeto, enemigo sin rostro que se adhiere a nosotros como *The Mask*<sup>23</sup>. ¿Cómo reaccionar ante un enemigo que nos ha dado una máscara para que nos disfracemos de él mismo? Imagen terrorista. De la simbiosis objetual a la ósmosis y penetración, el espectador se encuentra en un grado de dominación tal que adquiere un grado de perfección donde el capital ahora venderá la mercancía a través de «experiencias». En la actualidad, varios autores como B. Joseph Pine y James H. Gilmore postulan en el campo académico de la economía que vivimos en una era de la «experiencia» donde «teatralizar experiencias no equivale a entretener a los clientes, sino a involucrarlos» (Gilmore y Pine, 2000, p. 66). Los autores analizan la potencia de la vivencia, de la identificación del comprador, poniéndolo al mismo nivel que un espectador activo (término que desarrollaré posteriormente). Centrado en la inmersión de la vivencia sensorio-perceptual, la acción (aunque mediada, controlada y dirigida) produce satisfacción:

<sup>23</sup> Film en el que el protagonista se ve apresado por una máscara que no se puede quitar y que se pega a su rostro, lo que provoca un cambio en su personalidad.

«Una experiencia es tanto más memorable cuanto más compromete a los sentidos [...]. Las experiencias crean impresiones memorables — y perdurables — que son las que, en última instancia, transforman a las personas» (Gilmore y Pine, 2000, p. 37).

Sin embargo la máscara comienza a resquebrajarse, no ha sido cambiada desde la modernidad donde empieza a construirse. En los antiguos rituales modernistas el hombre que ocupa el centro empieza a ser moldeado, tiene la máscara, se la saca y la contempla, como si tomara vida propia; se une a su carne, pero esa máscara que ha sido arraigada ya no comprende la misma lógica moderna de un espectador que se dispersa ante la alienación. El espectador posmoderno no puede permanecer inactivo, y es en ese contexto donde los artistas comienzan a revelar lo oculto, a jugar con los nuevos modos de producción; así como el artista moderno se hizo eco de las máquinas, el artista posmoderno se vuelve uno con el nuevo lenguaje líquido, sin esa posibilidad como pionero capaz de revelar lo invisible, de jugar y manifestar.

La lógica moderna de alienación que es «liberada» en forma temporal por el espectáculo ya no puede ser sostenida ni puede ser entendida como una forma de vida en un mundo dominado por la euforia alienante. El ser se encuentra alienado por la herencia del capitalismo moderno y, a la vez, eufórico por el mismo objeto posmoderno; una no excluye a la otra, sino que más bien se retroalimentan en un nuevo pastiche.

La dispersión, resaltada en la contemporaneidad por el consumo, implica no solo la contemplación sino también la acción, el encanto performativo de la independencia subjetiva. «La revolución es básicamente la misma ya sea definida por Marx o por el I-Ching: remoción de lo anticuado» (Youngblood, 1970, p. 66). Los intelectuales reconocen la necesidad de un postcine, un cambio de estatuto; sin ir más lejos, en 1952 Guy Debord afirmaba: «el cine está muerto; no puede haber más cine». El cambio de los modos de ver en el mundo de hoy sigue dominado bajo las mismas estructuras, incluso las de un modelo de obra perfecta de arte:

[...] articulado según la métrica impuesta por la cultura burguesa y sus teóricos y críticos, ha servido en los países dependientes para inhibir al cineasta, sobre todo cuando este pretendió levantar modelos semejantes en una realidad que no le ofrecía ni la cultura, ni la técnica, ni los elementos más primarios para conseguirlo. (Solanas y Getino, 1969, p. 12)

Diferentes reacciones pudieron encontrarse ante este diagnóstico de la muerte del cine. Rosellini, en 1963 (fecha en que abandona la producción cinematográfica), gesta la idea de «postcine» al concebir la posibilidad de una hibridación de la pantalla de cine dentro de la institución televisiva con cierto carácter entre artístico y pedagógico. A principios de los '70, Solanas y Getino escriben el manifiesto sobre el tercer cine, en el que encuentran la necesidad de un espectador activo —o

espectador actor y protagonista — que forme parte del film. La proyección, en realidad, será una excusa para dialogar, para el encuentro de voluntades. De hecho, *La hora de los hornos* adquirió mayor relevancia cuando se proyectaba en circuitos fuera de las salas de cine, en forma clandestina (sindicatos, centros de estudiantes, fábricas, etcétera). Lo que valía en la proyección del film era la interacción con el film, el aspecto colaborativo que pareciera salir de un texto de Eco. Finalmente, el debate posterior a la película generaría una síntesis a partir de la tesis (film) y la antítesis (mirada del espectador sumido en el mundo neoliberal), la revelación de ciertos hechos y circunstancias impulsaría el debate y posteriormente, la acción en forma de síntesis que deviene en liberación.

Por otro lado, Youngblood también resalta la necesidad de un nuevo cine, que él denomina «sinestésico»:

Es creado junto con la película y el espectador. La propia naturaleza de la evocación requiere de un esfuerzo creativo por parte del espectador, mientras que los modos expositivos hacen todo el trabajo y el espectador se vuelve pasivo. En la narración expositiva, se está *contando* una historia; en una evocación sinestésica se está *creando* la experiencia. (1970, p. 115)

Para Greenaway, la fecha de defunción del cine fue en el año 1983, cuando se introdujo el control remoto a la vida cotidiana respondiendo a la voluntad del telespectador. Hablar de poscine se convierte, en un

punto, en no poder darle fecha final o simplemente repensar el dispositivo desde el lenguaje líquido. Las técnicas ya no pueden pensarse como puras, pues ya nos encontramos frente a permanentes hibridaciones (concepto que desarrollaré posteriormente). Stam, al respecto, señala que el cine siempre ha convivido con diferentes formas que lo retroalimentaban: «el cine en sus inicios colindaba con los experimentos científicos, el género burlesco y las barracas de feria, las nuevas formas de post-cine limitan con la compra desde el hogar, los videojuegos y los CD-ROM» (Stam, 2001, p. 363).

La televisión como medio electrónico será el primer paso de un cambio radical de paradigma: otra pantalla, otro soporte, otro medio que dará pie al nacimiento del soporte digital, que también comprende otra lógica que a través del código binario multiplica las posibilidades técnicas. Sin embargo, maximizar técnicamente no significa maximizar cognitiva ni creativamente. El pensamiento contemporáneo muta a través y por la corriente binaria, comprende y convive con las fantasmagorías virtuales (mas no las reales) que se dan en el mismo proceso de la arquitectura de dicha programación. Lo digital no es simplemente un soporte sino un universo que no solo puede reconstruir una imagen, sino que también, entre otras, puede programar un software cuyo funcionamiento se activa por la voluntad de un sujeto-actor que es atravesado en y por el software en sus prácticas culturales:

[...] cuando juegas un videojuego, exploras una instalación interactiva en un museo, diseñas un edificio, creas efectos especiales para una película, diseñas un sitio Web, usas un teléfono celular para ver la reseña de una película (o para ver la película misma), o cuando llevas a cabo otras miles de ‘actividades culturales’, en términos prácticos estás haciendo la misma cosa, es decir, usando software. [...] El software es para los inicios del siglo XXI lo que fueron la electricidad y los motores de combustión para los inicios del siglo XX. (Manovich, 2012, p. 5)

En resumen, a partir de este capítulo se ha realizado un breve recorrido contemplando diferentes ejes (ideología, pensamiento, recepción, movimiento y psicología) que no solo le dan nacimiento al cine sino que también tejen una trama que posibilita su historización. A su vez, dichos elementos se manifiestan no solo a través de la producción fílmica sino también a través de modelos institucionales como los MRI (modos de representación institucional).<sup>24</sup> De la misma manera, a partir de esos ejes, se ha cuestionado la permanencia

<sup>24</sup> Los MRI, también llamados «Modos de representación del cine clásico» (MRC), son una serie de convenciones o normas estandarizadas que se adoptan en la década de los años 1910, a través de las cuales se codifica el lenguaje cinematográfico con el fin de que el mundo ficcional propuesto ofrezca coherencia interna, causalidad lineal, realismo psicológico y continuidad espacial y temporal. El concepto está tomado de Noël Burch, realizador, crítico e historiador de cine que acuñó el término de MRI en el año 1968 en su libro *Praxis du cinéma*.

del «aparato cinematográfico»<sup>25</sup> en la posmodernidad y su aparente declive (aspectos que se revisarán con más detenimiento en los próximos capítulos). Hasta aquí, se puede afirmar que estamos ante un inevitable cambio, ya que los modos de ver han mutado y vivimos bajo nuevas «estéticas tecnológicas» que cambian en forma definitiva nuestra forma de sentir, de ver y de pararnos frente al mundo simbólico.

<sup>25</sup> Metz, al respecto, elabora el concepto de aparato cinematográfico: [...] Se refiere a la totalidad de las operaciones interdependientes que disponen la situación de visionado del cine que incluyen: 1) la base técnica (efectos específicos producidos por los diversos componentes del equipamiento fílmico, que incluyen: cámara, luces película y proyector); 2) las condiciones de la proyección de la película (la sala oscura, la inmovilidad implicada por estar sentado, la pantalla iluminada al frente, y el haz de luz que es proyectado desde detrás de la cabeza del espectador); 3) la misma película como <texto> (que implica diversos mecanismos para representar la continuidad, la ilusión de espacio real y la creación de una impresión de realidad verosímil); y 4) la maquinaria mental del espectador (que incluye procesos perceptuales conscientes así como inconscientes y preconscious) que le constituyen como sujeto de deseo. (Stam, 1999, p. 168)



## CAPÍTULO III

### «PENSAMIENTO LÚDICO, DEL JUEGO AL VIDEOJUEGO»

#### 3.1 «La vida es juego». Base de cristal

*«Cuando examinamos hasta el fondo, en la medida de lo posible, el contenido de nuestras acciones, puede ocurrírsenos la idea de que todo el hacer del hombre no es más que un jugar.»*

JOHAN HUIZINGA

ASÍ COMO CALDERÓN de la Barca escribió que la vida es sueño, sueño que nos sume en tinieblas y nos vuelve cautivos de nuestro propio inconsciente, el juego es la salida al sueño. Juego que evidencia la tradición, que revela la identidad de las instituciones y la cristalización de los mecanismos de dominación, juego que nos hace mirar al sol, encandilándonos pero poniendo la mano para ver, al menos, su estela.

La teoría general del juego ha tenido escasos aportes durante largos años. Diferentes disciplinas y áreas (antropología, psicología, sociología, entre otras) han realizado algunas investigaciones puntuales en la materia desde diversos ángulos acotados, pero hay pocos escritos sobre la teoría del juego y en su gran mayoría

la tarea acaba en la función ejercida sobre la cultura. El juego es sobre todo una actividad espiritual (mas no moral): «Sólo la irrupción del espíritu, que cancela la determinabilidad absoluta, hace posible la existencia del juego, lo hace pensable y comprensible» (Huizinga, 2007, p. 14). El objeto de este capítulo es intentar unificar algunas de esas significaciones para poder evidenciar que el hombre vive bajo cierto pensamiento lúdico, y hoy más que nunca es necesario jugar. Por eso es que el videojuego se encuentra en pleno auge, mientras que el cine, que actúa bajo determinados mecanismos institucionales, se debilita.

El juego, por lo general, es visto como forma de entretenimiento ligada a la diversión, a la risa, que se opone a lo serio, como un momento de ocio que se separa de la realidad. Sin embargo, las personas también juegan en forma seria; el fútbol, por ejemplo, se ha vuelto objeto de críticas por la violencia ante la frustración de la derrota.

Definir «juego» ha sido la tarea de múltiples investigadores. En su libro *Los juegos y el hombre: máscara y el vértigo*, Caillois hace un amplio recorrido no solo de tipo conceptual sino que también genera una taxonomía de este. Primero fija un marco al afirmar que: «Juego designa no sólo la actividad específica que nombra, sino también la totalidad de las figuras, de los símbolos o de los instrumentos necesarios a esa actividad o al funcionamiento de un conjunto complejo» (Caillois, 1986, p. 9). Lo destacable dentro de dicho análisis es el

esfuerzo por categorizar algo que hasta el momento se volvía imposible de abarcar por vertiginoso e inexplorado. El juego combinará tres ideas claves: la noción de *límite*, en tanto que él mismo genera un dispositivo que enmarca la actividad; de *libertad*, ya que al jugar nos vemos despojados de los estatus y las diferencias que nos dan las convenciones simbólicas; y la *expresión*, dado que bajo la inmersión lúdica apartamos aquellos códigos cristalizados y dejamos fluir un estado de consciencia reinventando los límites fijados por las propias reglas.

Dentro de la actividad lúdica las reglas son las que definirán el juego. Sin embargo, las reglas fluirán como parte del contrato lúdico, movidas por el deseo: «Nada mantiene la regla salvo el deseo de jugar, es decir, la voluntad de respetarla» (Caillois, 1986, p. 11). Todos los juegos implican reglas, incluso los que pensamos que no. Por momentos resultará confuso encontrarlas; a veces encontramos formas menos fijas y rígidas, y algunos juegos, de hecho, se basan en explorar los límites de sus reglas.

Las reglas no excluyen ningún tipo de actividad; incluso las prácticas aparentemente más «libres», como el quehacer artístico también están regidas por ellas. Cuando pensamos en la pintura, en el teatro mismo, en el cine, siempre nos movemos en un ámbito donde respondemos a determinados cánones y sistematizaciones que, en un principio, traducirían nuestra mirada de mundo. En el caso del cine existen los ejes

de mirada, la continuidad, el *raccord*, la estructura dramática, que podrán ser quebrados o reestructurados por movimientos vanguardistas, por ejemplo. En el arte podremos entonces ir un poco más allá, jugar con el borde, torcer las reglas e intentar ir contra el grupo de pares que cada vez toman un carácter más parecido al Estado-institución, reproduciendo así la lógica de la reproducción del capital. Por otro lado, hay algunos juegos que, sobre todo en el mundo posmoderno, jugamos sin sabernos jugadores. Sería excelente poder decirle a un juez «yo ya no juego más» y poder evadir una pena que un sistema arbitrario de reglas nos exige cumplir. La ilusión no se rompe al terminar la sesión de juego; el consenso, en primera instancia, nos hace permanecer, encontrarnos imposibilitados de no poder salir del sistema de reglas por ignorar que estamos jugando, consciente o inconscientemente hay quienes bordean el límite o quienes lo rompen, los «aguafiestas» son castigados por el monopolio de la violencia legítima en manos del Estado. Por otro lado, están los tramposos que al jugar pretenden saltarse los juegos de poder. No siempre los tramposos pierden, muchas veces ganan y se posicionan como hacedores y reproductores del juego, mediante lo cual se constituyen como vencedores y esconden su verdadera identidad (¿burguesía?). Para Caillois, en realidad ya no estaríamos jugando; lo que comienza como un juego — es decir, una «una actividad libre y voluntaria» — termina mutando, dado que si «[...] se estuviera obligado a participar dejaría al

punto de ser un juego: se constituiría en coerción, en una carga de la que habría prisa por desembarazarse». Resulta sencillo plantearlo en términos teóricos, pero el interrogante es qué sucede cuando la realidad se complejiza al punto tal de que las huellas del juego son borradas y ejercidas como legítimas, pendientes de una cadena de éter. No se trata de no querer jugar sino de verse imposibilitado, por cuestiones que aquí no desarrollaré, de pensar un fuera del juego.

Uno de los factores que más nos atrae del juego parece ser el componente de lo incierto. Aquella ambigüedad puede ser resuelta por nuestras propias aptitudes en la libertad dentro de un determinado campo; la diferencia se encuentra en la acción dentro del terreno virgen, de otro mundo. El juego como actividad, que necesariamente debe ser resuelta para terminar la sesión, se mide también por la habilidad de quienes intervienen. La llave que guarda el juego se encuentra en este reinventar, en la búsqueda constante de la brecha a partir de las reglas provistas y la libertad de acción, en encontrar nuevas herramientas para lograr objetivos. A diferencia del juego de lo real (juego en la realidad relacionado con la tradición y el borramiento de la huella), el juego de la ficción (juego a partir de nuevos mundos) tiene un final. El esfuerzo se condensa en el accionar determinado de dicha molécula que, eventualmente, tendrá un final. Superar determinadas etapas dentro del juego de lo real (sistémico) puede tornarse lento y doloroso; intentar atravesar la legitimación instaurada

parece casi imposible, un juego complejo ya enraizado por varios elementos lúdicos: juego del lenguaje, juego del poder, juego del derecho.

El juego antecede a la cultura. Si bien el hombre puede desarrollar juegos dentro de un contexto social, su nacimiento no es gracias a él; en todo caso, se da de forma inversa, es el juego quien crea la cultura. Como afirma Huizinga:

El juego es más viejo que la cultura; pues, por mucho que estrechemos el concepto de ésta, presupone siempre una sociedad humana, y los animales no han esperado a que el hombre les enseñara a jugar. Con toda seguridad podemos decir que la civilización humana no ha añadido ninguna característica esencial al concepto del juego. (Huizinga, 2007, p. 11)

El acto lúdico es un algo cerrado, pues tiene un inicio y un final. Cumple el anhelo de libertad del hombre. Mientras se juega todo es abandonado, uno se sumerge profundamente en el ámbito donde en igualdad de condiciones nos encontramos en otro mundo, que definimos espacialmente (mesa, cancha, tablero, ring, etcétera) bajo otros códigos que, como jugadores, constituimos o acatamos sin ningún cuestionamiento. El hombre adulto se ve sumido en un juego, pero no puede darse cuenta que lo está jugando.

En el mundo moderno, la esfera del juego sagrado se acerca a la sensibilidad estética al considerar la máscara como objeto artístico, revalorizar lo exótico y

lo lejano, y experimentar el espanto y el misterio. Lo particular del mundo posmoderno no es la colocación de la máscara, sino más bien quitársela para sumirse en el mundo de lo real. Estamos bombardeados por un constante avatar (foto del Facebook, de WhatsApp, ícono de usuario de la computadora, distinciones icónicas en diferentes interfaces) que maximizan el juego del Ello. Máscara que se profundiza, capital que nos obliga a jugar su propio juego, él siempre oculto bajo la tradición, bajo la ideología oculta en lo connotado, hoy es más que nunca rostro sin cara; ya no existe el reflejo de lo Real en el escudo de Perseo. Pommier retoma el tópico de los cuerpos en la posmodernidad, pues el cuerpo también cambia dentro del estatuto del sujeto, y observa al respecto:

[...] El ángel se imprime sobre mí y me goza, sin que me dé cuenta: esto significa que dejo de distinguir lo real de lo virtual. Ya no me despierto; el sueño está sobre mi espalda y no me abandona. Sólo puedo escaparme de él a fuerza de insurrecciones de insomnio, que me llevan a ayer. En todas partes, en todos los lugares públicos, el sueño me televisa, me celulariza, me internetiza, me webiza. (2002, p. 15)

De esta manera el juego retroalimenta al ser social, se hace presente en la estructura del mundo, desde los primeros años de vida a modo de aprendizaje y a través de instituciones como el derecho, el arte, la educación, la economía, el lenguaje, la guerra. Más adelante me

encargaré del individuo, pero primero me gustaría aproximarme a estas estructuras que lo determinan y son determinadas por él. No es injustificado pensar, en el contexto de esta tesis (que también sigue determinadas reglas y lineamientos lúdicos), cómo ha evolucionado el juego al atravesar el cine y la narrativa para devenir en videojuego como síntesis de los elementos técnicos que ha adquirido de dichos objetos.

Lo cierto es que el elemento lúdico, producto del pensamiento lúdico, ha sido cristalizado por el poder y la ideología, que pulieron un cristal con distintas vetas perfectas, demasiado bonitas para no ser legítimas: derecho, lenguaje, arte, guerra, entre otros. Estas son algunas de las caras del diamante, que brillan con tanta intensidad que cuesta diferenciarlas. A continuación, desarrollaré brevemente algunos de estos puntos dando cuenta de la arquitectura lúdica que les ha dado nacimiento y que se aloja en su propia estructura.

### 3.1.1 Tormenta nebulosa. Difusión y diferencia en la taxonomía del juego

Presentar una taxonomía siempre representa un terreno nebuloso, una tormenta que invade un área y a la que no podemos escapar; los límites, como el vapor, se presentan difusos, borrosos, permeables. Sin embargo, esta suerte de pequeña clasificación es indispensable para poder materializar el objeto de estudio, en este caso el juego. Es necesario construir esta taxonomía para poder, asimismo, quebrarla y repensarla en el

mundo posmoderno, jugar con ella y atravesarla con distintos elementos.

Al ser clasificada, la actividad lúdica también juega consigo misma, pues es parte de su esencia saltar entre las diferencias, como una pelota irregular, rebotando sin rumbo, en constante movimiento. Caillois propone dos grandes ejes sobre los que se puede pensar, y sobre los que se moverá cada elemento de la taxonomía: *paidia* y *ludus*.

Cuando pensamos en *paidia* lo ligamos a improvisación libre, al terreno de la libertad donde se manifiesta el principio clásico de diversión; estamos en un terreno ideal de maximización de la imaginación, despojados de la norma: «[...] reina un principio común de diversión, de turbulencia, de libre improvisación y de despreocupada plenitud, mediante la cual se manifiesta cierta fantasía desbocada» (Caillois, 1986, p. 41).

Por otro lado, en el extremo opuesto, lo que rige es la regla y las convenciones, que si bien no agotan la naturaleza libre del juego, presentan un desafío para llegar a la meta. Esto es lo que Caillois denomina «*ludus*»: «una necesidad creciente de plegarla a convencionalismos arbitrarios, imperativos y molestos a propósito» (Caillois, 1986, p. 42).

Dados estos dos componentes, se traza un eje que da como resultado cuatro modalidades donde predominan diferentes principios, si es la competencia (*agon*), el azar (*alea*), el simulacro (*mimicry*) o el vértigo (*ilinx*).

El sentido común de la palabra «juego» nos ha llevado a pensar en la competencia. El *agón*, históricamente, se relaciona con la Grecia clásica en la que un debate formal tenía lugar entre dos personajes, que eran usualmente juzgados por el coro. El *proto agonístes*, «protagonista», era el primero en hablar, mientras que el *deutero agonístes* era el segundo, y así sucesivamente. El personaje que hablaba en segundo lugar siempre ganaba el *agón*, puesto que a este le correspondía siempre la última palabra.

Volviendo a la modalidad del *agón*, se trata de un juego que pone a prueba una determinada cualidad (rapidez, resistencia, vigor, memoria, habilidad, ingenio, etcétera) en igualdad de oportunidades y condiciones por parte de los jugadores. De esta forma, se vuelve interesante, entretenido, y el resultado determinará al vencedor indiscutible y más apto en la habilidad disputada. Ejemplos clásicos van desde los deportes de competencia de carácter físico hasta los de carácter más mental como el ajedrez y las damas. Una vez más se comprueba la hipótesis de Huizinga respecto de que los animales compiten en el ámbito del *agón* sin dañar de gravedad a su rival, sino para demostrar su superioridad. Por ejemplo:

Pequeños pavos reales silvestres llamados ‘combatientes’. Escogen un campo de batalla, ‘un lugar un tanto elevado’, dice Karl Groos, ‘siempre húmedo y cubierto de pasto raso, de un diámetro de metro y medio a dos metros’. Allí se reúnen cotidianamente

algunos machos. El que llega primero espera a un adversario y empieza la lucha. Los campeones tiemblan e inclinan la cabeza en reiteradas ocasiones. Sus plumas se erizan. Se lanzan uno contra otro, con el pico al frente, y golpean. Nunca hay persecución ni lucha fuera del espacio delimitado para el torneo. (Caillois, 1986, p. 47)

En contraposición al *agón*, en el *alea* nos encontramos con la maximización del componente de azar. Dicha palabra viene del latín, donde se la relacionaba con el juego de dados: *Alea jacta est* significa «la suerte está echada». Los juegos de esta categoría son los que no están basados en la decisión o aptitud de los jugadores; en este sentido, niegan cualquier tipo de preparación o entrenamiento, y no responden a lo profesional ni a exhaustivas jornadas de trabajo. Aquí la suerte decide. A diferencia de las otras modalidades de la actividad lúdica, los juegos de azar son puramente humanos, puesto que los animales parecen no conocerlos o ignorarlos. Caillois realiza una interesante comparación: para él tal vez los niños están más próximos a los animales, dado que los juegos de azar no los sorprenden como sorprenden a un adulto. Sin adentrarme en profundidad en el tema, pues será motivo del próximo apartado, podría decirse que las empresas de tipo económico responden también a esta necesidad de juego: los empresarios juegan permanentemente al azar, a la bolsa; apuestan combinando una actividad agonal — dado que depende también de una habilidad —, pero

con un fuerte componente especulativo y azaroso. De hecho, también hay varios juegos que no solo dependen de la habilidad de los participantes, sino también del componente del azar que está presente.

Cuando jugamos siempre suspendemos temporalmente la realidad que nos rodea; de alguna forma, aceptamos y nos regimos bajo determinados códigos y reglas pertenecientes al universo que es trazado por el mismo juego, solemos crear, por momentos y de modo simbólico, otro lugar. En la modalidad de *mimicry* no solo estamos creando otra realidad, sino que además rebasamos el código que, extendiéndose, se apodera de nosotros haciéndonos sujetos ilusorios, duplicación del espacio en el cuerpo. Jugamos a creer y a hacernos creer que somos otro, *juego que se exagera en la posmodernidad*, ya que el sujeto posmoderno juega a ser otro, intentando destacarse para no ser tragado por el objeto. En ese movimiento muchas veces se devora a sí mismo, se cosifica al darse valor de cambio; otras, libera su personalidad verdadera, despojándose de la propia máscara. Por esto, la categoría *mimicry* es típicamente posmoderna, pues está basada en el goce del simulacro.

El cine digital posmoderno, de hecho, basa su mismo soporte en la (in)materialidad de la máscara; nunca vemos en la proyección ni la reproducción ni la realidad misma, sino un flujo de bits que se decodifica. En definitiva, en el cine moderno se conserva una huella de lo real, *mientras que antes* el soporte conservaba un

carácter indexical, el fílmico al reaccionar con la luz guarda una relación con lo real, que muere con la digitalización del soporte fílmico (Dubois, 1983).

El hombre ama la máscara. Hoy más que nunca encuentra placer al disfrazarse, disimularse, travestirse, desde el carnaval hasta la representación de personajes. En *mimicry* el hombre no usa un accesorio físico, sino que se ve poseído por su propia performatividad. De hecho, más complicado de comprobar, podemos pensar los sentimientos humanos como contagiosos: en un lugar afectado por el mal humor y la irritabilidad solemos sentirnos del mismo modo, y lo mismo ocurre cuando se «contagian» las risas.

Como mencioné, la taxonomía siempre se presentará de forma imperfecta. En el caso del *mimicry*, el límite no solo es difuso, sino que también viral, pues se expande, por contagio, a todas las modalidades mencionadas. La imitación se encuentra en la esencia misma del juego: no está ligada únicamente a la máscara que nos revela y suelta las amarras del mundo real, ni al contagio físico que se da como espejo de la realidad que nos rodea, sino también al resultado de la actividad lúdica. Cuando vemos a los niños jugar videojuegos, o a personas que no están acostumbradas a dicha actividad, que «imitan» los movimientos de los personajes en la pantalla direccionando el *joystick*<sup>26</sup> de un lado para el

<sup>26</sup> Una palanca de mando o joystick (del inglés *joy*, «alegría», y *stick*, «palo») es un dispositivo de control de dos o tres ejes que se usa para manejar desde una computadora o videoconsola hasta un transbordador espacial, además de los nuevos aviones de transporte como

otro, como si ese accionar del mundo físico influyese en el personaje de orden virtual. Ese tipo de acciones son resultado de la inmersión que produce el dispositivo mismo del juego (ver próximo capítulo).

El ser humano tiende a jugar con la máscara puesta, a ocultar su naturaleza protegiéndose mediante otra identidad. La misma actividad del *agón*, puntualmente en el deporte, cuenta con vestuarios especiales, distintivos de colores, personas disfrazadas transformándose en las mascotas del equipo, insignias, bailes performativos, etcétera. Es también el espectador objeto de la transmisión de ese simulacro:

[...] los que imitan no son los actores sino claramente los asistentes. Por sí sola, la identificación con el campeón constituye ya un mimicry próximo a lo que hace que el lector se reconozca en el héroe de novela, el espectador en el héroe de la película. (Caillois, 1986, p. 56)

La última modalidad, según Caillois, es asociada a la palabra griega que significa remolino de agua: *ilinx*. Dicha categoría es un tipo de juego que se basa en producir el vértigo, es decir que «consiste en un intento de desunir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso» (Caillois, 1986, p. 58).

el Airbus A320 y los nuevos diseños de aviones de caza, pasando por grúas de carga y porta contenedores. También existen nuevos tractores y máquinas pesadas que tienen funciones especiales y son controlados por computadora.

El vértigo es uno de los elementos esenciales de la actividad lúdica; siempre, en mayor o menor medida, se encuentra presente en la sesión de juego: el hecho de que no se debele nuestra piel desnuda desprovista de la máscara (*mimicry*), la posible derrota (*agon*), el 1 (uno) de un dado girando (*alea*), nos producen cierta adrenalina típica del universo del juego.

El vértigo se imbrica en cada hebra del elemento lúdico, esto lo deja en evidencia el goce que produce el juego como actividad más allá de su marco de «entretenimiento». Asimismo, se encuentra latente en lo real, puesto que desde los negocios hasta el derecho cuentan con esta emoción y expectativa que produce placer en el individuo. Desde pequeños, casi por instinto, mamamos este vértigo: nos gusta girar en una hamaca hasta sentirnos mareados o tomarnos de las manos con alguien para producir espirales sin cesar. En la adultez también repetimos la actitud; es una característica que se encuentra tanto en la expectativa de un penal de fútbol como en el try de rugby.

El mundo animal también goza de esta sensación:

Los perros giran sobre sí mismos para atraparse la cola, hasta caer [...] las aves, sobre todo, son amantes de los juegos de vértigo. Se dejan caer como una piedra desde gran altura y no abren las alas sino a unos cuantos metros del suelo, dando la impresión de que se estrellarán contra él. Luego vuelven a subir, y de nuevo se dejan caer. En la época de celo, utilizan ese vuelo de proeza

para seducir a la hembra. El halcón nocturno de América, descrito por Audubon, es un virtuoso aficionado a esa impresionante acrobacia. (Caillouis, 1986, pp. 61-62)

El ser humano, más allá de los juegos como actividad *per se*, ha buscado y perfeccionado la sensación de vértigo lúdico en diferentes dispositivos. En el cine, por ejemplo, el vértigo está presente en el género del terror, que ha desarrollado narrativas y estéticas que traducen las tendencias sociales del inconsciente colectivo: desde el terror apoyado en lo desconocido e incorpóreo (como *La Niebla*<sup>27</sup>) a la tortura y el gore (*El juego del miedo*<sup>28</sup>). Otro mecanismo interesante para analizar son los parques de diversiones, que se han hecho cargo de maximizar el vértigo que tanto éxito sigue produciendo.

### 3.1.2 Juego y lenguaje. Potencia y red de cristal

*«Hablar es combatir, en el sentido de jugar los actos del lenguaje se derivan de una agonística general.»*

JEAN-FRANÇOIS LYOTARD

El pensamiento lúdico estructura los grandes relatos del hombre. La red se constituye sólida y se cristaliza con el correr del tiempo; el lenguaje creador desde los inicios tiende la red, la teje como una araña que, paciente y sigilosa, nos envuelve en sus finos hilos que

<sup>27</sup> *The Mist* (2007), dirigida por Frank Darabont.

<sup>28</sup> *Saw* (2004), dirigida por James Wan.

de carbón pasan a diamante, ostentando una dureza máxima. Wittgenstein abre una nueva dimensión en su obra *Investigaciones filosóficas* (1953), en la que analiza y pone el acento en los actos de habla, sobre todo en su aspecto pragmático, donde realiza un giro. Para comenzar, separa la concepción estática del significado, y enfatiza el análisis de las expresiones lingüísticas, prestando atención al reino de la lógica del lenguaje ordinario, del que efectivamente se utiliza y de su práctica. ¿Cuál es el concepto que le da esa «vida» al lenguaje? Wittgenstein lo denomina «juegos del lenguaje», una actividad que se sucede en el marco de la comunidad lingüística bajo determinadas reglas, motor fundamental de la actividad lúdica que señalan el uso de las expresiones.

La expresión «juego de lenguaje» debe poner de relieve aquí que hablar el lenguaje forma parte de una actividad o de una forma de vida:

Ten a la vista la multiplicidad de juegos de lenguaje en estos ejemplos y en otros:

Dar órdenes y actuar siguiendo órdenes —  
 Describir un objeto por su apariencia o por sus medidas —  
 Fabricar un objeto de acuerdo con una descripción (dibujo) —  
 Relatar un suceso —  
 Hacer conjeturas sobre el suceso —  
 Formar y comprobar una hipótesis —

Presentar los resultados de un experimento mediante tablas y diagramas –  
Inventar una historia; y leerla –  
Actuar en teatro –  
Cantar a coro –  
Adivinar acertijos –  
Hacer un chiste; contarlo –  
Resolver un problema de aritmética aplicada –  
Traducir de un lenguaje a otro –  
Suplicar, agradecer, maldecir, saludar, rezar.  
(Wittgenstein, 1945, p. 10)

Bajo esta premisa, los significados no serán fijos o esenciales sino que deberán ser explorados por el uso que les dan los hablantes, es decir que la aplicación de cada palabra variará de sentidos. Al igual que se lo mencionó a Eco con anterioridad pensando en el carácter abierto de la obra y de la cooperación del lector, Wittgenstein encuentra también esa dimensión en el lenguaje que no se puede constituir como único, sino que gira en torno de diferentes juegos, por lo que el significado de una expresión adquiere la diferencia en su uso en relación con el juego de lenguaje. Un juego puede tener determinado sentido, y en otro contexto y con otros jugadores adquirirá otro distinto: con cada uso se ofrecerán distintas condiciones. Cada juego del lenguaje será entonces una *forma de vida*, un espacio público e intersubjetivo que establece los marcos, los límites y la verdad del lenguaje mismo.

Lyotard observa tres cuestiones en relación a los juegos del lenguaje:

La primera es que sus reglas no tienen su legitimación en ellas mismas, sino que forman parte de un contrato explícito o no entre los jugadores (lo que no quiere decir que éstos las inventen). La segunda es que a falta de reglas no hay juego, que una modificación incluso mínima de una regla modifica la naturaleza del juego, y que una 'jugada' o un enunciado que no satisfaga las reglas no pertenecen al juego definido por éstas. La tercera observación acaba de ser sugerida: todo enunciado debe ser considerado como una 'jugada' hecha en un juego. (Lyotard, 1989, p. 29)

Al reflexionar sobre esta cita vemos que hablar también es combatir. En este punto podemos encontrar un cruce entre Lyotard, para el que «los actos del lenguaje se derivan de una agonística general» (Lyotard, 1989), y la categoría de *agón* propuesta por Caillois. La cristalización de los juegos se muestra más evidente que nunca y escapa a una definición que pueda dar cuenta de un significado unívoco. Si bien Wittgenstein afirma que «el juego consiste en el conjunto de reglas que lo describen», Lyotard señala que es una extraña afirmación, dado que el concepto «juego» no podría ser clausurado por una definición al ser esta un juego de lenguaje. La manifestación de dicha dificultad se refleja en la inquietud de Huizinga por intentar unificar la noción de juego al encontrarse con un terreno polisémico:

la palabra «juego» es definida de manera muy distinta dependiendo de la cultura donde la analicemos; algunas lenguas, incluso, tienen múltiples palabras que significan «juego». Según Huizinga, estos lenguajes más desarrollados han conservado la multiplicidad de designaciones conceptuales sin simplificarlas en un solo término.

Ya desde fines del siglo XVIII, el gran poeta romántico Novalis (Friedrich Von Hardenberg), en su texto conocido como «el monólogo de Novalis», pone en palabras ciertas cuestiones filosóficas sobre el lenguaje. El texto, de breve duración, pareciera adelantar el pensamiento moderno sobre la autonomía del lenguaje, donde una verdadera conversación será un mero juego de palabras:

[Hay], en relación con el habla y la escritura, una cosa verdaderamente alocada; una verdadera conversación es un mero juego de palabras. Es admirable observar el ridículo error de la gente que opina que ellos hablan a causa de las cosas. Precisamente, lo característico del lenguaje es que este se preocupa puramente por él mismo, y esto no lo sabe nadie. Es por eso que él es un maravilloso y fructífero misterio —ya que cuando alguien habla tan sólo por hablar, puede expresar las más espléndidas y originales verdades. Pero cuando alguien quiere hablar de algo determinado, el burlón lenguaje sólo le deja decir las cosas más ridículas y trilladas. [...] Si tan sólo alguien hiciese comprender a la gente que con el lenguaje sucede lo mismo que

con las formas matemáticas — que se encierran en un mundo propio— que juegan entre sí, que no expresan otra cosa que su hermosa naturaleza, y justamente por eso son tan expresivas y reflejan el juego de relaciones de la cosa. [...] Aunque yo crea que, de esta forma, he indicado claramente la esencia y lugar de la poesía, de todas maneras, sé que nadie lo podrá entender, y que todo lo que dije es una tontería, porque lo quise decir, con lo cual no se produjo nada poético. (Novalis, 1978, pp. 438-439)

No solo el uso del lenguaje (es decir, la práctica del habla volcada en la tensión conversacional) se puede pensar como un juego, sino también el lenguaje mismo que juega con nosotros. Cuando Benjamin se pregunta qué comunica la lengua, se responde «cada lengua se comunica a sí misma» (1982, p. 54). El lenguaje nos excede; no solo lo hablamos, sino que además se habla a sí mismo: el hombre es hablado por el lenguaje, nombrado, puesto en el mundo. El lenguaje es ese Gran Otro lacaniano que nos habla, y hasta habla por nosotros.

Quizás resulta complejo pensar en el abismo que representa esta afirmación. En su conferencia titulada «La palabra», Heidegger anunciaba que «El habla es: habla. El habla habla». Luego agregaría que «el habla habla en tanto que son del silencio», y destacaría que el son del silencio es la mismísima esencia del habla, la cual necesita y pone en uso al habla de los hombres para poder llegar a sonar como el son del silencio ante los

oídos de estos. Estas dimensiones del lenguaje parecen conducir a un abismo, donde la teoría corre riesgo de terminar. Sin embargo, lo que se debe hacer es, precisamente, permanecer sobre ese abismo, permanecer en el vértigo, movimiento lúdico (*ilinx*). Dicho lugar de indeterminabilidad «indica una falta de fundamento que no es una carencia o una humana imposibilidad de explicar un cierto fenómeno, sino la autorreferencialidad esencial del lenguaje, que no tiene su origen más que en sí mismo» (Calise, 2011, p. 4). En este acto de acrobacia, de resistencia, podemos dar cuenta también de la arbitrariedad que funda el lenguaje y de la «concepción burguesa» (término benjaminiano) que lo ha levantado como arma para perpetuarse como grupo dominante: el derecho. Desde la falsa concepción de justicia, la fe ciega se retroalimenta cristalizando el sistema, y el capitalismo levanta ante nuestros ojos la bandera de la eterna desigualdad. Incontables delitos, leyes sin sentido que acortan las penas, jueces corruptos, dan cuenta de la imperfección del sistema mismo, un sistema tan sólido, tan profundamente legitimado por la tradición que nos ha encerrado en una jaula de cristal. Lo que pretende esta concepción burguesa es borrar el origen arbitrario y pensar en un lenguaje que se crea a sí mismo utilizándolo como medio, «un mero signo de babélica confusión del reino del signo» (Calise, 2011, p. 5). Así también Bajtín afirma que «en cada signo ideológico se cruzan los acentos de orientaciones diversas. El signo llega a ser la arena de la

lucha de clases» (Voloshinov, 1992, p. 49), dado que la generación lingüística no puede ser pensada como un algo aislado y abstracto sino como una pugna dialógica constante. No hay que olvidar que, más allá de pensar el lenguaje como hecho aislado tenemos que enmarcarlo como arma de información para quienes detentan el poder, inmersos en su propio juego. Lotman, de hecho, argumentaba que la lucha por el monopolio de la información era la síntesis de la historia de la cultura, donde las luchas de clase se han traducido en la pugna por el control de las formas o lenguajes en la interacción semiótica que se traduce en conocimiento.

Es de suma importancia, asimismo, poner de relieve que los juegos del lenguaje han extendido su arena de combate, de lucha agonal, a la arena digital. El lenguaje digital, la forma de introyectar conocimientos mediante las estéticas tecnológicas, de difundir el conocimiento, se han incrementado notablemente en la era posmoderna, con particular énfasis desde la llegada de Internet. No debemos perder de vista que este terreno ha obligado al cine a reinventarse y adaptarse al lenguaje digital, de modo tal que abandona su lógica analógica, mientras que el videojuego ha nacido como hermano de la misma digitalización e hibridación del lenguaje.

### 3.1.3 Juego y derecho. Saltar la cuerda de cristal

Así como el lenguaje se vuelve cristal, el derecho salta sobre esa misma cuerda de redes; así, se constituye una imposibilidad de caer, una contención que se

retroalimenta. Sobre esa misma arbitrariedad se funda el derecho: el hombre firma un pacto social, el lobo que fue el lobo del hombre ahora se viste con otras pieles —unas más bonitas—, ya no es lobo sino hombre de derecho.

Ya los orígenes de la norma que regía sobre el ser humano siempre se vieron empapados del juego, ya los antiguos germanos hacían uso del derecho cuando fijaban «los límites de una aldea o las lindes de un terreno [que] se determinan mediante una carrera o arrojando el hacha» (Huizinga, 2007, p. 110).

La motivación lúdica que empapa el derecho desde su nacimiento puede definirse como típicamente agonal. Como se vio anteriormente, se basa en un campo de reglas fijas (derecho procesal) que se celebra. Huizinga afirma que hay tres variantes lúdicas en la acción judicial: el juego de azar, la competición o apuesta y la contienda de palabra. Agregaré también dos gestos lúdicos que se ajustan a la taxonomía mencionada: la simulación o máscara (*mimicry*) en el espacio, y la estructura judicial y el vértigo (*ilinx*) que engloba en la posmodernidad el proceder del derecho.

El proceso judicial se realiza en un determinado tribunal de justicia (juzgado o corte), que tiene como objeto ejercer la jurisdicción (resolver litigios). Este concepto remite a los juegos tempranos en la niñez, cuando se crea el espacio ideal del juego. El *agón* judicial crea esta suerte de «mundo paralelo» revestido de determinadas características, incluso arquitectónicas; en

este sentido, nótese la cuestión del «palacio de justicia» (particular conexión semántica con la realeza), lugar en el que legítimamente se realiza el ejercicio del derecho, una suerte de «círculo sagrado», como dice Huizinga, donde todavía vemos a los jueces sentados en el escudo de Aquiles. El tribunal se vuelve una suerte de espacio de juego en el que, temporalmente, una persona —dotada de más poder que otra— decide la suerte o el destino del acusado. Esto último nos remite al *mimicry*: los jueces a través de dicha actuación performativa han sido dotados de juzgar nuestros actos interpretando las leyes, que a su vez, los dotan de su poder.

El hecho mismo de la representación de una persona se extiende en el ámbito legal: en el fuero penal, por ejemplo, ni siquiera el denunciante puede revisar expedientes de su propia causa (salvo que se constituya como querellante); por tanto, los abogados serán la máscara que el cliente porta en el mecanismo casi teatral que se da en el proceder judicial. En relación con la vestimenta, la máscara se materializa. En Inglaterra, por ejemplo, los jueces conservan la tradición nacida en el siglo XVIII y utilizan peluca y toga; localmente, es de uso común un riguroso código de vestimenta formal e, incluso hoy en día, en algunas cátedras universitarias se le exige al alumnado asistir de traje.

El *agón* en el derecho parece ser lo más evidente; partiendo del proceso judicial, la causa en cuestión se reduce a dos posibilidades: ganar o perder. Actualmente, desde el desarrollo del pensamiento ético jurídico,

se ha puesto en cuestión este asunto. La competencia no debería, sin embargo, oscurecer la noción de «justicia», que no debe confundirse con el derecho. No es mi intención adentrarme en el debate justicia-derecho, sino más bien dar cuenta de que el derecho es parte de un juego y que existe una falsa pretensión, con el único fin de impartir justicia, de empaparlo o teñirlo de un carácter serio, alejado del concepto lúdico.

En realidad, apoyándonos en Blaise Pascal, no debemos perder de vista que el derecho y «lo justo» están legitimados por la violencia performativa-interpretativa, por la fe en la autoridad (fundamento místico) sobre la que se erigen las bases del derecho. La ley no es ley porque es justa, sino que es justa porque es ley. Como afirma Derrida:

Es justo que se siga lo que es justo; es necesario que se siga lo que es más fuerte. La justicia sin la fuerza es impotente; la fuerza sin la justicia es tiránica. La justicia sin la fuerza es contradicha, porque hay siempre malos; la fuerza sin la justicia es acusada. Es menester, por lo tanto, juntar siempre la justicia y la fuerza; y para eso hacer que lo que es justo sea fuerte, lo que es fuerte sea justo. (2008, p. 91)

En el mundo posmoderno ha caído el gran relato de Dios, cuya voluntad inclina la balanza para un lado o para el otro. Ha caído la balanza que se inclina por el *alea* (azar) mismo, por la posibilidad de tirar los dados de las circunstancias (constituidas como pruebas), de torcer la ambigüedad de la palabra y el subtexto en-

criptado en la ley, de jugar las cartas de un modo determinado. Si no existiera esa condición de posibilidad, no existirían abogados que maximicen o minimicen las chances de la victoria, aquí se presenta más fuerte el *alea*, ya desde la *Ilíada* Zeus sostiene la balanza de la justicia divina, los titanes juegan a los dados la suerte del mundo.

En la modernidad todo parecía más complejo y a la vez más sencillo: Dios decidía el destino del *alea*, la posibilidad de la victoria reducía de alguna forma el componente del *agón*: podíamos competir, pero al fin y al cabo el resultado de la tirada de dados se inclinaba por el buen cristiano. Hoy en día los relatos han cambiado: la resolución de la tirada ya no es sagrada, el *agón* se impone sobre el *alea*, el gesto de la jugada es el que cambia el rumbo del resultado.

La apuesta también se relaciona con el proceso judicial, ya que el demandante denuncia, o reta, a otra parte por la vulneración o compromiso de su propio derecho, y se demostrará a través de la contienda si el juez encuentra al acusado culpable o si lo absuelve (por falta de pruebas o porque efectivamente se ha demostrado su inocencia). La disputa verbal (el habla) funciona en el derecho como un mecanismo troncal puesto en juego a la hora de exponer puntos de vista, por ejemplo los juicios orales. Este ida y vuelta se practica en la actualidad mediante representaciones teatrales en el ámbito universitario de las carreras de derecho locales. Pues desarrollar dicha maestría (la actuación mediante la

palabra) mejorará el canal comunicativo a la hora de la lucha verbal de tipo agonal.

Los años no han borrado este tipo de contienda agonal, que mantiene su juego hasta la actualidad. Disputas de palabras que parecen ser más volátiles en el mundo posmoderno, la palabra intenta romper su sello, juega una vez más una contienda, se vuelve rap, el duelo se lleva a cabo en freestyle o MC's, una competencia entre raperos donde se pone en práctica la disciplina del freestyle, es decir, la improvisación de rimas sobre un ritmo de hip hop. Al momento de la batalla, un jurado (juez) evalúa el «flow» (la manera en que fluye sobre la pista instrumental), la «lírica» y la «métrica», entre otros aspectos, que luego determinarán el vencedor. Las batallas, que suspenden una vez más el espacio-tiempo al momento del juego, se basan en humillar al otro con respeto. Las reglas son sencillas: hay una ronda de personas que por diversión o competición trata de atacar al otro en base a sucesos, remarcando sus defectos, haciendo comparaciones, superándolo técnicamente en rimas —entre otras tácticas—, con micrófono o sin él, con una temática a la que sujetarse o sin ella, en una tarima o sobre el suelo. Rapear no debe relacionarse directamente con la poesía hablada y teatral, ya que se realiza acorde al ritmo de la música, más específicamente al *beat* o golpe, y no al de la melodía. Sus raíces son anteriores al MCing, que es una forma de expresión surgida es una forma de expresión surgida de la antigua cultura africana, transmitida oralmente

y que mantiene la estructura de ciertas «acrobacias verbales» que implican las rimas. El lugar de origen del rap es en Estados Unidos, donde comenzó a difundirse en los círculos afroamericanos que se formaron por la llegada de esclavos africanos.

Gracias al proceso de hibridación cultural (Canclini, 1990) ha permitido que la cultura del hip hop se extienda a Latinoamérica como canto de liberación, «[...] inspirado por el descontento, la pobreza y un sentido de comunidad que se evolucionaba mientras se expandía la ciudad durante los años 80 y 90» (Rekedal, 2014). En el caso de Chile resulta paradigmática la resistencia cultural mapuche surgida en pleno proceso militar pinochetista, en el que se empleó la fuerza armada para quitarles el territorio en un intento por erradicar su cultura. Fue en las *poblas* de Temuco y Padre de Casas donde comenzó todo:

Las *poblas* (poblaciones) de Temuco y Padre las Casas suben y bajan entre colinas, abriendo abruptamente a las rurales comunidades mapuche, y los forestales, apenas afuera de los límites urbanos. La migración rural-urbana genera condiciones de pobreza urbana, entrelazadas con las costumbres de la vida rural. En las *poblas*, el grafiti hip-hop cubre las paredes de hormigón, al lado de potreros improvisados, apiñados entre viviendas urbanas [...] Algunos raperos mapuche han descrito su música como una forma de artesanía electroacústica. Hablar así del rap mapuche lo desvincula de las estructuras financieras que han intervenido

tanto en la música popular, enfatizando más bien la prioridad en el contenido y la completa libertad de expresión. (Rekedal, 2014, p. 12)

Me gustaría detenerme en este uso del cuerpo en el mundo posmoderno que parece rebasar la palabra, acompañándola e intensificándola. Un cuerpo como límite abierto que rompe sus cadenas y ahora es medio de protesta, performance, canalización de la lucha, un cuerpo que antes no nos pertenecía pero hoy sí se manifiesta. La pérdida del ángel que ahora se encarna en nuestra piel nos devuelve el cuerpo:

Desde siempre, los ángeles se evaporaron en los colores azules del ideal. Un ángel nos acompaña constantemente; ignoramos su presencia, aunque esté allí, muy cerca; nos espera en los espejos y nos dice: «Ése eres tú». Tenemos un cuerpo, esto es seguro. Pero, ¿a qué se le parece? Esto es lo que siempre nos provoca asombro [...] Disuelto en el azul, el ángel se llevó con él el secreto de lo que es un cuerpo, y es lo único que puede decir la contraseña ante los espejos. El ángel no nos abandonó, lo expulsamos cuando preferimos el destello de nuestra existencia a su eternidad [...] De manera que hoy, en el momento en que nuestros ideales se vuelven más exiguos, que se reducen a nada, el ángel, hasta ahora exiliado, reintegra el cuerpo. Los azules se disipan y entonces se funde sobre nosotros, se funde con nosotros, nos llama de nuevo a su Edén infernal. (Pommier, 2002, p. 19-20)

### 3.2 Lograr la areté. El juego como narración

El juego, entonces, tiene repercusión en la estructura de la vida, en la organización de las instituciones, en el lenguaje mismo como posibilidad virtual que se actualiza mediante nuestra acción (hay cierto carácter agonal en esa elección del azar), en la política, en el derecho, en la poesía, y en tantas otras modalidades de la vida.

Al desarrollar la noción de juego he evidenciado cómo la actividad lúdica se extiende como red (crystalizada o no), cómo atraviesa la vida, la precede y «estructura» (o desestructura). Sin embargo, dicha actividad necesita de un sustento, dado que es un esqueleto sin carne. En esta red es donde juego y narración se cruzan: la narración estructura el juego y, a la vez, el juego estructura la narración, ambas son hilos dentro de una compleja red. Dicho entramado se irá ajustando, mediante tensiones y distensiones, a los grandes relatos del mundo, podrá cambiar la brecha, el espacio de la trama, pero difícilmente cambien los materiales que la integran. Los cruces a veces son más evidentes, más puros, es así como cuando uno piensa en el juego es claro ejemplificarlo en la etapa de la niñez: la creación de mundos, el «hacer cómo» de la vida diaria (que a la vez es motor de aprendizaje).

La lógica narrativa mantiene en la modernidad el resabio de los grandes relatos religiosos. La estructura dramática clásica, así como la religión, piensa en el Diablo y Dios, pone como esencial la constante lucha

de dos fuerzas en pugna de igual poder, donde alguna ganará en una contienda final, aunque la victoria no puede ser evidente. En *Cómo escribir un drama* (1947), Egri denomina a esa simetría «unidad de opuestos», donde es imposible toda avenencia: «El fascismo y la democracia, en una contienda a muerte, constituyen una perfecta unidad de opuestos. Uno tiene que ser destruido a fin de que el otro pueda vivir» (1942, pp. 139-145). Dicho punto en la estructura, sobre todo adoptado en el teatro y el cine, remite al juego agonal, donde hay un vencedor y donde la diversión existirá si el contrincante tiene similar habilidad a la nuestra, pues ¿quién quiere competir contra alguien muy superior o inferior? Nos aburriría. Se puede afirmar que esta narración se nutre del juego, de la unidad de opuestos agonal, del vértigo de la contienda, de las diferentes máscaras que producen misterio, del azar del desenlace, de la «vuelta de tuerca» inesperada, entre otros mecanismos.

La narración encontrará vida en su estructura por la necesidad lúdica misma, el ánimo lúdico que hace avanzar la narración, la espera de lo inesperado, de la sorpresa, la danza de la gran máscara; en el cine la pantalla que me devuelve la mirada, en el libro la palabra viva. Los modos de narrar hasta la posmodernidad estaban encadenados al autor: el lector/espectador se encontraba aferrado a la historia, con la que — en mayor o menor medida — colaboraba cooperativamente, como se vio en el primer capítulo.

Ahora bien, la lógica en la posmodernidad cambia, dando lugar a modos de narración que otorgan el mando al lector —devenido en usuario—, que, asimismo, también comienza a participar en la expansión de la red de redes (Internet). Como ilustré en el primer apartado, las narraciones cambian, se vuelven adaptables, flexibles, el espacio y el tiempo mutan. El videojuego aún no existe, pero el cine encuentra un agotamiento de sus modos de contar clásico. En este contexto, narración y *ludus* confluyen en una forma única, un destello originario del videojuego, que en ese entonces se encuentra en un estado etéreo, sin soporte, materializado en una mesa donde diferentes jugadores desarrollan colaborativamente una historia: así surge el juego de rol.

### 3.2.1. Epifanías dramáticas, narración y juego en los juegos de rol

Para comenzar a trazar una breve historia del juego de rol, como antecedente del videojuego en tanto forma narrativa, primero hay que definirlo. Un juego de rol es un tipo de juego, en principio de mesa, en el que los participantes asumen los roles de personajes —de ahí proviene su nombre— y hacen avanzar una narración. Cada jugador tiene la libertad de realizar cualquier acción con su personaje, siempre y cuando siga un determinado verosímil que él mismo fijó previamente en una planilla de personaje, que varía dependiendo del juego. Lo esperado es que cada jugador cree personajes tridimensionales, como en una película o narración clásica.

La historia estará coordinada o dirigida por un director o máster. Entre otras tareas, este irá relatando situaciones para darle forma a una historia, determinará la dificultad de las tiradas (que explicaré a continuación) y asignará experiencia a los jugadores en relación con su actuación en el juego, dado que mientras más experiencia acumulen, subirán de nivel y tendrán mejores habilidades. Superficialmente, las reglas son sencillas: enunciaremos las acciones que queremos que nuestros personajes realicen, las cuales están sujetas a las habilidades del personaje y a un sistema de tiradas. Por ejemplo, si un personaje se topa con un risco empinado y quiere treparlo, podrá tirar mayor o menor cantidad de dados con más o menos caras dependiendo de lo que su planilla indique en la habilidad «acrobática» (los dados pueden ser de hasta veinte caras). La dificultad de la tirada estará sujeta al director o master. Lo mismo aplica para atacar a enemigos: en caso de que los hubiere, el master los representará y tirará por ellos, con lo cual establecerá su fuerza y habilidades.

El origen de los juegos de rol es difuso. Si bien se han fijado fechas establecidas, como hemos observado a lo largo de la tesis, es complicado fijar fechas exactas en el surgimiento de dispositivos, disciplinas artísticas, actividades lúdicas y otras. Los principios del rol se encuentran en las actividades antiguas relacionadas con la imitación: desde los antiguos ritos y representaciones en Grecia y Asia Menor, en las máscaras que representaban los dramas de la muerte y la resurrección

de Osiris en Egipto, hasta el teatro improvisacional, conocido como «*commedia dell'arte*», con situaciones personajes y diálogo improvisado. El juego de rol siempre ha existido de un modo u otro bajo la figura de la máscara, el jugar a ser alguien más del *mimicry*, el juego de la performance, de ser alguien más a través de mi propio cuerpo. Le Breton señala la importancia del cuerpo porque de él nacen y se propagan las significaciones que fundamentan la existencia individual y colectiva; él es la emanación de la relación con el mundo, el lugar y el tiempo en los cuales la existencia cobra forma a través de la fisionomía singular de un actor (Le Breton, 2002, p. 7).

El juego de rol contemporáneo se basa en los juegos de guerra o *wargames*, inspirados por el juego de emulación creado en 1780 por el duque de Brunswick. Años más tarde se perfeccionan y son utilizados (hasta hoy en día) como modo de entrenamiento estratégico y militar, a partir de lo cual adquieren el nombre mencionado. En 1913, H. G. Wells toma como base los *wargames* y comienza a comercializar un set de reglas con miniaturas llamado «*Little Wars*» (cuyo título original traducido sería «Pequeñas guerras: un juego para niños de entre doce y ciento cincuenta años y para aquellas muchachas especialmente inteligentes a las que les gustan los libros y los juegos de chicos»); luego, el mercado se expande y varios coleccionistas adultos utilizan el juego, recreando sucesos históricos como las guerras napoleónicas. Con la llegada del *Diplomacy*

(Allan B. Calhamer), en 1959, se abre el mundo a una competencia agonal donde ya dos personas se enfrentan en el tablero. En paralelo, a mediados de los 40, M. A. R. Barker comienza a desarrollar su juego *Tékumel*, y durante los 60 utiliza sesiones de *wargames* para desarrollar su juego basado en las culturas de India, Oriente Medio, Egipto y Mesoamérica. La actividad performativa en el rol, es decir, la interpretación de un personaje ficticio, comienza a sentirse a fines de los 60 cuando, en la Universidad de Minnesota, los jugadores interpretan a personajes<sup>29</sup> personalizados en un escenario del período napoleónico situado en la pequeña ciudad de Braunstein. Ese mismo año se organizó una segunda sesión, en la que se situó a los jugadores en los papeles de los funcionarios del gobierno y a los revolucionarios en una república ficticia. Utilizando como inspiración las sesiones de Braunstein, en 1971 Dave Arneson —quien participa en ellas— crea un reino de fantasía conocido como «Blackmoor». En ese mismo año comienza a dirigir partidas de ese nuevo juego, similar a sus predecesores, ya que utilizaba personajes en miniatura (propio de los *wargames*) y mapas de terreno para ilustrar las acciones. Las reglas utilizadas en

<sup>29</sup> Cabe destacar la existencia de los juegos de rol en vivo, una modalidad de juego de rol en la que la representación de los personajes por parte de los jugadores se realiza en tiempo real y de forma escenificada, a veces incluso con el atuendo apropiado, como disfraces y reproducciones inofensivas de espadas u otro tipo de armas. En contraste, en los juegos de rol tradicionales (comúnmente llamados «juegos de rol de mesa»), los jugadores se sientan alrededor de una mesa e interpretan a sus personajes únicamente en forma oral.

el mismo serán las bases del género de rol de fantasía: puntos de vida, experiencia, nivel de personajes, clases de armadura y mazmorras. Por otro lado, en 1970 Gary Gygax y Rob Kuntz fundan la Castle & Crusade Society como una sección de la *Federación Internacional de Wargaming*, dedicada puntualmente a las miniaturas de tipo medieval. Luego se incorpora Dave Arneson. Dicha sección comenzó a publicar ese mismo año un periódico llamado «*Domesday Book*», de donde saldrán las reglas del *Chainmail*, predecesor del *Dungeons & Dragons*, así como un mapa del reino Great Kingdom, donde se desarrollarán las campañas. Posteriormente, Dave Arneson y Gary Gygax colaboraron juntos para crear el primer juego de rol en ser comercializado: *Dungeons & Dragons*. El nombre del juego derivaba de otros dos juegos comercializados con anterioridad, pero eran juegos de tablero. Gary Gygax descubrió, a principios de los años 70, un juego australiano llamado «*Dungeon*», y poco tiempo más tarde descubrió otro juego de tablero, estadounidense, llamado «*Dragon*», así fusionando esos dos títulos nace el famoso juego de rol que sigue vigente hasta la actualidad.

El juego de rol reúne tres formas, que existían, pero se mantenían aisladas, lo que las volvía orgánicas: el jugador como personaje (el yo actuante dentro del mundo), la narración (como marco de mundo y motor colaborativo de la historia) y el juego (como mecánica de acción, azar, *agón*, máscara y vértigo). La narratología y la ludología son dos disciplinas que se encuentran y

cruzan permanentemente, pero no han sido estudiadas dentro del ámbito académico en forma conjunta. En la actualidad, algunos autores como Oliver Pérez han sabido reconocer en las obras posmodernas (series de televisión, videojuegos, instalaciones, etcétera) algunos cruces interesantes en los que la *ludología conoce la narratología* (Frasca, 1999).

En la práctica, el juego de rol hila dichos elementos evidenciando y celebrando la inmersión resultante como proceso fundamental del movimiento lúdico posmoderno. La persona se diluye en el personaje, hay un deseo del espectador que quiere volverse actor, y la narrativa, hoy más que nunca, explota su capacidad como:

Una narrativa sugestiva [que] en cualquier medio se puede experimentar como si fuera realidad virtual, porque nuestro cerebro está preparado para sumergirse en las historias con una intensidad tal que el mundo a nuestro alrededor desaparece. Este canto de sirena con que nos tienta la narrativa es la causa de que Platón desconfiase de los poetas porque eran una amenaza para la república. (Murray, 1999, p. 110)

Los juegos de rol, pocos años más tarde de su creación definitiva, comenzarán a diseminarse fuera de la lógica del *tabletop* (juego que se realiza en la mesa) para pasar a formatos electrónicos, principalmente en un género de videojuegos llamados «*text-based*». Como lo indica su nombre, estos se basan en el texto como

creador de mundo, por lo que el jugador ya no necesita estar físicamente en el lugar ni tirar los dados, pues el ordenador va indicando qué sucede con la historia. Será el texto el que dispara la aventura, y no el video como en *Spacewar!* (establecido como el primer videojuego en 1961), que de todas formas solo podía ser utilizado en el contexto universitario y era imposible su uso hogareño.<sup>30</sup>

A mediados de los '70, el ordenador, medio en el que habían aparecido originalmente los videojuegos, no era una tecnología accesible; era un bien de lujo que pocos podían comprar. Las primeras computadoras personales comenzaron a surgir en ese período, al comienzo sin monitor, simplemente con impresoras. A partir del éxito de los videojuegos en los salones recreativos, se estimuló la aparición de los primeros videojuegos

<sup>30</sup> En el Massachusetts Institute of Technology existía un club de estudiantes que compartían su pasión de construir modelos de ferrocarriles a escala, el Tech Model Railroad Club. Muchos de los miembros del club compartían asimismo su pasión por los ordenadores y por las novelas de ciencia ficción de E. E. «Doc» Smith, y cuando el primer PDP-1 (primer computador de la serie PDP de la Digital Equipment) llegó al MIT, tres de los miembros del club se reunieron para decidir qué harían con él. Wayne Witaenem, Martin Graetz y Steve Russell decidieron que harían un juego, y bajo el liderazgo de este último desarrollaron *Spacewar!*, un duelo espacial para dos jugadores que vio la luz en 1962. El juego ocupaba 9k de memoria y causó sensación entre los miembros del MIT. Numerosas copias fueron distribuidas a través de ARPAnet y otros medios para demostrar las capacidades del nuevo PDP-1. No obstante, a pesar de su éxito, los jóvenes programadores no patentaron su trabajo y tampoco se plantearon su comercialización, pues requería de una plataforma hardware que costaba 120 000 dólares.

programados por los usuarios de estos aparatos, pero las tremendas limitaciones de la primera generación de ordenadores personales imponían ciertas restricciones al desarrollo de los programas. Los juegos de acción eran imposibles de programar dada la baja capacidad gráfica en los sistemas, lo que dio origen a los juegos conversacionales<sup>31</sup> (o por turnos) basados en texto. La mayoría de los juegos eran reversiones de los clásicos como el ahorcado y el juego de los barcos.

Particularmente, los *text-based* que me interesa desarrollar se denominan «MUD» (*multi-user dungeon*): son juegos que transcurren en un mundo virtual en tiempo real (presente) y que usualmente combinan los elementos de los juegos de rol pero en una interfaz informática online ejecutados en un servidor. Los jugadores avanzan en la narración al leer las descripciones de cuartos, objetos, otros jugadores, «NPCs» (*non-player characters*, es decir personajes pero no jugadores), lo que los convierte en sujetos activos de una narración con diferentes resultados (ya que cada decisión de los jugadores afectará la historia). Por lo general, los jugadores interactúan entre ellos y actúan tipeando determinados comandos que se asemejan al lenguaje corriente; por ejemplo, comandos de verbo-sustantivo

<sup>31</sup> La aventura conversacional es un género de videojuegos, más común en ordenadores que en consolas o *arcades*, en el que la descripción de la situación en la que se encuentra el jugador proviene principalmente de un texto. A su vez, el jugador debe teclear la acción que va a realizar. El juego interpreta la entrada —normalmente— en lenguaje natural, lo cual provoca una nueva situación y así sucesivamente.

«hit troll», e incluso comandos que reconocen algunas preposiciones y conjunciones «hit the troll with elvish sword».

El primer MUD llamado «*Colossal Cave Adventure*» fue creado en 1975 por Will Crowther, y fue el primer videojuego de aventuras usado popularmente. Lo particular del juego eran las referencias al *Dungeon and Dragons* y un DM (*dungeon master*) controlado por computadora. Inspirados en *Adventure*, un grupo de estudiantes del MIT (Massachusetts Institute of Technology) desarrolló *Zork*, un juego con modalidad *single-player* (un jugador) que alcanzó gran popularidad. Fue en 1978 cuando Roy Trubshaw, un estudiante de la Universidad de Essex, en Inglaterra, comenzó a trabajar en la modalidad multijugador, inspirándose en *Zork*, juego del que disfrutaba mucho. Así, creó el MUD (Multi-User Dungeon), que resultó ser el primer juego de rol multijugador en Internet en 1980, año en que la Universidad de Essex conectó su red interna a ARPAnet. El juego se volvió mucho más accesible cuando una cuenta de invitado se creó en JANET (red académica británica) para conectarse los fines de semana y durante la semana entre las 2 y 8 AM.

El uso de avatares y personajes, de máscaras (*mimicry*) que dejan ver sus aristas en un mundo aparentemente lúdico y de entretenimiento, hoy en día se vuelve la actividad principal de las redes sociales. Un avatar, una foto y el diálogo a través del chat que, a través de elementos no narrativos, configuran una narración

de la vida. Un elemento social también es relevante de observar: aunque no lo abarcaré del todo en esta investigación, de todas formas es interesante señalar cómo las plataformas digitales se percatan de la potencia de la comunicación online en base a determinadas experiencias surgidas de los usuarios, como los MUD. Como señala Hernández Pérez:

Los chats y comunidades virtuales actualizaban esas redes que ya existían en las sociedades humanas. Más tarde, la red trasladaba el placer de la suspensión de la realidad (paidia o «fantasía de divertimento») a estas plataformas, creando las primeras redes de juego, las MUDs y las comunidades de juegos arcade (MMOG, Mass Multiplayer Online Games). Ambas plataformas darían lugar tras una evolución tecnológica a los actuales MMORPGs (Mass Multiplayer Online Role Playing Games). Pero el usuario necesitaba de la construcción de un relato propio que aunase la definición de la identidad y permitiese realizar funciones de socialización. Así, el mundo-juego pasa a ser sustituido por una representación del mundo real y el avatar y los personajes de su juego son sustituidos por una imagen más acorde con estos propósitos, adoptando la forma de perfil personal. (Hernández Pérez, 2012, p. 40)

El videojuego, entonces, ya no puede ser pensado únicamente en su denominación lúdica agonial, a través de una consola o de dispositivos puntuales y comercializados bajo dicha categoría; una red social, en este

sentido, también debe ser considerada un videojuego de tipo *mimicry*, donde la máscara y el avatar son los principales estímulos de juego.

### 3.2.2 Quintaesencia posmoderna. Del hipertexto a la hipermedia

Si bien el capítulo I ha abierto una cuestión clave que se trata en esta tesis respecto de la narratología posmoderna, es necesario ampliar el campo de análisis, ya que, el surgimiento de nuevos medios, como el videojuego, hace necesario que se amplíe el campo de análisis.

Al hablar del videojuego, de las nuevas tecnologías electrónicas y digitales, no debemos perder de vista los aspectos que enmarcan estas supuestas evoluciones en torno de los nuevos descubrimientos. Citando a Scolari:

Cada vez que aparece una nueva tecnología — no sólo comunicacional — ésta es hablada por la sociedad y sus instituciones. La tecnología se convierte en objeto del discurso y entra a formar parte de una trama cultural donde conocimiento y poder se entremezclan. (2008, p. 65)

La era comunicacional en la que vivimos pone de manifiesto que los descubrimientos van más allá de la tecnología. Las tecnologías, de hecho, son anteceditas por el uso que la ideología posteriormente les asignará. Por ejemplo, la televisión como invento existió antes que el cine: en 1877, George R. Carey, de Boston (Massachusetts), creó el telectroscopo de selenio, una cámara

que podía proyectar una imagen en movimiento a un punto distante y que constituyó el primer prototipo de televisión. En la era comunicacional el saber es poder (Lyotard, 1979), y esto ha hecho que los avances de los *mass media* sean evidentes donde la ideología antecede la tecnología (Comolli, 1971).

Pensar en el surgimiento del videojuego significará ir más allá: el videojuego puede pensarse entonces como el cine, pues no son artes «puros» (por denominarlos de algún modo) sino que dependen de la hibridación de múltiples medios, y su origen, además de ser difuso, es imposible de rastrear.

En este sentido, Levy actualiza el concepto de los nuevos medios que «van más allá de la oralidad del texto impreso para ubicarse en el cruce entre el multimedia y el dialogismo colectivo que permite la red digital» (1994). La hibridación no puede pensarse como una hibridación tecnológica, sino que se reproduce en el aspecto cultural a través de las políticas globales y multinacionales llegadas con la posmodernidad. Los viejos medios (como la televisión, surgida en 1950) se mezclan con los nuevos medios (Internet), algo que queda ilustrado con la conectividad en los Smart TV. Otros autores denominan este borramiento de huellas y límites «transmedialidad».

Por otro lado, Jay David Bolter y Richard Grusin han desarrollado el concepto de «remediación» (*remediation*), que retoma el planteo de la convergencia de lenguajes y medios que se contaminan entre sí, y van

más allá de la contaminación e imbricación al pensar en el diálogo que se genera entre los medios, en la interacción entre ellos que produce nuevos espacios híbridos. La remediación es definida para los autores como «la representación de un medio dentro de otro medio» (Bolter y Grusin, 2000, p. 45). Scolari también retoma este concepto, al que llama «contaminación entre interfaces» (2004), proceso en el que las máquinas digitales «fagocitan medios, lenguajes, interfaces estéticas y teóricas».

Así, la World Wide Web, como cualquier otro medio, puede denominarse «una máquina de remedar otros medios» (Scolari, 2008). La web es ecléctica e inclusiva, y sigue pidiendo prestados y remedando casi cualquier medio visual o verbal que conozcamos. La hipermediatez entonces es un plus importante en la web, dado que las pantallas siguen surgiendo, cubriendo las necesidades que se han encajado dentro de su misma interfaz. Este factor ya data de la televisión, pues a fines de los años 70 se implementó el sistema PIP (*Picture and Picture*) por el cual un programa es transmitido en pantalla completa mientras otro es transmitido en una pequeña ventana.

Es necesario, en este contexto, repensar la cuestión de los soportes porque, si bien han mantenido la materialidad de la pantalla, han cambiado su lógica. El cine mismo rompe los límites de su pantalla, se expande, mutando de formato, habla de sí mismo. Deberíamos replantearnos incluso el hecho de que el cine sigue siendo cine. El videojuego, por otro lado, se vuelve

más complejo; los nuevos medios, en general por su carácter híbrido, cada vez se vuelven más complejos en su análisis. Teóricos como Manovich aseguran que, para embarcarnos en el análisis, debemos centrarnos en los estudios de la interacción persona-ordenador, en los que a su vez los nuevos medios se vuelven programables deviniendo software, necesitando así «estudios de software» (2001).

Pero ¿cómo hablar de hipertexto adoptando una terminología que refiere, acertadamente, a un concepto fragmentario de interpretación pero apuntado al soporte literario? Hablar de hipertextualidad en una época en la que el texto se encuentra integrado en lo visual, sobre todo en el multimedia, resulta un tanto engorroso. La convergencia de medios y lenguajes multimediales imbricados en la lógica interactiva no pueden ser pensados como hipertextos sino que devienen hipermedios.

Los teóricos que hablan de los «nuevos medios» generalmente tienden a englobar –según Scolari– determinadas características que los diferencian de los medios tradicionales:

- Transformación tecnológica (digitalización)
- Configuración muchos-a-muchos (reticularidad)
- Estructuras textuales no secuenciales (hipertextualidad)
- Convergencia de medios y lenguajes (multimedialidad)

- Participación activa de los usuarios (interactividad) (Scolari, 2008, p. 71)

La llegada de lo digital ha permitido la manipulación de informaciones a través del código binario, algo que nunca antes fue posible. La tecnología analógica, relacionada con los medios tradicionales, sigue una lógica lineal desde la producción misma (opuesta al hipertexto). En cine, por ejemplo, la posproducción analógica era compleja: en primer lugar, se revelaba del negativo original una copia a una luz para que el montajista, a través de la moviola (máquina para edición de películas), editara la película en forma lineal. Para llegar a una escena, este debía pasar todo el material y cortar con unas tijeras la toma deseada, sin errores, con meticulosidad; debía mantener el material en orden, en cestos de descarte, o bien colgados y nombrados.

A partir de la invención y comercialización del sistema AVID, a principios de los '90 se comienza a montar en forma digital. Hoy, con un clic podemos romper la tediosa linealidad a través del sistema no lineal que ofrece este tipo de software. El momento de la captura también ha cambiado en la industria del cine: a través de las cámaras digitales, se ha superado la calidad del grano fílmico y día a día las codificaciones (a través de algoritmos) permiten mayor calidad y menor ruido en el archivo final. La manipulación del el material nos obliga a pensar hasta dónde podemos hablar de cine de lo real (incluso en el registro de lo documental), ya que el posproductor tiene la capacidad de insertar,

modificar o eliminar personas, objetos, colores, formas y efectos.

El soporte digital permite que los textos se conviertan en una masa de bits manipulable, la hipermedialidad y la interactividad rompen el consumo pasivo de los medios (Scolari, 2008), cumpliéndose el deseo de los teóricos del hipertexto, en estos nuevos medios se pasaría el poder del autor al lector.

Teóricos como Manovich afirman que el valor del pasaje de lo analógico a lo digital está en que lo digital es susceptible de ser programado. Las mejoras técnicas (a nivel hardware y software) que hemos mencionado se basan en entornos e interfaces que han sido programadas, es decir, pensadas y escritas a través de un código que requiere conocimientos del dominio no solo del lenguaje a utilizar sino también de algoritmos especializados y lógica formal.

Retomando la cuestión del usuario en la posmodernidad, es importante considerar Internet como un proceso de materialización de los sueños de los teóricos del hipertexto. En ese momento, todo lo que parecía mera teoría se convierte en algo tangible. La interacción en la red será causa y consecuencia de una nueva euforia posmoderna, el cuerpo durmiente que se levanta pasa al mundo tecnológico; es aquí y ahora el momento de actuar, de interactuar. Los primeros juegos de rol ya tenían la intención de esa interactividad que necesitaba un soporte para plasmarse. Nacidos los videojuegos se cumple este deseo, pero falta la interconexión que

viene a cumplir Internet. Hoy en día, el usuario también puede ser contemplado como un prosumidor, «[...] (del inglés *prosumer* o *producer*), una combinación entre el productor y el consumidor» (Scolari, 2008, p. 91).

Pero no debemos tomar esta noción de usuario como una solución a todos los males posmodernos. Al igual que Manovich, varios teóricos aseguran que las formas artísticas siempre necesitaron un *feedback* interactivo, donde el significado se completa por el mismo espectador o incluso se trazan, mediante operaciones intelectuales, determinados trayectos mentales. «Si el espectador cinematográfico estaba obsesionado y trataba de emular el cuerpo de la estrella, al usuario del ordenador se le exige seguir la trayectoria mental del diseñador de los nuevos medios.» (Manovich, 2001, p. 61)

Este tema será desarrollado más adelante, pero cabe destacar que el marco de esta teoría contempla un usuario mucho más poderoso, que va más allá de la contemplación y que pasa a una lógica de activación textual. La respuesta, a mi parecer, es más compleja: en la lógica cooperativa del dispositivo hay una potencia mucho más profunda; activar, mover, puede ser un motor de cambio, pero también en el movimiento mismo podemos perdernos en una vorágine dispersiva. La solución se encuentra en el dispositivo, en nuestras narices, pero también se encuentra, como siempre, un contrapeso del cual la ideología hace uso. Así como el cine alguna vez fue una herramienta para el cambio y luego terminó

siendo (como mencioné antes) un primer o un segundo cine, lo mismo puede pensarse con los (no tan) nuevos medios. Varios autores señalan esto con preocupación, pues los nuevos medios siguen amoldándose a la lógica del capitalismo tardío. La tecnología pareciera moverse en la dialéctica control/libertad. Marshall realiza una reflexión detallada al respecto:

Entender la cibernética nos permite comprender cómo el tipo de interactividad que proponen los ordenadores (que trabajan con el modelo cibernético) se basa en integrar a la persona dentro de los objetivos del sistema y conservar la información de su actividad. La cultura de los nuevos medios implica vivir en este mundo cibernético del control o, como mínimo, potencialmente controlable. (2004, p. 19)

Es por eso que no debemos celebrar — sin pensar — la interactividad. El ciberespacio también puede construirse como una poderosa red ideológica que, si bien tiene el poder de evidenciar los mecanismos del capital, puede terminar absorbiendo al usuario.

Para cerrar el concepto de las hipermediaciones debemos pensarlas como la continuación de la lógica del hipertexto en la que, a través del fragmento, se cruzan e integran no linealmente distintos elementos como audio, video, texto escrito, imágenes, entre otros. En este sentido, la no linealidad sigue rigiendo la lógica, diferenciándose con el multimedia que, en realidad, tiene un carácter lineal. Cuando hablamos de

no linealidad pensamos en Internet como medio dominante pero olvidamos que en verdad no es el medio el que rige el pensamiento, sino quien lo materializa. Por esto la digitalización se puede pensar como un eje central en este proceso, ya que su arquitectura permite la interactividad; el carácter virtual y fragmentario se materializan a través de su torrente binario, de manera tal que se observa la tendencia posmoderna. De hecho, la virtualidad y la fragmentación existieron siempre desde el lenguaje y la metáfora misma (la virtualidad entre la representación y el referente, por ejemplo). Una vez más, lo que los vuelve posibles es el pensamiento, y antes del pensamiento el sueño: como he referido anteriormente, para Comolli «el cine ha sido soñado antes de ser fabricado».

### 3.2.3 El videojuego en la era de la reproductividad técnica

El origen de los videojuegos, aunque difuso, necesita ser al menos esbozado con el propósito de intentar llevar a cabo un proceso de análisis más profundo.

Las nuevas tecnologías no vienen simplemente como el aire fresco. Necesitan estar asociadas a ideas o industrias familiares [...] A pesar de que los videojuegos son un fenómeno reciente, se benefician de su parentesco cercano con la bien posicionada industria del entretenimiento. (Kent, 2001, p. 22)

Emparentado con la historia del cine, el videojuego también necesitó de un nuevo «espectador», en este

caso un usuario — como se trató en el apartado anterior — preparado para interactuar con el mundo con el objetivo de modificarlo a través de su acción, de un pensamiento lúdico que pasa a un acto lúdico.

El surgimiento del nuevo cuerpo posmoderno, del ángel encarnado en la carne, junto con la caída de los grandes relatos religiosos dan rienda suelta a la concreción del pensamiento lúdico. Antes, el sujeto espectral se encontraba preso en la virtualidad en del lenguaje, pensamiento y mirada que el hombre proyectaba al cielo o la pantalla por igual, para quienes interpretaban la Biblia, el juego de «azar» o «suerte» era pecado, sobre todo por violar «el principio del amor y la regla de oro».<sup>32</sup>

El primer rastro que encontramos de los videojuegos está, según Kent, en el juego de pinball nacido en Francia durante el siglo XVIII, en ese entonces llamado

<sup>32</sup> «El jugador realmente no muestra verdadero amor por aquellos con quienes juega, porque está deseando quitarles todo lo que tengan si el evento incierto se vuelve en su favor. Y si tal es el caso, eso es simplemente la mala suerte del perdedor. Verdaderamente el juego es hurto por consentimiento. Usted podría preguntar, ¿cómo puede ser hurto si hay consentimiento? Esto es hurto en la misma forma que el duelo es asesinato por consentimiento. Simplemente porque las dos partes estén de acuerdo en un duelo no significa que esto no sería asesinato. Jesús dijo: “Amarás a tu prójimo como a ti mismo” (Mateo 22:39). Los escritos de Pablo indican que debemos buscar el bienestar de los otros (1 Cor. 10:24). El jugador también viola la regla más básica de las relaciones humanas, la regla de oro, que es: “Así que, todas las cosas que queráis que los hombres hagan con vosotros, así también haced vosotros con ellos; porque esto es la ley y los profetas” (Mateo 7:12). Ningún jugador quiere perder. No obstante, está deseando que así sea con los demás» (Rader, 2013, p. 2).

«*bagatelle*». Básicamente, el dispositivo constaba de un tablero horizontal de puntería, montado sobre una mesa, que tenía una serie de hoyos y topes de madera que determinaban el recorrido de una bola. En realidad, Kent asegura que fue el *Baffle Ball* de David Gottlieb, quien se dedicaba a hacer juegos de feria, lo que abrió la puerta a la industria del videojuego. El *Baffle Ball* contaba con la innovación en el mecanismo: constaba de un resorte que lanzaba las bolas al tablero, en el que había distintos agujeros con puntuaciones. Por un centavo, los jugadores podían lanzar siete bolas y las controlaban moviendo toda la caja, sistema que fue denominado *tilting*.

Debido al éxito del dispositivo comenzaron a surgir competidores. Harry Williams, un ingeniero de la Universidad de Stanford que había trabajado en la industria, conocía más de los trabajos mecánicos y comenzó a reciclar las máquinas de pinball, por lo que ahorró mucho dinero. En 1933 montó la primera máquina eléctrica de pinball, a la que llamó «*Contact*»

Al igual que el mecanismo de *tilt*, los agujeros eléctricos se convirtieron en un estándar usado hasta el día de hoy. El pinball que conocemos en la actualidad surge de la idea de maximizar el elemento agonal en el juego. Gottlieb creía que la única forma de legitimar el pinball era probando que se necesitaba más habilidad que suerte (*agón* sobre *alea*). Años después, en 1947, uno de sus ingenieros, Harry Mabs, agregó la innovación de seis palancas impulsadas a resorte que propulsaban la

bola nuevamente al tablero antes de que cayera. Gottlieb los llamó «*flipper bumpers*» y dijo que esto probaba que Humpty Dumpty, su última cabina de pinball, no era únicamente un juego de posibilidades, ya que los jugadores obtenían mayor puntaje con su habilidad al regresar la bola al juego a través de las palancas, y no a través de la fuerza de gravedad o la suerte.

Así como el espectador y el deseo de este dan origen al cine, a la historia del espectador, el videojuego nace del ánimo lúdico del jugador, del usuario posmoderno. La tecnología nacida para descifrar los códigos secretos usados por los alemanes ayudó a establecer las bases de la teoría moderna de la computación, sobre todo el enfoque de investigación respecto de la inteligencia artificial. Optimizar el tamaño y el precio de los ordenadores fue cuestión de tiempo: en 1949 se presentaron los algoritmos para un programa de ajedrez (que, debido a la poca potencia de los ordenadores, no podía llevarse a cabo); pocos años más tarde, en 1962, el *Spacewar!* se constituye como el primer videojuego, según varios historiadores del ámbito (Kent, Donoval y otros).

En conclusión, a lo largo de este capítulo se ha revisado brevemente el concepto de juego, pensándolo como clave en la vida, tal vez cristalizado por los mecanismos sistémicos como el lenguaje y el derecho, a los que estamos sometidos. El ánimo lúdico reverdece en la posmodernidad, y debe ser pensado y analizado a través de conceptos como el simulacro (Jameson,

1991), que se cruza con la categoría lúdica *mimicry* (máscara) que predomina en el mundo contemporáneo. Esta cuestión del simulacro y la máscara, en términos lúdicos, se extiende a varios soportes en los que la lógica digital puede ser aplicada. En lo que respecta al cine, la grabación y la reproducción ahora se basan en codificaciones virtuales. El juego de rol (antecedente del videojuego) nace en plena posmodernidad y se vale de la máscara como elemento narrativo; cada jugador juega con su personaje, creando historias, participando y haciendo crecer la narración. El éxito de dichas narrativas contemporáneas se traslada a medios híbridos e Internet aprovecha esa experiencia. Ahora la máscara se evidencia en las redes sociales.

El cine moderno, a diferencia del posmoderno, está ligado a narrativas apoyadas en universales que mantienen la atención del espectador mediante juegos psicológicos. Sin embargo, el usuario posmoderno se vuelve prosumidor, produce, activa y a la vez consume, por lo que la lógica del cine necesita ser reformulada. El cuerpo se pone en funcionamiento, se introduce en las lógicas narrativas; ya no escuchamos ni vemos historias solamente: también las vivimos, nos sumergimos en ellas, las tocamos y las movemos con nuestro cuerpo a través de los hipermedios.

En el siguiente capítulo atenderé el nacimiento del videojuego gracias a los elementos que él mismo toma del cine. En primer lugar, toma la estructura dramática de su narrativa moderna (materializada en los guiones

de los MUD, con líneas de diálogo e interacción de personajes) para luego comenzar a hacer uso de sus elementos técnicos (movimientos de cámara, sonidos, cinemáticas, etcétera). La suma de dichos elementos y la necesidad de ponerlos en concordancia con un universo lúdico genera una narrativa autónoma que sigue la lógica del hipertexto, o mejor dicho, del hipermedio.

Manovich afirma que:

[...] En los noventa hemos tenido cierta 'convergencia' (cultural, pero también económica) de las industrias del cine, la televisión y los ordenadores. El mejor lugar para verlo son los videojuegos, pues se volvieron mucho más cinemáticos y se convirtieron en verdaderas películas interactivas. (2003, p. 5)

## CAPÍTULO IV

### «CINE Y VIDEOJUEGOS»

#### 4.1 Dos monstruos en la feria. Videojuegos de rol y cine, orígenes e hibridaciones

CINE Y VIDEOJUEGO nacen como espectáculo de feria. Ya Comolli, en su libro *Ver y poder*, menciona que:

El cine nació monstruoso. Un arte impuro, decía Bazin, no es suficiente. Compuesto hasta lo imposible, convendría mejor la imagen de quimera [...] Para cumplir con este destino contrariado en este ser abiertamente bastardo se anudan y se combaten sin jamás excluirse enteramente, la energía del espectáculo y la tensión de la escritura por vía de la atracción de feria. El telón pintado, el índice apuntado, la pantomima, la marca energética, la foto-coreografía. (2007, p. 212)

Si bien también el videojuego encuentra bordes difusos en su origen, se puede afirmar que nace en la misma cuna que el cine. Ambos monstruos de feria, mutaron desde la chispa lúdico-mecánica y atravesaron la era electrónica hasta perfeccionarse en dispositivos digitales. A pesar de ello, la entrada a la posmodernidad tendiente a lo hipertextual, a las experiencias narrativas

y estéticas tecnológicas ponen en duda la efectividad de los elementos para contar historias de las narrativas modernas. Con el kinetoscopio y otros inventos que se plantean como la materialidad de la ideología que posibilitó el cine, el *Baffle Ball* también hace del (video) juego una atracción de feria: diez tiros por un céntimo darían como victoria la popularización del dispositivo que luego se convirtió en Pinball.

A diferencia del videojuego, el cine se separa de la esencia lúdica que le da nacimiento: niega su origen monstruoso espectacular, subraya su estatuto de arte, deviene en institución artística que oculta tras la alfombra su verdadero lugar de nacimiento y se convierte en un hijo huérfano. Contrariamente, el videojuego aprovecha su origen, pues explota su arte como espectáculo y nutre ese carácter a través de nuevas experiencias narrativas como la inmersión y participación (ver apartado siguiente).

Ese origen común y monstruoso separa dos medios (hermanos) absolutamente distintos: uno que aprovecha su deformidad monstruosa y otro que se maquilla, enaltecándose con las luces y los brillos. El primer cine abraza su carácter industrial, un monstruo encandilado que, cual Dawn Davenport,<sup>33</sup> era aplaudido por

<sup>33</sup> Personaje de la película *Female Trouble* (1974), de John Waters. El director se caracterizó por filmar historias que responden al género camp e hizo hincapié en la revalorización de lo feo. En *Female Trouble*, el personaje principal, Dawn (un transformista bizarro llamado Divine), llega a la cumbre de su carrera como modelo al ser fotografiado mientras es quemado por ácido.

su grotesco espectáculo. El segundo cine rompe con esta lógica y niega absolutamente la existencia de su deformidad; el maquillaje no es suficiente para tapar su rostro, las narrativas autorales (sin quererlo) dejan ver las viscosas protuberancias que nunca dejarán de existir. Un tercer cine, un cine liberado, se enorgullece de sus imperfecciones y las usa como armas discursivas, invoca su ejército zombie... A pesar de ello, sigue siendo cine al caer en su propia lógica que ya ha sido tocado por la vara moderna, un hechizo que ahora deviene maldición. La respuesta no se encuentra en estado puro; los híbridos celebran la monstruosidad, en un baile de máscaras aplauden al videojuego que nunca renegó de su origen y copió a su hermano fílmico. Hoy es ese hermano quien vuelve, quizás en vano, a querer hibridarse con algo que ya ha tomado del audiovisual lo que podía.

En 1985, los MUD ya hacen uso del medio online (a través de la tecnología dial-up) al interconectar jugadores para que, en conjunto, participen como sujetos de la narración y sujetos narradores. En los MUD los jugadores eligen libremente un personaje, el sexo, la apariencia y sus atributos físicos que luego los acompañarán durante todo el juego. Como desarrollé anteriormente, en estos juegos el jugador explota el ánimo lúdico de la máscara (*mimicry*), aunque también su carácter agonial al competir con otros jugadores o avanzar colaborativamente en la narración, destacándose sobre los demás. Ahora bien, el jugador usa la máscara, pero

también utiliza su propia cara para resolver situaciones o actuar en el mundo del juego. «Una de las claves para desenvolverse en un MUD es la habilidad para actuar indistintamente como personaje o como jugador real, porque hay situaciones en las que hay que quitarse la máscara para solucionar algún conflicto, y luego volvérsela a poner» (Murray, 1999, p. 128). Lo particular del MUD es que no estamos anclados a un guión, puesto que la historia se construye colaborativamente, sin límites. Nuevamente, el «como si» se vuelve motor; ya no solo son los niños quienes juegan con las máscaras y los disfraces, sino que también los adultos se emocionan al restituir ese momento de la infancia, cuando podían jugar jugar a despegarse de sí mismos para ser alguien más.

Luego de su nacimiento, ambos hermanos, cine y videojuego, se desarrollaron por separado. Sin entrar en los detalles que se trataron en los capítulos anteriores, cabe destacar que el reencuentro de estos medios tuvo lugar durante la adolescencia del cine, un medio que ya se había desarrollado a partir de narrativas *aditivas*<sup>34</sup>. Sin embargo, el origen fotográfico-teatral del cine es abandonado para inclinarse sobre la narrativa de la imagen misma y crear una gramática fílmica, un lenguaje con el que el espectador se educó. La historia ya no es hablada, los diálogos evanescentes ya no anclan, sino que comunican a través del subtexto; el barco

<sup>34</sup> Según Murray, «Los films narrativos eran originalmente llamados 'fototeatro' (photoplay) y al comienzo eran pensados como un arte aditivo más (fotografía más teatro)» (1999, p. 77).

dialógico que parece flotar en la superficie es tirado por el hilo de la trama, de lo no dicho: el barco se vuelve fantasma, se ausenta.

Ese segundo cine desarrolla la percepción sobre la narración y se choca con un videojuego, equiparable al primer cine, que nace en los años 60. La aparición del primer componente de video – a diferencia del primer impulso eléctrico del Pinball – es con el *Spacewar!* (1962), disparado a través de la computadora PDP-1. Este cruce video más juego maximiza la ludicidad, la creación de mundos alternativos, la suspensión temporal de la vida. La naturaleza de otro espacio construido ya no es un pretendido no-lugar de la realidad; el ciberespacio desmaterializa el mundo, lo virtualiza. William Gibson (1984) lo define como una «alucinación consensual», mientras que Reingold (1994) lo piensa como un «espacio conceptual». De todos modos, lo importante en este punto no es el surgimiento de la virtualización, sino cómo el videojuego recurre a su hermano cine para poder hacer de esa virtualización una realidad. En definitiva, los elementos narrativos del cine también son parte de una larga tradición que viene – como mencioné en el primer capítulo – desde la poética aristotélica: el cine no inventó sus narraciones, sino que, más bien, las volvió autónomas de la literatura y el teatro como género, poniéndolas en sintonía con sus elementos técnicos para contar historias. Como afirma Murray evolucionaron de una forma *aditiva* a una *expresiva*.

La forma expresiva del cine evoluciona perfeccionando su lenguaje para contar historias. Según Metz, ya hablar de lo «cinematográfico» involucra «la especificidad: sólo se hablará de ‘cinematográfico’ si los códigos en que se piensa son propios a un determinado medio de expresión (llamado ‘cine’) o si se tiene intención de demostrar que lo son» (1973, p. 87). El cine, entonces, puede pensarse como un código. Por otro lado, el film puede pensarse como un discurso, en el sentido de que constituye «un conjunto complejo y estructurado de enunciados múltiples producidos con ayuda de imágenes, ruidos, palabras, músicas y menciones escritas» (Bassalel, 1984, pp. 158-173).

La creciente industria del videojuego le posibilita al dispositivo sumar potencia gráfica; el éxito alienta al capital y la inversión se maximiza. Así como el primer cine crece en pocos años, en 1979 se lanza el primer juego a color y, pocos años más tarde, en 1985, se lanza la primera versión del popular *Mario Bros*. Los videojuegos de rol de un solo jugador, los RPG (*role playing games*) y los *action* RPG — así como los primeros MUD — cuentan con el manejo del lenguaje más avanzado de las nuevas narrativas: son los primeros en adoptar nuevos recursos que piden prestados de su hermano cine, dado que las narraciones ya no pueden ser contenidas en el espacio del texto escrito o en los recursos cuadrados de otros videojuegos. Los MUD devienen en MUD gráficos: con el avance de la técnica, surgen nuevas obras como *Habitat*, de Lucasfilms (1986), que

le exigen a cada jugador descargar un paquete gráfico para participar del juego online. De este modo y por primera vez, pueden crear sus propios avatares gráficos para interactuar en un nuevo espacio virtual.

En cuanto a los videojuegos de rol de un solo jugador, en 1987 Sega lanza *Phantasy Star* (ファンタシースター — *Fantashī Sutā*). En él, se vuelve más evidente el uso de los elementos cinematográficos con dos propósitos específicos: el primero —similar al cine— cumple la función de reforzar momentos de la historia que se narra mediante fragmentos (que no podemos modificar); el segundo, para sumar herramientas de exploración, desarrollo y (re)conocimiento en el espacio virtual en el que estamos sumergidos, con el fin de desarrollar las narraciones mediante la estimulación del agenciamiento o la posibilidad de intervenir y producir resultados en el espacio virtual. Las experiencias narrativas mencionadas, agenciamiento e inmersión, serán el objeto de los próximos apartados.

#### 4.2 Aspersión en la inmersión. Nuevas sensaciones en el entorno digital

Así como surge el cine de las narrativas modernas, clasificadas como *aditivas* por Murray, intenta también romperlas, rasgarlas. En 1941, Borges escribe en *El jardín de senderos que se bifurcan*:

No existimos en la mayoría de esos tiempos; en algunos existe usted y no yo; en otros, yo, no usted;

en otros, los dos. En éste, que un favorable azar me depara, usted ha llegado a mi casa; en otro, usted, al atravesar el jardín, me ha encontrado muerto; en otro, yo digo estas mismas palabras, pero soy un error, un fantasma. (1991, p. 322)

Al igual que Borges, varios autores intentan romper con lo lineal. Algunas obras intentaron superar las fronteras de la narrativa lineal, no solo en términos estructurales sino también como experiencia para el lector. Pero la ruptura se vuelve imposible desde el dispositivo mismo. A pesar de ello, la imposibilidad intenta ser posible por momentos, como en el sueño de la historia de Delmore Schwartz «*In dreams begin responsibilities*», de 1937. El relato es recuperado por Murray para ilustrar cómo llamó la atención cuando fue publicada, describiendo la inexorabilidad del pasado como un rollo de película que «debe seguir su curso; no se puede cortar, no se puede editar».

En la historia el narrador sueña que está viendo una película. Al llegar una escena de amor donde un personaje se declara al otro, intenta evitarla, gritándole a los personajes que de seguir adelante caerá sobre ellos un devenir fatal y dos hijos monstruosos. Pero el acomodador lo obliga a sentarse y ver el resto del film que no podrá cambiar.

Pero desde el punto de vista de los años noventa, vemos que la originalidad de la historia también está en dramatizar la posición del narrador en la audiencia según intenta convertir un medio pasivo y lineal

en uno interactivo. La pregunta que le atormenta no es si podrá soportar ser testigo del pasado mientras la dolorosa cinta va girando, sino si se atrevería a cambiarlo si pudiera. (Murray, 1999, p. 44).

Lo mismo sucede con el cine: existen historias multiformes que, a falta de poder convivir paralelamente y permitir la interactividad, exponen distintos puntos de vista que virtualmente conviven, como se advierte en *Rashomon* (1950), de Kurosawa.

Con la llegada de la posmodernidad, la virtualidad depositada en los grandes relatos se hace ángel y nos encarna; lo que antes estaba librado a otras voluntades, ahora se vuelve parte de nuestro propio ser (trabajo aparte sería pensar en qué hace el ser con eso que nos es dado). El cuerpo se hace carne presente, la mente virtualizada exige un medio donde nadar, una virtualización que demanda participación activa de nuestro nuevo cuerpo. Las formas tradicionales que mencioné, por tanto, no pueden expresar nuestra forma de sentir:

Las diversas versiones de la realidad son ahora parte de nuestra forma de pensar y de experimentar el mundo. Sin embargo, para capturar un guión que se bifurca constantemente necesitamos algo más que una novela laberíntica o una secuencia de películas. Para capturar de veras tales permutaciones en cascada necesitamos un ordenador. (Murray, 1999, p. 49)

Como mencionaba anteriormente, el «fototeatro» como forma aditiva da pie al nacimiento del cine. Las

tecnologías luego se desarrollan en torno al perfeccionamiento de la gramática expresiva del cine, en un principio, de hecho, los medios se presentan separados en forma de «multimedia», para luego integrarse a sí mismos en formas híbridas. Con el tiempo, gracias a Internet y las nuevas formas narrativas, los medios se vuelven híbridos, se integran y se vuelven homogéneos en pos de una experiencia narrativa clara. Si bien al comienzo las narrativas del ciberespacio no se despegan de la linealidad (el dispositivo en realidad reúne las viejas formas en un nuevo medio sin resignificarlas), luego, el ordenador se vuelve una herramienta artística, haciendo uso de elementos gráficos y sonoros para la creación de obras híbridas.

El primer software — emparentado con los primeros juegos de rol de mesa pero incluyendo un ordenador que responde sin una linealidad narrativa a quien pregunta — se denominó «ELIZA», un «personaje» que en realidad era un programa de ordenador que emulaba a un terapeuta rogeriano de tipo freudiano, es decir, el tipo de médico que repite las palabras del paciente sin interpretarlo. Murray (1999) encuentra una analogía con la primera proyección del cinematógrafo, que produjo miedo y fascinación. Uno de los diálogos que se registran del programa es el siguiente:

*Paciente:* Mi novio me obligó a venir.

*Eliza:* SU NOVIO LA OBLIGÓ A VENIR.

*Paciente:* Dice que estoy deprimida siempre.

*Eliza:* SIENTO OÍR QUE ESTÁ USTED DEPRIMIDA.

*Paciente:* Es cierto. Soy Infeliz.

*Eliza:* ¿CREE USTED QUE VENIR AQUÍ LA AYUDARÁ A DEJAR DE SER INFELIZ?

*Paciente:* Necesito ayuda, eso por lo menos es cierto.

*Eliza:* ¿QUÉ SIGNIFICARÍA PARA USTED CONSEGUIR AYUDA?

*Paciente:* Quizás podría aprender a llevarme mejor con mi madre.

*Eliza:* CUÉNTEME ALGO MÁS ACERCA DE SU FAMILIA

Sin ayuda de gráficos o video, las frases simples de Eliza se interpretaban como si viniesen de un ser presente en ese momento. ¿Cuál es la fuerza representativa que permitió que el ordenador convirtiese a Eliza en un ser vivo tan convincente? (Murray, 1999, pp. 80-83).

La respuesta está en la forma que tiene el nuevo medio digital: el medio encuentra su potencia y no responde a un rejunte de viejos medios, sino que aprovecha el entorno para crear una nueva narrativa. Los entornos digitales son —según Murray— sucesivos, participativos, espaciales y enciclopédicos:

- Sucesivos, en tanto que el ordenador es una herramienta, un «motor» para transportar información dinámica a través de códigos de programación, algoritmos y determinadas reglas. La arquitectura informática se vuelve un medio

poderoso de narración y se establece como un código nuevo.

- Participativos, ya que el ordenador responde a ciertas acciones que, ejecutadas por un usuario, son el elemento fundamental de la narrativa en el ciberespacio. Sin nuestro proceder, el dispositivo no avanzará; «la propiedad figurativa fundamental del ordenador es la codificación de comportamientos de respuesta. Esto es lo que queremos decir cuando decimos que los ordenadores son ‘interactivos’» (Murray, 1999, p. 86).

Luego de la creación de ELIZA y de su carácter como fundadora de las nuevas narrativas, surge *Zork*. Como traté anteriormente, dicho videojuego de rol del subgénero MUD funciona mediante comandos basados en textos para que los jugadores avancen en un terreno invisible de aventuras. Los nuevos softwares contemplan, así, la existencia de una persona que los comanda a la hora de ser creados, un aspecto clave para la participación y puesta en práctica del concepto «ópera abierta» de Eco, dado que es el autor (que combina *game designer*<sup>35</sup> y programador) quien considera al lector para completar la obra.

- Espaciales, dado que los nuevos entornos digitales se caracterizan por tener la capacidad de representar un espacio navegable, aunque no del mismo modo que el video. La representa-

<sup>35</sup> *Game Designer* es quien crea y desarrolla conceptualmente un videojuego a partir de sus contenidos (personajes, guión, motivaciones, retos) y mecánicas.

ción también es presentación en la medida en que efectivamente podemos movernos a través de dicha geografía. Los primeros videojuegos gráficos ya permitían la exploración a través de los personajes o elementos presentes en la pantalla y la maestría en la movilidad, muchas veces, valía — como en el caso del *Pac Man* — la victoria en el juego. Hoy en día incluso existen consolas de videojuegos con cámaras infrarrojas (Xbox Kinect, Playstation Move, Wii, entre otras) que «leen» los movimientos de nuestro cuerpo y los espejan en la pantalla del televisor. Lo que en un comienzo se daba solo a través del mouse (movilidad de la mano), hoy podemos vivirlo a través de todo nuestro cuerpo, explorar escenarios, hacer ejercicio, usar poderes que surgen de nuestros dedos, usar una espada o una raqueta, y la lista sigue. La navegabilidad no existe gracias a la potencia gráfica o al perfeccionamiento de las interfaces, sino que su núcleo se encuentra en la relación persona-ordenador dada por la interacción.

- Enciclopédicos, puesto que los ordenadores y los dispositivos digitales contienen la capacidad de almacenar y recuperar información, algo que supera los formatos conocidos hasta el momento. Internet parece ser el reflejo de esta propiedad, pues la lógica hipertextual de la web posibilita el acceso a la información (videos, fotos, documentos, etcétera) almacenada

en la «nube<sup>36</sup>». Sitios como Wikipedia<sup>37</sup> son creados colaborativamente y administrados por los mismos usuarios que tienen diversos cargos y funciones. La información es verificada constantemente por los mismos lectores y los «bibliotecarios<sup>38</sup>», y borrada. En el transcurso de sus labores de mantenimiento, los bibliotecarios podrán borrar páginas sin necesidad de abrir una consulta de borrado con el fin de agilizar las labores mencionadas. Asimismo,

<sup>36</sup> El almacenamiento en nube o almacenamiento en la nube (del inglés *cloud storage*) es un modelo de almacenamiento de datos basado en redes, ideado en los años 1960, donde los datos están alojados en espacios de almacenamiento virtualizados, por lo general aportados por terceros.

<sup>37</sup> Wikipedia es una enciclopedia libre, políglota y editada colaborativamente. Es administrada por la Fundación Wikimedia, una organización sin ánimo de lucro cuya financiación está basada en donaciones. Sus más de 37 millones de artículos en 287 idiomas (cantidad que incluye idiomas artificiales como el esperanto, lenguas indígenas o aborígenes como el náhuatl, el maya y las lenguas de las islas Andamán, o lenguas muertas, como el latín, el chino clásico o el anglosajón) han sido redactados conjuntamente por voluntarios de todo el mundo, y prácticamente cualquier persona con acceso al proyecto puede editarlos. Iniciada en enero de 2001 por Jimmy Wales y Larry Sanger, es la mayor y más popular obra de consulta en Internet.

<sup>38</sup> En Wikipedia, todo el mundo puede editar cualquier artículo. Sin embargo, algunas acciones y tareas de mantenimiento están reservadas para una clase especial de usuarios: los bibliotecarios (o *sysops*, en inglés *system operators* y en español, «operadores de sistema»). Antiguamente se los llamaba «administradores», pero este nombre podía llevar a confusión, por lo que la denominación «bibliotecarios» ganó la votación que se llevó a cabo para elegir un nuevo nombre. Adicionalmente, en Wikipedia en español, todos los bibliotecarios cumplen además el rol de burócratas.

cualquier usuario puede marcar una página para su borrado rápido mediante el uso de la plantilla «`{{destruir | motivos del borrado}}`». Lo destacable del sitio es cómo mantiene un orden perfectamente democrático y proporciona, a su vez, información certera que es verificada constantemente; la web, entonces, se convierte en una biblioteca digital.

Por otro lado, la naturaleza enciclopédica puede traer complicaciones. Internet, a pesar de ser un medio explorado y utilizado cotidianamente, por su naturaleza misma se resiste a las convenciones y reglas; así como Wikipedia se rige por las reglas de una comunidad, Internet aún no encuentra convenciones «de segmentación y navegación [que] no están todavía establecidas claramente para el hipertexto en general, y mucho menos para la narrativa» (Murray, 1999, p. 89).

Cabe aclarar que todas estas características se ven aplicadas al videojuego. Las interfaces híbridas, de hecho, se manifiestan hoy no solo en el aspecto material de los diversos títulos que se pueden jugar, sino también en las consolas que integran múltiples formas de entretenimiento online en sus dispositivos. En el caso puntual de la consola Xbox, vemos en el inicio pequeñas pantallas que nos llevan a diferentes lugares (como Netflix, Internet, YouTube, películas, ejecutar el videojuego, música, TV) de modo similar al sistema operativo Windows 10. Asimismo, presionando un botón pasamos a nuevas pantallas, donde encontramos

contenidos exclusivos de categorías como «social», «juegos», «TV» y «películas, música y aplicaciones». La hibridación, entonces, se materializa en nuevos dispositivos híbridos.

#### 4.2.1 Inmersión

Una de las principales características de las nuevas experiencias narrativas en los videojuegos se denomina «inmersión». Dicha experiencia narrativa vuelve posible nuestro deseo de exploración de otros mundos, de lugares desconocidos que a su vez nos reconectan con nuestros propios anhelos. Es importante entender que, así como fue pertinente revisar de modo exhaustivo las narrativas adoptadas por el cine y las artes miméticas durante el primer y el segundo capítulo, resulta de vital importancia revisar aquí, aunque sucintamente, los nuevos modos de contar de los videojuegos, sobre todo aquellos de carácter técnico y narrativo (que se cruzan sin excluirse). Hasta el momento sabemos de la aparición de las hipermediaciones como lógica en los nuevos modos de ver posmodernos, adaptados ideológicamente a los nuevos dispositivos híbridos que mencioné. Una narrativa verosímil, que sigue ciertas regulaciones para producir la inmersión, puede transportarnos y sumergirnos en las historias de manera tal que olvidamos lo que sucede a nuestro alrededor.

A diferencia de los medios modernos, los medios digitales nos transportan en forma virtual a sitios donde podemos hacer reales nuestros sueños y fantasías.

Esto no se logra a través de imágenes mentales como las producidas por la literatura, sino a través de los lenguajes adquiridos gracias al cine, es decir, los de la imagen y el sonido, que nos envuelven y generan un espacio entre el mundo virtual producido por ellos y nuestra propia acción como usuarios. Ese espacio se completa y se acerca, casi anulándose, mediante esta nueva experiencia narrativa de inmersión.

Murray define «inmersión» de la siguiente manera:

La experiencia de trasladarse a un lugar ficticio muy elaborado [y que] es un placer en sí misma, independientemente del contenido de la fantasía. Esta experiencia es la que denominaremos “inmersión” [...] En este término metafórico derivado de la percepción física de estar sumergido en el agua. En una experiencia de inmersión psicológica buscamos lo mismo que cuando nos zambullimos en el océano o en una piscina: la sensación de estar rodeados por una realidad completamente diferente. (1999, p. 111)

Por otro lado, según González Sánchez, la inmersión es una característica de la «jugabilidad» (término que desarrollaré en breve), a la que define de la siguiente manera:

La inmersión es la característica del juego relacionada con provocar que el jugador se vea envuelto en el mundo virtual, volviéndose parte de éste e interactuando con él. En ese momento el jugador se hace cómplice de la mentira del mundo virtual,

haciéndola verdad y produciéndose una inversión de creencia, la cual provoca que el jugador, aunque sepa que a lo que juega es falso, lo tome como algo real y se implique en ello con todas sus habilidades para superar el reto propuesto, estando concentrado o envuelto en la tarea propuesta por el videojuego. (2009, p. 250)

Con la popularización de Internet y la masificación de la participación en las redes, los medios aparentemente no narrativos engendraron una narración a partir de la actuación. Las redes sociales, como antecedente de interacción persona-persona, también se nutre de los MUD, jugando a ser otro y actuando los roles de los personajes creados dentro de un marco dramático, surgen expresiones de deseo, anhelos incumplidos y elementos que vuelven a las historias más densas.

Los sitios sociales contemporáneos ocultan el funcionamiento de sus mecanismos e interfaces. La realidad virtual genera un simulacro de la realidad real: allí la inmersión está – en términos de Murray – «estructurada por la máscara». Los usuarios posmodernos distan mucho del espectador primitivo, aunque aunque siguen exaltándose a causa del espectáculo, la potencia gráfica, el show: diferentes medios, igual efecto. Las fotos, al igual que las máscaras del carnaval, parecen superar al video por su instantaneidad, puesto que se vuelven prueba de lo real: *pics or it didn't happen* («fotos o nunca sucedió»), afirma una expresión urbana. Las fotografías de perfil funcionan como aquellos avatares de los MUD,

ya que son máscaras que hablan por nosotros sobre nosotros. El ordenador comienza a ser desplazado por las tecnologías móviles, tales como celulares y tabletas, que funcionan como prótesis simbólicas de nuestras propias mentes. Así, la identidad se duplica: hay un yo real y un yo virtual. El medio digital juega con esa frontera, con lo representado (virtual) y el mundo real. Como confirmaba en capítulos anteriores, las redes sociales también pueden ser pensadas como videojuegos.

Las narrativas digitales tienden a desafiarnos e incluirnos en el ámbito inmersivo, juegan en forma permanente con el umbral que existe entre nuestro cuerpo como extensión virtual y el entorno programable del dispositivo. En el caso de los videojuegos, los personajes en varios títulos nos hablan directamente: en *Icwind Dale*,<sup>39</sup> por ejemplo, los miembros del grupo que controlamos nos responden permanentemente cada vez que les indicamos que ejecuten una acción con el mouse («a su servicio», «sí, seguro», «a tus órdenes»), y también cuando los seleccionamos sin darles órdenes, ante lo cual nos increpan, enojados, porque estamos haciéndoles perder el tiempo. Durante los años '90 existió un famoso juego interactivo transmi-

<sup>39</sup> *Icwind Dale* (2000) es un videojuego de rol para PC que fue desarrollado por la extinta Black Isle Studios y Bioware. Este videojuego es una versión más libre de *Baldur's Gate*, pues en este solo se podía crear un personaje, mientras que en *Icwind Dale* el jugador puede crear los seis que conforman el equipo de aventureros. El argumento se desarrolla en el universo de los Reinos Olvidados, concretamente en «El valle del viento helado» (*Icwind Dale*, en inglés), lugar descrito por el escritor R. A. Salvatore en su obra homónima.

tido por televisión llamado «*A jugar con Hugo*»<sup>40</sup>: los niños llamaban y utilizaban los dígitos del teléfono para manejar el personaje, y cuando perdían tocaba la pantalla preguntando si estaban ahí. Últimamente, Los softwares han incluido la opción de enviar *feedback* sobre fallas o detalles para mejorar la experiencia con el producto. En realidad, esta colaboración no es obra de la generosidad, puesto que el capital incluye al usuario dentro del proceso de prueba de calidad de sus productos para su propio beneficio (¿acaso una forma de plusvalía digital?).

A mediados de los '80, como una evolución de los MUD gráficos, surgen los MMORPG, en ellos los jugadores siguen la misma premisa que sus antecesor: se conectan online y crean su personaje (avatar) con el fin de atravesar mundos fantásticos donde cumplen misiones para subir de nivel y mejorar sus habilidades; además, existen grandes ciudades donde se comercian objetos y ofrecen servicios, e incluso se forman grupos y clanes de personajes que se ayudan entre ellos y constituyen una suerte de sociedad. «El término MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) fue

<sup>40</sup> *A jugar con Hugo* fue un programa de televisión interactivo producido por el desaparecido canal de televisión por cable Magic Kids, perteneciente a PRAMER y la productora argentina PROMOFILM. Producido y grabado en Buenos Aires, Argentina, este comenzó a emitirse en 1996, casi a la par del lanzamiento de la señal. Su conductora era Gabriela Royfe (también conocida como «Gaby»). Se trataba de un juego telefónico en el que, por medio de los dígitos telefónicos, se podía manejar al personaje, Hugo, en los distintos juegos interactivos.

adoptado por Richard Garriott, el creador de *Ultima Online*,<sup>41</sup> en 1997» (Lon-Brake, 2009, p. 5). El fenómeno causado por el género MMORPG ha sido usado como herramienta académica por sociólogos y psicólogos ya sea por los fuertes lazos que genera en los individuos como conjunto así como el cambio de comportamientos de cada persona; la inmersión en ellos no solo se da por los mundos gráficos explorables y la interacción con el entorno, sino también por una fuerte conexión con el otro usuario en línea. En el libro *Life on the Screen: Identity in the Age of the Internet*, la psicóloga clínica Sherry Turkle sostiene que, a partir de haber entrevistado y observado a jugadores de MMORPG, muchos de ellos han expandido su rango emocional gracias a la exploración y adaptación de numerosos roles (cambio de sexo, profesión, raza, entre otros).

Ante estos estados inmersivos es sensato preguntarse cuál es el límite de la inmersión. En Japón existe el caso de los *Hikikomori* (literalmente «apartarse», «estar recluido»), un término japonés que hace referencia a las personas que han abandonado la vida social porque suelen mantenerse *online* las 24 horas, muchos de ellos jugando MMORPG. Esto evidencia una paradoja posmoderna, dado que se trata de una conexión absoluta (virtual) en la desconexión absoluta (física). Murray,

<sup>41</sup> *Ultima Online* es un videojuego de rol multijugador masivo en línea que fue publicado el 30 de septiembre de 1997 bajo la dirección de Richard Garriot Origin Systems. Se juega en línea en un universo de ficción similar al de otros juegos de la serie *Ultima*.

desarrolla este concepto al mencionar que la inmersión puede ser peligrosa si no se la maneja correctamente:

Según Winnicot, mantener el elemento placentero del juego requiere que la estimulación emocional no sea excesiva, es decir, que los objetos del mundo imaginario no sean demasiado apetecibles, terribles o reales [...] Si no queremos que una experiencia participativa de inmersión sea pornográfica o provoque frustración o explosiones de emoción indeseables (como los insultos del MUD), hay que regular cuidadosamente las emociones del participante. Hay que hacer que el trance sea cada vez más profundo sin que las emociones sean cada vez más agitadas. (1999, pp. 132-133)

En el caso de los videojuegos, la inmersión no se trata solo del realismo de los mundos ni lo ambiental de los sonidos. En el artículo de investigación *A Grounded Investigation of Game Immersion*, escrito por Emily Brown y Paul Cairns del University College London Interaction Centre (UCLIC), se realiza un trabajo de campo sobre el fenómeno de la inmersión. Uno de los aciertos del método era no proporcionar ningún tipo de definición de «inmersión», sino preguntarles a los jugadores qué entienden ellos por esta palabra. La idea era encontrar un concepto de inmersión que pudiera contrastarse con otros contextos.

La inmersión es, de hecho, usada para describir el grado de participación en un juego. Esta participación avanza en relación al tiempo y es controlada

por ciertas barreras. Algunas barreras pueden ser atravesadas por la actividad del ser humano, como la concentración; otras pueden ser abiertas únicamente por el mismo juego, como la construcción de este. Cada nivel de participación es posible solo si las primeras barreras son atravesadas; remover estas barreras, sin embargo, permite la experiencia pero no garantiza que esta suceda. Los niveles de participación encontrados fueron: compromiso, avanzar a una mayor participación en la absorción y, finalmente, la inmersión total. (Brown y Cairns, 2004, p. 2)<sup>42</sup>

Antes de llegar a la inmersión se atravesarán varias etapas. En la primera etapa o barrera que hay que superar, llamada «compromiso», se considera al jugador: por ejemplo, sus gustos, o si encuentran sencillos los comandos (*joystick*, teclado, mouse, etcétera). Si el juego no logra atraparnos, no invertiremos tiempo ni esfuerzo en aprender su mecánica. Cabe aclarar que cada videojuego tiene una jugabilidad diferente, entendiendo la misma como el conjunto de propiedades que describen la experiencia del jugador ante un sistema de juego determinado, donde el principal objetivo es divertir y entretener en forma satisfactoria y verosímil. La jugabilidad, entonces, se relaciona con la calidad del juego en términos de sus reglas de funcionamiento y de su diseño. Varias revistas de videojuegos asignan una calificación a esta característica, del mismo modo

<sup>42</sup> Traducción del autor.

que las los diarios populares utilizan «estrellas» para puntuar las películas.

Una segunda barrera del compromiso está relacionada con el tiempo que el jugador invierte en el juego. Muchas veces, es común que uno pierda la noción del tiempo cuando se encuentra sumido en el videojuego. Al ser vencidas estas dos barreras, podemos afirmar que el jugador está comprometido con el juego, es decir, que comienza a sentir compromiso y quiere seguir jugando. Sin embargo, el jugador aún no se encuentra «en» el juego; eso sucederá en niveles posteriores de la inmersión. Los jugadores sentirán ese compromiso con el juego porque admirarán el artificio y la inversión que han puesto sus creadores para construirlo, y a su vez esto añadirá valor al «respeto» que pueden encontrar en el juego, traducido en compromiso y ganas de jugar.

El próximo paso es la inmersión total, descrita según los entrevistados como un «estado zen donde las manos parecen saber qué hacer y tu mente se encuentra siguiendo la historia». «Todo lo demás es irrelevante, sabés que las cosas están ahí, pero son irrelevantes». «Cuando dejás de pensar acerca del hecho de que estás jugando un juego de computadora, sino que estás en la computadora». «Te olvidás de las cosas a tu alrededor y te concentrás solamente en lo que hacés en el juego».

Los jugadores están involucrados más allá de los aspectos físicos del juego y, en un punto, suspen-

den su desconfianza hacia el mundo del juego. Esto posibilita a los jugadores entrar en la inmersión total. La inmersión total es presencia. Los participantes describen ser extraídos de la realidad y alcanzados por la realidad del juego, que es todo lo que importa. (Brown y Cairns, 2004, p. 3)<sup>43</sup>

Los jugadores describen los resultados de la experiencia mencionada demostrando que el concepto de inmersión no puede pensarse como una sensación estática. Los autores de la investigación piensan en la inmersión como una futura ventaja, dado que puede pensarse en medios educativos como parte del proceso de aprendizaje para el mejor entendimiento de ciertas materias. En un mundo posmoderno donde los sistemas educativos están perdiendo legitimidad es importante pensar en la aplicación de nuevas experiencias narrativas al ámbito de los primeros momentos del aprendizaje: así como antes se estudiaba con manuales, hoy deberíamos estudiar con ordenadores.

#### 4.2.2 ¿Aspersión?

El efecto inmersivo en el cibermedio proporciona altos niveles de placer en los usuarios. Si bien se mencionó el ejemplo de los videojuegos, hoy en día podemos observar que la inmersión ha excedido las sesiones fijas de ordenador, dado que la incorporación de los *smartphones*<sup>44</sup> concede la capacidad de estar conectados las

<sup>43</sup> Traducción del autor.

<sup>44</sup> El teléfono inteligente (*smartphone*) es un tipo de teléfono móvil

24 horas a un costo accesible que pareciera convertirse en un bien vital para la población.

En el ambiente de los videojuegos, ya desde 1990, cuando las calculadoras gráficas se volvieron más poderosas y baratas para ser usadas en los colegios, los estudiantes comenzaron a usarlas para incorporarles archivos y convertirlas así en consolas de juegos. Nintendo fue el primero en lanzar una videoconsola portátil llamada «Gameboy»; aunque los celulares no tardaron en acoplarse a la industria: en 1994 se lanzó el *Tetris* y unos años después, en 1997, Nokia lanzó el *Snake*. El *boom* de los videojuegos móviles tuvo lugar gracias a la inversión del capital en la tecnología que proporciona la posibilidad de descargar contenido. En el año 2000 se lanzó el protocolo WAP<sup>45</sup> y siete años más tarde las ventas superaron los tres mil millones de dólares a nivel internacional, con una proyección anual del 40 %. Hoy en día se calcula que el 90 % de los usuarios de teléfonos inteligentes juegan al menos una vez por semana.

construido sobre una plataforma informática móvil que tiene una mayor capacidad de almacenar datos y realizar actividades, semejante a la de una minicomputadora, y una mayor conectividad que un teléfono móvil convencional. El término «inteligente», que se utiliza con fines comerciales, hace referencia a la capacidad de usarse como un ordenador de bolsillo, y llega incluso a reemplazar a una computadora personal en algunos casos.

<sup>45</sup> *Wireless Application Protocol* (WAP) es un estándar técnico para acceder a información mediante una red inalámbrica móvil. Un navegador WAP es un navegador web de un dispositivo móvil, como un teléfono celular, que utiliza este protocolo. Dicho protocolo es anterior al 3G y la conexión wi fi usada comúnmente hoy en día.

La aspersión presente en la inmersión en el ciberespacio parece purificarnos de todos los males. En el acto de sumergirnos encontramos placer, pero al sumergirnos también podemos ahogarnos. Ante este fenómeno, grandes teóricos han analizado el tema, entre los cuales Zizek se pregunta:

¿Será que están justificados los críticos culturales pesimistas (desde Jean Baudrillard a Paul Virilio) en sus afirmaciones acerca de que el ciberespacio, en definitiva, genera una clase de inmersión proto-psicótica en un universo imaginario de alucinaciones, sin las restricciones de una Ley simbólica ni por la imposibilidad de algún Real? (Zizek, 2012, p. 2)

Así como el cine fue un elemento de dominación, donde se colaba en forma discursiva una mirada ideológica de mundo (por ejemplo, el cine de Hollywood que respetaba un sistema de reglas estricto y censuraba), hoy en día la pantalla o interfaz nos abre la puerta a un ciberespacio que, si bien pareciera no tener límites, los tiene marcados en nosotros mismos. El problema del usuario es creer fielmente en este «Ciber Dios» que facilita herramientas laborales, entretenimiento y dispersión, entre otras. La «tecnología opaca» (Zizek, 1999) vuelve ingenuo al usuario y borra su propia huella, que si bien puede ser anulada por el mismo dispositivo, no deja de encontrar la brecha para colar sus mecanismos de dominación. Zizek asegura que «tecnología e ideología están inextricablemente entrelazadas, [pues] la

ideología está ya inscrita en las propias características tecnológicas del ciberespacio» (2012).

El juego de la ideología posmoderna pareciera no respetar la ley principal de la actividad lúdica: respetar las reglas. La ideología pretende imponer el universo de sus reglas a los jugadores que, sin su consentimiento, juegan al juego virtual en lo real. Es indispensable reconocer la condición de posibilidad que nos ofrece la ciber-jugada, ya que al aceptar la existencia de sus reglas y ganar la partida desde dentro, la victoria no puede ser negada en el campo de juego. En palabras de Žižek:

Es crucial establecer las reglas a las que nos comprometemos, que nos guían en nuestra inmersión en el ciberespacio, mientras nos permiten mantener distancia del universo representado. Lo importante no es simplemente mantener el 'justo medio' entre los dos extremos (el de la inmersión psicótica total versus la distancia externa no comprometida hacia el universo artificial de la ciber-ficción): la distancia es más bien una condición positiva de la inmersión. Si debemos rendirnos ante las tentaciones del medio virtual, debemos 'marcar el límite', para confiar en un conjunto de marcas que designan claramente que estamos tratando con una ficción, del mismo modo en que para permitirnos ir a ver y disfrutar de un violento filme de guerra, de alguna manera tenemos que saber que lo que estamos viendo es una ficción teatralizada y no un asesinato real. ... Contra los teóricos que temen que el ciberespacio implica la regresión a

un tipo de inmersión psicótica incestuosa, uno debe entonces discernir con precisión en las improvisaciones actuales, frecuentemente torpes y ambiguas, sobre las 'reglas del ciberespacio', el esfuerzo por establecer claramente los contornos de un nuevo espacio de ficciones simbólicas, en el cual participamos plenamente en la modalidad de negación, es decir, siendo conscientes de que 'esto no es la vida real'. (2012, p. 5)

También Zizek se pregunta si la realidad virtual no es el reino de la perversión en su máxima pureza, en tanto que la perversión puede ser vista como una defensa contra lo real de la muerte o la sexualidad donde el universo del perverso es el puro orden simbólico. Para Murray, el éxito del ciberespacio también está ligado a la negación de la clausura vinculada a la negación de la muerte, dado que podemos volver una y otra vez, así como un videojuego, a jugar una nueva oportunidad, a borrar nuestros errores y regresar en el tiempo.

La negación de la clausura y la vastedad de la realidad virtual no solo se encuentran en los videojuegos, sino también en las redes sociales, que también se identifican con el universo lúdico. La inmersión que podía representar una dificultad con los nuevos dispositivos tecnológicos — debido a una falta de acostumbamiento por parte de los usuarios — hoy ya no existe, pues los usuarios se han familiarizado con la lógica digital y tienden a desdibujar los límites entre la realidad y la virtualidad.

La materialización del cuerpo hoy parece estar completada por la *selfie*<sup>46</sup>: lo virtual se ha vuelto causa y efecto de la negación a enfrentar las imposibilidades sistémicas y lo complejo de lo real. Los usuarios «procrastinan», es decir, postergan situaciones que deben atenderse, y las sustituyen por otras situaciones más irrelevantes o agradables.

Se encuentran sumidos en la procrastinación de la satisfacción [...] Hoy la postergación de la satisfacción ya no tiene un índice de valor moral. Sabemos que detrás de la búsqueda de placer hedonista, se esconde la cara feroz del superyó y el imperativo “goza” hasta la muerte. (Baudini, 2009, p. 133)

Gozar hasta la muerte también significaría negarla, estirando un no-futuro en el puro presente. Tanto Facebook como otras redes sociales responden a la negación a la clausura, ya que la incorporación permanente de complementos y nuevas posibilidades hace de Facebook una red hipertextual: el «inicio» se va actualizado segundo a segundo con nuevas noticias, fotos, comentarios, videos y estímulos, de manera tal que se convierte en una red dentro de la red.

Los usuarios «comparten» lo que atraviesa sus mentes. Hace unos años, incluso, Facebook nos preguntaba «¿En qué estás pensando?». Con la llegada de esta interfaz, el concepto de privacidad cambia radicalmente, y no tener Facebook pareciera significar casi no existir. La red social fuerza su propio mecanismo virtual y se

<sup>46</sup> Término utilizado para la autofotografía sacada con el celular.

convierte en un juego; los jugadores, usuarios atados a la actividad lúdica sin tiempo, procrastinan suspendiendo su propia vida en el ida y vuelta de los «me gusta». Según Paula Sibilia, profesora del Departamento de Estudios Culturales y Medios de la Universidad Federal Fluminense (UFF):

... En los últimos años, aprendimos a estar conectados todo el tiempo. Utilizando las más diversas herramientas tecnológicas (celulares, e-mail, GPS, etcétera), aprendimos a estar siempre disponibles y potencialmente en contacto. Creo que todo eso está dando cuenta de un fuerte deseo de estar a la vista de los otros, de que seamos observados, aunque sea apenas para confirmar que estamos vivos. Para que constatemos que somos “alguien”, que existimos. Sin duda, entre varias otras cosas, hay mucha soledad y vacío por detrás de todo esto [...] En el Orkut o en el Facebook, es evidente que lo que se persigue es la visibilidad y, en cierto sentido, también la celebridad. Ambas como fines auto-justificados y como metas finales, no como un medio para conseguir alguna otra cosa ni como una consecuencia de algo mayor. (2009, p. 80)

Como se desplegó en este apartado, los videojuegos no pueden ser pensados como un continente aparte en el ciberespacio. La inmersión en el mundo actual resulta cada vez más sencilla, y siempre querremos bucear más y más profundo. Más sencilla resulta la inmersión, donde la exploración oceánica por la red necesitará siempre de

nuestra propia actuación, es esa actuación la que también nos produce un goce. Creo que este punto es vital para entender lo positivo del entorno virtual: si bien corremos el riesgo de convertirnos en náufragos virtuales, por primera vez *la actuación es la que rige un medio por parte de quien lo recepciona*; ya no somos más espectadores, ni audiencia, ni televidentes, sino que somos usuarios y esta voluntad de mando por las decisiones en el mundo virtual es un eco de nuestro propio inconsciente, un grito ciego de una lucha que creemos perdida.

El usuario creyente de la ciber-religión cree poder desplegar su «libertad» en el mundo virtual. El mundo real ha quedado abandonado tras haber sido explotado por el hombre, que lamenta su materialidad perdida y, licuado en la resaca moderna, no entiende su propio simulacro. La puerta escondida aún se encuentra dando vueltas en los códigos binarios del mundo virtual; su aparición es intermitente y confusa, a veces nos lleva a reunirnos, a convocarnos en protesta, molecularmente. Es una puerta que vibra con el *joystick* y nos exige hacernos cargo de nuestros nuevos cuerpos para romper esa dualidad virtual-real (simulado). La vibración nos asusta pero la aspersion producida por la inmersión exige abrir la puerta, sacar la cabeza del agua y tomar el mando de las viejas luchas perdidas para hacerlas eco en un mundo nuevo donde lo real es virtual y lo virtual no será más simulado.

La revisión de una de las características puntuales en las nuevas estéticas tecnológicas posmodernas hace

que nos demos cuenta de que los estados inmersivos, si bien ya existían en el cine, hoy en día se tornan más participativos. Esa participación maximiza la inmersión y posibilita la identificación directa con los dispositivos de los videojuegos. En el cine, por ejemplo, podemos identificarnos simbólicamente con el personaje; en el videojuego, la identificación se vuelve «encarnada» (Santaella, 2012): los espacios pueden ser explorados, se puede «entrar» en ellos. De este modo, la diferencia entre cine y videojuego se hace notar en la posmodernidad. A partir del próximo apartado se analizará concretamente el cruce de estas estéticas.

### 4.3 Lo concreto. Cine en los videojuegos

#### 4.3.1 Encontrar al hermano negado

Una vez definida en términos generales la cuestión de las nuevas narrativas digitales, es importante sumergirnos en los detalles técnicos que representan otro de los ejes vitales de esta tesis. A partir del recorrido de los aspectos técnicos (narrativos en sí mismos y al servicio de la narración) de los diferentes títulos desplegados en este apartado, podremos acercarnos a dar una respuesta a la pregunta planteada al inicio de esta investigación.

Como mencioné en la introducción, los videojuegos vuelven a su hermano cine para solicitar algunos de sus elementos técnicos y reforzar así su nueva narrativa en pañales. Luego del auge de los *text-based*, el texto comienza a tomar vida a través de los gráficos: en 1979, los

primeros videojuegos de rol, como *Temple of Apshai*,<sup>47</sup> utilizan la cámara cenital para maximizar la visión en los mapas y explorar diversos calabozos. Por su parte, el texto sigue teniendo fuerte presencia, ya que refuerza estadísticas y diálogos en la historia.

En este tipo de juegos la exploración gráfica es indispensable para avanzar en la narración, porque de esa manera se develan no solo objetos en los escenarios (notas, cofres, objetos de utilidad, pistas, etcétera) sino también personajes NPC (*Non-player characters*) que, a través del diálogo, nos ayudan a completar el juego (venden objetos, cuentan historias, etcétera). *Advanced Dungeons & Dragons: Treasure of Tarmin*<sup>48</sup> (1982) añade al videojuego de rol otro elemento técnico que continúa siendo usado hasta el presente: la cámara subjetiva que nos ayudará a explorar determinados espacios, como cuevas. La visión subjetiva dentro del videojuego produce en el jugador una fuerte identificación con el personaje; como si fuera un síntoma de la evolución del videojuego, pasamos de la cámara objetiva y cenital a incorporar mecanismos de la subjetividad:

Con todo, cuando llega al universo de juegos con pretensión narrativa explícita, esa característica, que a primera vista los separaría del cine, nos parece que inicia un cierto movimiento de inmersión emocional muy parecido a aquel que define el cine canónico

<sup>47</sup> Videojuego de rol desarrollado y publicado por Automated Simulations en 1979.

<sup>48</sup> Videojuego para la consola de Intellivision y el sistema de computadora Mattel Aquarius.

[...] Si en el cine es la proyección del espectador en los personajes lo que amalgama la lógica narrativa, aquí es la posibilidad de ser el personaje aquello que anuda el juego. (Gomes, 2012, p. 195)

*Dragon Quest*<sup>49</sup> (1986) ha sido calificado como una base para los videojuegos de rol, aunque me resulta más interesante resaltar las características del *Phantasy Star*,<sup>50</sup> el cual fue lanzado un año después y hace uso de una importante combinación de recursos cinematográficos que enriquecen su trama. El juego tuvo tanto éxito que sigue lanzando títulos (el último título *Phantasy Star Nova* fue lanzado en 2014). El *Phantasy Star* hace uso de la cámara subjetiva en escenarios como cuevas y ciudades y la cámara cenital en los territorios más amplios de exploración como los bosques. A la hora de dialogar con ciertos personajes, se utilizan cámaras subjetivas que, a diferencia de las anteriores, carecen de perspectiva,

<sup>49</sup> *Dragon Quest* (ドラゴンクエスト), conocido como «*Dragon Warrior*» en Estados Unidos, es la primera entrega de la popular serie de videojuegos de rol *Dragon Quest*. Fue desarrollado por Chunsoft y publicado por Enix (actualmente Square Enix) en 1986 para la consola Nintendo Entertainment System. Posteriormente, el juego fue lanzado para MSX, NEC PC-9801, Sharp X68000, Super Nintendo, Game Boy Color y teléfonos móviles.

<sup>50</sup> Es la serie de videojuegos de rol de videoconsolas y otros medios creada por SEGA. El juego original debutó en 1987 en la consola Sega Master System con *Phantasy Star*, y continúa hasta el presente con *Phantasy Star Online 2*, la incursión de Sega en el reino de los MMORPG y *Phantasy Star Nova*, la incursión de Sega en el reino de los juegos de Rol de acción. Cada uno de los juegos de la serie cuenta con un escenario de ciencia ficción que es una combinación de *cross-género* de la magia y la tecnología.

como los encuadres de ilusión que remiten al primer cine de Georges Méliès. Cuando iniciamos una batalla se combinan, por un lado, los escenarios fijos con perspectiva, y por otro, los personajes en dos dimensiones con pequeñas animaciones, como destellos. De esta manera, los recursos técnicos evocan por separado distintas dimensiones que vuelven posible, mediante imágenes mentales del usuario, la imposibilidad técnica de una tridimensionalidad absoluta del *Phantasy Star*.

La trama en el videojuego se estructura no solo a través del juego mismo, sino también mediante diálogos y pequeños fragmentos de textos escritos con imágenes fijas que, alternando de modo expresivo tamaños de plano y componiendo con fondos digitales, generan una ilusión de video mientras se relatan sucesos importantes de la historia.

Otros títulos manejan únicamente la cámara subjetiva como elemento principal de la mecánica del juego. Un ejemplo es el *Dungeon Master* (1987), en el que el personaje recorre un calabozo durante todo el juego a medida que elimina enemigos. La inmersión proporcionada por estos juegos será pocos años más tarde adoptada por juegos que, gracias a las mejoras gráficas y la adaptación del usuario, eliminan la lógica de ataques por turno de los RPG y permiten reacciones del personaje en tiempo real. El videojuego *Wolfenstein 3D*<sup>51</sup> inaugura un género denominado «FPS» (*First*

<sup>51</sup> *Wolfenstein 3D* es un videojuego de disparos en primera persona que popularizó el género para PC. Fue creado por Id Software y distribuido por Apogee Software en mayo de 1992.

*Person Shooter*), el cual consiste en la exploración de mundos a través de un personaje (generalmente el protagonista) que cuenta con una o más armas. En el caso del *Wolfenstein 3D*, como explica el blog de Bethesda software:

[...] encarnamos la figura de William J. Blazkowicz, un espía estadounidense intentando escapar de la fortaleza nazi en la cual se encuentra prisionero. Esta fortaleza está llena de guardias armados y de perros entrenados para el ataque. El edificio tiene un gran número de cuartos secretos que contienen tesoros, raciones de alimentos y botiquines de primeros auxilios, al igual que diferentes tipos de armas y municiones, todo lo cual ayudará al jugador a lograr su objetivo. Primero debe eliminar al Superhombre nazi de Hitler, Hans Grosse, y escapar de la prisión de Wolfenstein. Luego, ir al subterráneo del Castillo Hollenhammer, matar al Dr. Schabbs y robar los planos para la operación Eisenfaust, que planea hacer una armada de mutantes perfectos para el Führer. Después, ir al búnker de Hitler en el Reichstag y destruir al Führer. (Peters, 2013, p.1)

Además de incorporar la cuestión de la subjetividad ya explorada por los videojuegos, el *Wolf3D* cuenta con «la capacidad de agenciar a su interactor y confirmarle el poder satisfactorio de ejercer acciones significativas y observar el resultado de [sus] decisiones y elecciones» (Gomes, 2012, p. 194). Un año más tarde es lanzado *Myst* (1993), exitoso juego que vendió más de seis

millones de copias y se convirtió en el más vendido hasta el 2002.

*Fade in* a la música que suena de fondo. Una voz en off comienza a relatar la historia, acompañada de una animación 3D; se superimprimen los nombres del equipo técnico, se abre el libro y aparece el cursor en la pantalla; tocamos un *clic* y comienza la aventura. La introducción de *Myst* parece la secuencia de títulos de un film: de hecho, si no se viera el cursor, podríamos pensar que estamos por ver una película.

*Myst* pertenece al género de videojuegos denominado «aventura gráfica» y transcurre en un mundo interactivo bajo el sistema de juego *point and click*<sup>52</sup>. La compleja trama del juego nos hace protagonistas a cada segundo, dado que el jugador puede mover a su personaje o interactuar con objetos específicos con solo hacer clic sobre lo que desee. La habilidad del jugador no se medirá por su capacidad de derrotar enemigos para avanzar en la narración, como en el caso de *Wolf 3D*, sino por la de resolver acertijos para descubrir distintas pistas en otros mundos a los que será transportado. Alcanzado este objetivo, podremos retornar a la isla de *Myst* con toda la información para terminar el juego.

<sup>52</sup> Esta expresión en idioma inglés, que significa «apuntar» y «hacer clic», es un método usado en el género de videojuegos conocido como «aventura gráfica». Consiste en pulsar consecutivamente un botón del ratón (normalmente el izquierdo) sobre diferentes objetos, o sobre un mismo objeto en diferentes posiciones.

Videojuegos como los que he presentado sentarán las bases de la mecánica general de los géneros. A diferencia del cine, en pocos años los videojuegos comenzaron a combinarse. Las denominaciones «RPG» o «aventura gráfica» siguen usándose, pero a fines prácticos los jugadores comienzan a clasificar los juegos por sus nombres. En el caso de *Myst*, los jugadores comienzan a hablar de «clones de *Myst*» o juegos «tipo *Myst*» que responden a las mismas mecánicas. En el caso del cine, siguiendo esta premisa posmoderna de la hibridación, las convenciones de los géneros «puros» han sido develadas; el primer cine ha sabido combinar recursos en forma inteligente, incluso en géneros que parecen conservar esa «pureza» o que se rigen más estrictamente bajo los códigos encontramos mezclas que parecen hasta contradictorias. Así, un film de terror como *Rec*<sup>53</sup> se vale de la estética documental y logra convertirse en un éxito comercial, además de establecer nuevos códigos en el género. Es interesante repensar al espectador actual que acepta el híbrido documental llenándose los ojos con una ilusión que pretende ser real, sin embargo el documental como modalidad «pura» (llamarlo género sería entrar en un debate) no triunfa comercialmente. No puede haber una realidad con pretensiones de ilusión cuando lo que gana es la taquilla (preconfigurada por el capital).

<sup>53</sup> Año 2007, dirigida por Jaume Balagueró.

#### 4.3.2 Videojuegos en la era de la «muerte del cine»

Marcar los orígenes de la utilización de cada recurso cinematográfico dentro de los videojuegos como formas de poscine no es tarea sencilla. Lo relevante para esta investigación es analizar, desde una óptica actual, qué recursos técnicos se han cristalizado dentro de la gramática del videojuego.

Para comenzar, debemos detenernos en las denominadas «cinemáticas» dentro de los videojuegos que, al parecer, son la punta del iceberg. Estas funcionan como fragmentos de la historia que el jugador no puede modificar, e incluso, en la mayoría de los juegos no se pueden saltar presionando un botón.

A través del uso de los recursos del cine — tanto técnicos como narrativos — se reproducen, en determinados momentos del juego, los fragmentos de video que refuerzan y enriquece la trama. En la mayoría de las historias hay una cinemática al comienzo para introducir la historia y el universo que se plantea, a partir de la cual se establecen también los bordes del verosímil. Las cinemáticas explotarán el uso de cámaras, tamaños de plano, sonidos, música, composición de plano y montaje, entre otros aspectos.

La narrativa de los videojuegos contemporáneos encuentra su apoyatura en la posibilidad del jugador de ser no solo el personaje sino además de romper e interactuar ampliamente con los escenarios que los rodean. Como mencioné, lo primero que el jugador vivió fue la puesta de una cámara frontal o cenital

carente de perspectiva. En la actualidad, los jugadores toman el mando de la cámara, factor que maximiza la inmersión porque movemos el mundo sin limitación de nuestro campo visual, de manera que podemos explorar los escenarios y los detalles. Varios juegos, incluso, tienen la posibilidad de hacer *zoom in* y *zoom out* (con ciertas limitaciones debido a la mecánica) para poder disfrutar de otros factores que ganan presencia, como la dirección de arte.

Tanto en el mundo del cine como en el de los videojuegos se encuentran puntos en común a la hora de distinguir las tareas de las personas que intervienen en el proceso de realización. El *game artist* (artista de videojuego) se equipara al director de arte en el cine. Dicho rol surge a principios de los años 1980 por la necesidad de diseñar aspectos visuales más acabados y vinculados a la historia (concepto o texturas, modelos 3D, animaciones, etcétera). Títulos como *BioShock*<sup>54</sup> cuentan con un profundo estudio y mezcla de estéticas que generan un nuevo mundo y facilitan la exploración y la curiosidad a la hora de interactuar con el universo en cuestión. El director de arte cuenta con conocimientos de animación y dirección de fotografía (entre otros). Juegos como *Tomb Raider: Definitive Edition*<sup>55</sup> (2013) manejan una puesta de cámara compleja: se plantean dos modos, uno que puede ser manejado y otro donde

<sup>54</sup> *BioShock* es un videojuego de disparos en primera persona, desarrollado por Irrational Games y publicado el 21 de agosto de 2007.

<sup>55</sup> *Tomb Raider* es un videojuego de acción-aventura y plataformas, desarrollado por Crystal Dynamics y distribuido por Square Enix.

la cámara enfatiza el dramatismo de la escena sin poder ser modificada. Por ejemplo, en un momento Lara Croft (personaje principal) está siendo perseguida en una cueva y, para evitar a nuestro enemigo, comenzamos a nadar por un estrecho pasaje de agua con una antorcha encendida. Allí pasamos de una cámara frontal en plano general a la perspectiva del personaje de espaldas en un plano medio corto con menos aire, por lo que sentimos más intimidad y el movimiento de cámara se vuelve orgánico con el movimiento de Lara (cámara en mano). *Tomb Raider* también utiliza un recurso que se ha vuelto más popular en los últimos años: secuencias que remiten a las cinemáticas pero que podemos, en mayor o menor medida, modificar a través de pequeñas acciones. Por ejemplo, hay una secuencia en la que Lara es atrapada por su perseguidor e intenta liberarse ante el inminente desmoronamiento de la cueva; presionando intermitentemente un botón, nos liberaremos del enemigo que nos sujeta de la pierna.

Por su parte, el sonido representa una pieza clave en el proceso de inmersión de los videojuegos. Al comienzo sonaban en 8-bits, pero hoy alcanzan el rango audible de grabación y reproducción equiparable al de la realidad. La mezcla en los videojuegos es un factor clave para activar la participación y mejorar la jugabilidad. En *Mass Effect*<sup>56</sup> (2007) el sonido recrea perfectamente la atmósfera del espacio: a través de

<sup>56</sup> *Mass Effect* es un videojuego de rol de acción, del género ciencia ficción, para Xbox 360, Microsoft Windows y posteriormente PlayStation 3, desarrollado por BioWare.

sonidos ambiente, efectos y música — que no dejamos de escuchar en ningún momento — se presenta y representa cada escenario, cada negocio donde adquirimos ítems, incluso en la habitación que nos es asignada en Normandía (una nave espacial). En *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*<sup>57</sup> (1998) utilizan incluso la música como parte esencial de la trama del juego, puesto que el jugador tiene que aprender a tocar varias canciones con una ocarina para avanzar en la historia y resolver acertijos. Por último, en *The Last of Us*<sup>58</sup> (2013), la ambientación y banda sonora — a cargo de Gustavo Santaolalla — generan una atmósfera única: los efectos y sonidos son claves, ya que los enemigos son ciegos pero pueden escucharnos, por lo que al desplazarnos por el mapa deberemos ser silenciosos.

A continuación, me referiré a los videojuegos comerciales narrativos, en los que se concentra esta tesis, y además presentaré [en un nuevo apartado] los «otros» videojuegos que también hacen a la industria de hoy, una industria pujante que supera las ventas del cine y de la música juntos.

<sup>57</sup> *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* es un videojuego de acción-aventura de 1998 desarrollado por la filial Nintendo EAD y publicado por Nintendo para la consola Nintendo 64.

<sup>58</sup> *The Last of Us* es un videojuego de sigilo que combina los géneros *survival horror* y acción-aventura. Fue desarrollado por Naughty Dog para Playstation 3 y Playstation 4.

### 4.3.3 Cine en los videojuegos, dos casos concretos. *BioShock* y *Dragon Age: Origins*

#### 4.3.3.1 *Dragon Age*. Guión, laberinto rizómico y fotografía dramática

Con el fin de trabajar en profundidad, propongo aislar dos casos particulares y analizarlos más detalladamente. Si bien los he caracterizado a nivel general y tomando algunos ejemplos particulares, los recursos de la gramática cinematográfica merecen ser analizados en detalle en un corpus de obras concretas. Como afirmé, los videojuegos y el cine tienen orígenes similares: ambos separados al nacer, uno mayor que madura con el tiempo y se niega aceptarse a sí mismo; el otro, revoltoso, espectacular, busca su camino a través del otro, retroalimentación que lo cruza nuevamente con su familia.

El punto en este apartado es concreto: demostrar cómo el videojuego hace uso del cine. Hasta ahora he señalado que la estructura industrial de los juegos comienza a perfeccionarse a partir de las necesidades realistas que también forzaron al cine a tecnificarse: fotografía, puesta de cámara, música, arte, montaje son recursos que encontramos en todos los videojuegos contemporáneos, desde un FPS (*first person shooter*) hasta un juego de plataformas clásico *indie* de bajo presupuesto.

No es únicamente en el detalle técnico o en el esfuerzo por imitar la realidad donde se ve el carácter cinematográfico, sino también en la explotación de recursos que, junto con el proceso interactivo, propician el terreno

para un estado de inmersión articulado por la gramática fílmica que actúa en conjunto con la trama. El cine es indiscutiblemente el que sin querer fuerza a madurar a su hermano, a partir de lo cual su imagen-movimiento deviene en imagen-acción en constante movimiento.

*Dragon Age: Origins* es un videojuego de rol desarrollado por BioWare y publicado en noviembre de 2009. El guion del juego presenta varios puntos interesantes de analizar. Para comenzar, debemos diferenciar el guion cinematográfico y el guion de los videojuegos. Murray, retomando a Deleuze, divide la estructura de las narrativas digitales en dos configuraciones: laberíntica y rizomática.

La estructura laberíntica está vinculada a la narrativa clásica de peligro y salvación, de las fuerzas contrapuestas de los cuentos de hadas. «Su atractivo como historia y estructura de juego perdura porque deriva de la combinación de un problema cognitivo (encontrar el camino) con una motivación emocional simbólica (enfrentarse a lo desconocido y terrible)» (Murray, 1999, p. 140). Es una suerte de relato de aventuras, de viaje, en el que debemos activar nuestro instinto de supervivencia. Murray piensa en un laberinto, ya que tenemos una suerte de mapa que se bifurca a cada paso para contar la historia.

En cuanto a las narrativas digitales, el laberinto se materializa frente al espectador pasivo para volverlo protagonista, quien debe «encontrar su propia salida de la casa del terror» (Murray, 1999, p. 143). En este

sentido, el recorrido espacial es clave para este tipo de narraciones. Sin embargo, el laberinto cuenta con la desventaja de ofrecer un solo camino al usuario, punto que resulta negativo en un mundo posmoderno en el que la activación textual y las jerarquías tienden a la libertad, y donde el *prosumidor* no quiere que le digan para dónde ir sino crear su propio camino.

Por otro lado, la estructura rizomática es «la narrativa hipertextual posmoderna. Estos laberintos, llenos de juegos de palabras y hechos indeterminados, no derivan del racionalismo griego, sino de la teoría literaria postestructuralista, y no son en absoluto heroicos ni proporcionan soluciones» (Murray, 1999, p. 145). Esta estructura está relacionada con el rizoma de Gilles Deleuze, una raíz en la que un punto puede estar conectado con cualquier otro. En relación con el hipertexto, retomando lo que traté en el primer capítulo, se rechazan las estructuras jerárquicas, autoritarias y logocéntricas del lenguaje, y se niega la herencia positivista en la que todo es lineal, racional e hipotético deductivo; por el contrario, se prefieren los sistemas que admiten la polisemia, la pluralidad de significados, donde el modo sería la hipótesis y luego el juego de las interpretaciones.

La estética del hipertexto, aunque resulta por momentos confusa y nos cuesta traducirla en un soporte claro, en el que la falta de jerarquía o de formas dramáticas conocidas nos resultan inconcebibles, sigue generando una suerte de placer en los «prosumidores»:

La estructura indeterminada de estos hipertextos frustra nuestro deseo de actuación narrativa [...] A pesar de esto, el laberinto insoluble tiene futuro como estructura expresiva. Cuando avanzamos por un rizoma representamos la historia de un vagabundeo, de direcciones opuestas que se podrían tomar, de sorpresas nuevas e inagotables, de sentirnos incapaces de orientarnos o encontrar la salida; pero extrañamente estas historias nos satisfacen [...] Lo ilimitado de la experiencia rizomática es la clave de su naturaleza tranquilizadora. (Murray, 1999, p. 147)

*Dragon Age* responde a una estructura multilínea que, según Murray, conforma una estructura dramática acabada y una participación del usuario coherente. Es una combinación con el laberinto, pero proporcionando el placer de la navegación, sin ser tan abierta como para perderse ni tan cerrada como para sentirnos dentro de la linealidad. De todas formas, la categoría de exploración puede variar mucho en cada género. Por ejemplo, en los juegos denominados «*open world*». <sup>59</sup> La clave, sin embargo, será «[...] saber despertar y regular la angus-

<sup>59</sup> Un videojuego de mundo abierto es aquel que ofrece al jugador la posibilidad de moverse libremente por un mundo virtual y alterar cualquier elemento a su voluntad. El término, a menudo, se usa alternativamente a otros como *sandbox* y *free-roaming*. Sin embargo, los términos «mundo abierto» y *free-roaming* describen el ambiente del juego en sí y aluden más a la carencia de cualquier tipo de barrera artificial, en oposición a las paredes invisibles y la aparición de otras pantallas que suelen ser comunes en los videojuegos lineales.

tia intrínseca a la forma laberíntica, uniéndola al acto de la navegación en sí» (Murray, 1999, p. 147).

Las historias multiformes, nacidas y posibilitadas por los videojuegos, distan mucho de la linealidad donde los finales deben encontrar una sola y única resolución. La trama multilineal puede presentar «muchas voces al mismo tiempo sin darle a ninguna la última palabra» (Murray, 1999, p.147); será un formato que para el sujeto posmoderno se convierte en tranquilizador, pues nuestros sentimientos, dispersos en el espacio y hechos fragmentos, pueden encontrar una respuesta en este universo. Esa sensación de vértigo y temor es aprovechada en las historias multilineales, en las que la exploración a través de diferentes lugares (espacios) e historias (tramas) se traducen en «una estructura de exploración y descubrimiento» (Murray, 1999, p. 149).

*Dragon Age* se encuentra enmarcado en una historia multilineal. Así como sucede en los juegos de rol de mesa, en los videojuegos de rol comenzamos creando nuestro personaje desde los atributos físicos, como la forma de la cara (mentón, pómulos, barbilla, orejas, ojos, etcétera), color y cantidad de pelo, pasando por sus puntos de habilidades (fuerza, destreza, inteligencia, sabiduría, constitución y carisma), hasta terminar en la importante elección de la raza (humano, elfo o enano) y tipo de personaje (mago, luchador o pícaro). El inicio y final de la historia se verán modificados a partir de esta primera decisión:

- Al elegir «humano» (guerrero o pícaro) como raza, nos encontraremos en uno de los «orígenes» (línea narrativa) llamada «*Human Noble*», que da inicio en el Castillo de Cousland y finaliza en Ostagar.
- Al escoger elfo (guerrero o pícaro), seguiremos el origen de elfo de ciudad: comenzaremos en Denerim y finalizaremos en Ostagar.
- Al seleccionar como raza Elfo dalisheano (guerrero o pícaro), comenzaremos en el bosque de Brecilean y finalizaremos en Ostagar.
- Al seleccionar mago (cualquier raza) comenzaremos en la Torre Circular y finalizaremos en Ostagar.
- Si nuestra opción es enano plebeyo (guerrero o pícaro), comenzaremos en Orzammar y finalizaremos en Ostagar.
- Si nuestra opción es enano noble (guerrero o pícaro), comenzaremos en el Castillo de Orzammar.

A medida que avancemos en la historia podremos reclutar nuevos miembros en nuestro equipo, que interactuarán tanto con nosotros como con otros y entre ellos. Cada acción que realicemos también podrá estar aprobada o no por ellos, e incluso podrán enamorarse de nosotros.

Fuera de esta relación intergrupar, conforme avanzamos en los escenarios podremos dialogar con otros personajes y realizar determinadas acciones que el mismo juego nos da como opción. Cuando hablamos

con alguien se abre una lista de opciones para elegir qué decir; cada opción, por lo general, trae otras y así hasta concluir el diálogo. Cada decisión cambiará la trama. Por ejemplo, en el pueblo de Risco Rojo, bajo el ataque de extrañas criaturas, nos es solicitado encontrar refuerzos y reclutar tropas para el ejército; entre ellos puntualmente debemos buscar a Dwyn, un enano veterano que se rehúsa a ayudar. Cada tanto surgen opciones como:

- A. ¿No puedo hacerte cambiar de opinión?
- B. Tus posibilidades son mejores allí afuera que aquí adentro
- C. (Intimidarlo) O mueres allí afuera, o aquí adentro ahora
- D. Quédate aquí, si es lo que prefieres

Lo esencial que debemos comprender es la compleja estructura que se hila a través del guión del videojuego, el cuenta con los elementos típicos de la estructura dramática clásica. Así como se arma el personaje, el narrador elige un punto de focalización con el personaje al cual encarnaremos (de todas formas, contaremos con múltiples historias y diferentes posibilidades concebidas). En este sentido, el videojuego toma del cine el modelo de estructura dramática de un guión convencional, pero complejizándolo. La figura del guionista en los videojuegos se denomina *game designer*, quien crea y desarrolla conceptualmente un videojuego a partir de sus contenidos (personajes, guión, motivaciones, retos) y mecánicas (jugabilidad).

El guión de videojuego toma los elementos dramáticos del cine y hace uso de los conflictos, universales, tramas, juegos polifónicos y otros recursos como vueltas de tuerca o guiños de género, pero los aplica a partir de:

[...] nodales de elección para el personaje-jugador. Al ser escritos uno por uno, de manera semejante a un guión de cine exponencialmente más complejo, estos puntos nodales logran garantizar que las elecciones del jugador desemboquen en un camino coherente y mínimamente interesante. (Gomes, 2012, p. 196)

En este sentido podemos afirmar que, si bien trazamos a nivel cognitivo una concatenación de sucesos (pasados presentes o futuros virtuales) como narración lineal, la multiplicidad de elecciones enriquecerá la trama. El guión es uno de los niveles de la historia que no puede ser completado sin la acción, y allí radica la diferencia con el cine: no es el acto de mirar o de comprender la historia sumado a la gramática lo que nos ofrece la experiencia narrativa, sino la combinación de elecciones e interacciones con el medio. Es por eso que también la figura del guionista cambia radicalmente, y las partes del guión, por ejemplo, incluyen esta participación.

La puesta de cámara de *Dragon Age* demuestra una clara evolución de los videojuegos en que se relacionan el aspecto dramático y el narrativo. La puesta cinematográfica se evidencia en cómo se concatenan los planos:

es el caso de los diálogos que se manejan con varios recursos típicos de puestas clásicas. El uso del plano-contraplano con referencia y profundidad de campo nos involucra siempre en la escena porque el personaje que creamos está siempre allí; además, se incorporan cámaras con movimiento, *travellings* de izquierda a derecha entre los planos medios —con referencia—, concatenados a través del montaje, que resultan más cinematográficos que las cinemáticas mismas. Poco a poco, los videojuegos comienzan a utilizar menos la cinemática como recurso para explicar elementos de la trama, pues la técnica permite que se incorporen recursos cinematográficos a la estructura de los juegos y se vuelvan “cinemáticas permanentes” incorporados a la mecánica en sí.

Como vimos, los primeros videojuegos de rol resolvían la puesta de cámara en forma cenital o picada, mientras que los diálogos surgían en una ventana que nos daba varias opciones para responder. Luego se añadieron los diálogos con subjetivas y puestas frontales. *Dragon Age* incorpora puestas cinematográficas a sus diálogos y los hace únicos: variedad de planos (tamaño, angulación, altura, etcétera), movimiento de cámara, profundidad de campo y concatenación por medio del montaje (ritmo, duración, etcétera). Por ende, se puede afirmar que los diálogos en DA (*Dragon Age*) se configuran como escenas típicamente cinematográficas que, anidadas en la interactividad, contribuyen al crecimiento de la estructura dramática del juego.

La elección de la puesta de cámara por parte del jugador (comandado a través del *joystick*) es otro aspecto destacable del DA, ya que contamos con dos posibilidades a la hora de avanzar en el juego (ambas en tercera persona). Por un lado, una cámara picada que nos permite observar gran parte del escenario, lo que optimiza la exploración/visibilidad del mapa y la posibilidad de hacer zoom con la cámara en cualquier momento del juego, de modo que hay mayor focalización y se pueden observar los escenarios con más detalle. Ambas cámaras, entonces, pueden ser rotadas a libre elección del jugador y, así, somos los directores de nuestra propia experiencia: seleccionamos nuestros propios tamaños de plano y movimientos de cámara cortando, a través de un acto de montaje libre, lo que queremos ver o revelar en el ambiente.

#### 4.3.3.2 *BioShock*. Arte, hibridación y sonorización activa

*BioShock* plantea una ucronía ambientada en el año 1960, en Rapture, una ciudad distópica/antiutópica ficticia que quedó sepultada bajo el agua. La ciudad, secretamente construida en 1946 sobre un relieve oceánico en el Atlántico, fue prevista por el magnate Andrew Ryan, quien quería crear un estado *laissez faire* para escapar de la autoridad política, económica y religiosa cada vez más opresiva en tierra. El progreso científico floreció en Rapture y condujo a un rápido desarrollo en ingeniería y biotecnología, gracias en parte a científicos brillantes

que Ryan trajo a la ciudad. Uno de esos adelantos fue el ADAM, una sustancia presente en una especie de babosa de mar anteriormente desconocida y descubierta por la Dra. Brigid Tenenbaum que es utilizada para regenerar tejido dañado y reescribir el genoma humano a partir de células madre. En colaboración con el empresario y gángster Frank Fontaine crearon la industria de plásmidos, por medio de la cual los clientes podrían mejorar sus cuerpos con cualidades sobrehumanas.

Tenenbaum halló que ese ADAM podía ser producido en masa implantando las babosas en los estómagos de niñas jóvenes las cuales terminarían convirtiéndose en «*Little Sisters*». En ese contexto estallan dos rebeliones: la primera es neutralizada, pero la segunda, en vísperas del Año Nuevo de 1959, se extiende por toda Rapture. Los partidarios de la segunda rebelión, llamados «*splicers*», infundidos con ADAM, se vuelven adictos a la sustancia y asesinan a la población cuerda, por lo que son los únicos sobrevivientes. Ryan, a su vez, comienza a empalmar sus propias fuerzas, y su paranoia alcanza tal nivel que estaba ahorcando a docenas de personas, la mayoría inocente, en la plaza principal de Rapture.

Para lidiar con la escasez de ADAM, a las *Little Sisters* se les aplicó el condicionamiento pavloviano para recorrer la ciudad y extraer el ADAM de los muertos, reciclando el ADAM bruto en sus estómagos después de habérselos tragado. Los 'Big Daddy', humanos armados sin voluntad propia y

sumamente mejorados usando escafandras, fueron creados por el Dr. Suchong, el científico detrás de muchos plásmidos, para proteger a las Little Sisters durante su trabajo. (Nejima, 2009)

Al inicio del juego, el vuelo de Jack (protagonista) sufre un accidente mientras atraviesa el Océano Atlántico en algún lugar cerca de Groenlandia. Jack resulta ser el único sobreviviente y, al recuperarse, emerge hasta la superficie nadando en dirección a una pequeña isla cercana. Al llegar divisa un faro, donde tratará de refugiarse y pedir ayuda; sin embargo, en su interior descubre una batisfera que le trasladará en un viaje de descenso por el océano hasta la ciudad submarina de Rapture. Cuando Jack está llegando a la esclusa de recepción es testigo de una violenta secuencia que da inicio a la historia.

La historia en el videojuego nos es revelada a través de acontecimientos particulares, varios de ellos relatados mediante viejas cintas de audio que, a modo de diario documental, nos dan indicios de la trama. En la narración, a pesar de que se toman algunas decisiones, resulta lineal; el juego es eficaz al generar inmersión a través de su excelente jugabilidad y al utilizar recursos innovadores a nivel estético y sonoro. La experiencia del juego se reduce a una interacción hombre-ordenador individual, como indica Charles Onyett de la revista *IGN (Imagine Games Network)*:

Mientras continúas a través de Rapture, descubrirás de qué se trata la naturaleza de un juego de

un solo jugador. ¿Por qué elegimos un juego que no es online, donde podemos interactuar con los otros? Como leer una novela, se trata de formular nuestras propias impresiones, mirar los eventos, escuchar las palabras, y concluir con un único punto de vista. La temática creciente que mezcla situaciones y personalidades es tan poderosa que actúa como un buen libro o película, interpeándonos con ideas, generando pensamientos que no esperábamos y expandiendo nuestro entendimiento de lo que un juego puede lograr. (Onyett, 2007)

Lo que me interesa destacar del juego es la estética y el sonido que construyen una atmósfera nueva y particular que mueve el deseo de exploración en el jugador. Los elementos mencionados enmarcan y levantan los pilares de la narración digital: interactuando con el personaje a cada momento, generan a su vez escenarios y objetos orgánicos que nos interpelan. Es necesario destacar que *BioShock* es un videojuego en primera persona, un FPS donde la puesta de cámara siempre será una subjetiva del personaje, lo que genera una focalización total en primera persona. De hecho, cuando bebemos mucho alcohol, por ejemplo, la vista se vuelve borrosa y la imagen vibra levemente.

La dirección de arte del juego responde en un comienzo a la estética cinematográfica: desde la paleta de colores seleccionada sentimos una vibración particular, pues cada tonalidad parece combinar el óxido con el neón, aunque predominan los colores ocres, que

generan un ambiente que se corroe por sí mismo. La ciudad submarina presenta un estilo retro futurista art déco<sup>60</sup> en sus espacios, estatuas, cuadros, pósters y otros elementos. A diferencia de los recursos usados en cine, que pueden adaptarse a múltiples puestas (los actores y técnicos se amoldan al espacio), en *BioShock* el desafío de los diseñadores fue concebir la espacialidad a través de facilidades arquitectónicas que mejoraran la experiencia de la jugabilidad. Se produjeron ambientes estéticamente acordes a la historia sin perder de vista su explorabilidad y dinamismo, pensando en elementos para sumar tensión. Por ejemplo, al ser atacados por enemigos se contemplan los espacios: dónde nos ocultamos, cuánto tiempo tenemos para huir, si enfrentamos a los enemigos qué elementos en el escenario podemos utilizar a nuestro favor, etcétera. Además, la ciudad está

<sup>60</sup> El *art déco* fue un movimiento de diseño popular a partir de 1920 hasta 1939, cuya influencia se extiende hasta la década de 1950 en algunos países. Influyó en las artes decorativas tales como arquitectura, diseño interior, y diseño gráfico e industrial, aunque también a las artes visuales tales como la moda, pintura, grabado, escultura y cinematografía. Después de la Exposición Universal de 1900 de París, varios artistas franceses (Hector Guimard, Eugène Grasset, Raoul Lachenal, Paul Follot, Maurice Dufre/é/ène y Emile Decour) conformaron un colectivo formal dedicado a las artes decorativas de vanguardia. En 1925 organizaron la Exposition Internationale des Arts Décoratifs et Industriels Modernes (Exposición Internacional de Artes Decorativas e Industriales Modernas) en París, y se llamaron a sí mismos «modernos». En realidad, el término *art déco* se acuñó en la retrospectiva titulada «Les Annés 25», llevada a cabo en París en el Musée des Arts Décoratifs (Museo de Artes Decorativas) del 3 de marzo al 16 de mayo de 1966. El término es un apócope de la palabra francesa *décoratif*.

repleta de cámaras que a cada momento intentan captarnos: si estamos detenidos un determinado tiempo bajo su mirada, se activan «bots de seguridad» que nos atacan. Esta es una premisa que se repite a lo largo del juego, y debemos hacer uso del espacio para ocultarnos o para huir ante cualquier peligro.

El diseño de personajes suma otro elemento clave al juego, equivalente al vestuario. Se eligen diseños particulares que aumentan el dramatismo y el ambiente tétrico de la ciudad; los rasgos de locura que presentan los ciudadanos de Rapture son ocultados a través de máscaras horribles. Jack, por momentos, reflexiona en off «¿Por qué usan máscaras? Quizás hay una parte en ellos que les recuerda cómo fueron, cómo se vieron, y se avergüenzan de ello». Otros enemigos de más importancia para la trama fueron especialmente diseñados en armonía con su historia y las locaciones donde los encontramos, por ejemplo, el Dr. Grossman en el Pabellón Médico.

Una cuestión vital de estos diseños es su imbricación en el medio interactivo. En el cine, la dirección de arte armoniza con el guión, la historia, el comportamiento de los personajes y demás elementos. En los videojuegos, el arte responde a esos factores que hereda del cine y suma su relación con las nuevas narrativas; cada color, cada trama y diseño deben construirse en relación con la jugabilidad y mecánica del juego, teniendo en cuenta su factor de agenciamiento e inmersión. Los pasos son más medidos: no es la cámara la que captura aferrada

al *timecode* — tiempo real analógico que persiste en el digital —, sino que el programador suspende el tiempo, transcodifica y crea; ya no es la realidad manipulada la que moldea, sino el lienzo blanco del código binario. Desde diferentes críticas y publicaciones *Bioshock* ha hecho que los críticos resalten su valor visual como motor de narración:

Las visuales también nos sorprenderán constantemente, desde pequeños detalles de estructuras industriales hasta modelos de armas antiguas, las elecciones en qué áreas iluminar y cuáles dejar a oscuras, los efectos de los ataques plásmidos. Y después está el agua. Es preciosa, agitándose y borboteando a través de cada pasillo de Rapture, filtrándose en los techos y, por supuesto, recubriendo la ciudad en sí. Uno se pierde en esos detalles que también disfruta, como las marcas en nuestras manos cuando se dispara el efecto plásmido de los insectos, los chorros de vapor que sisean de los Big Daddies después de recibir daño, peces en tanques que salen disparados cuando te acercas, y el destellar de los carteles y pósters harapientos que permanecen de los días gloriosos de Rapture. (Onyett, 2007)<sup>61</sup>

En la ciudad submarina de Rapture el agua es lo que nos corre sin cesar, recordándonos que estamos inmersos en ella surgen desde los techos, en pequeñas ventanas, en los efectos plásmidos y en pequeñas gotas

<sup>61</sup> Traducción del autor.

que no dejan de caer. Esos pequeños sonidos que brotan de entre las paredes y nos sumergen bajo el océano son la viva representación del diseño sonoro del juego, siempre presente sumando tensión, maximizando el detalle. En las distintas *reviews* de *BioShock*, los expertos recomiendan usar auriculares: como si estuviéramos en el mundo del juego, podemos escuchar los efectos generados mediante foley de sonidos metálicos a lo lejos, las cañerías oxidadas a través de la pared, viejas radios perdiéndose, efectos heredados del cine que construyen inminentemente un fuera de campo absoluto «como si el escenario que estamos recorriendo no terminara allí» (Onyett, 2007).

Así como el dispositivo cinematográfico, los videojuegos no pueden pensarse solo en términos de imagen. Como argumenta Chion, el sonido es un valor añadido que se entiende por «el valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada, hasta hacer creer en la impresión inmediata que de ella se tiene o el recuerdo que de ella se conserva» (Chion, 1993, p.13). El sonido no solo debe diferenciarse de la imagen en tanto elemento estético, sino también adquirir materialidad dramática. Así, resulta ser un elemento clave para la historia (audios documentales, por ejemplo) y se vuelve dialécticamente uno con el espacio y el jugador.

*BioShock* hace uso de los elementos expresivos sonoros del cine y su metodología técnica, pero a mi entender se separa de su pasión voco y verbocen-

trista. Chion asegura que esas tradiciones se ligan al cine:

Porque el ser humano, en su conducta y sus reacciones cotidianas, también lo es. Si en cualquier ruido cercano procedente de su ambiente oye unas voces en medio de otros sonidos (ruido del viento, música, vehículos, son esas voces las que captan y centran en primer lugar su atención). Seguidamente, en rigor, si las conoce y sabe muy bien quién habla y lo que aquello quiere decir, podrá apartarse de ellas para interesarse por el resto. Si estas voces hablan en una lengua que le es accesible, buscará primero el sentido de las palabras, sin pasar a la interpretación de los demás elementos hasta que esté saturado su interés por el sentido. (1993, p. 14)

La actividad lúdica de los videojugadores, perfeccionados inconscientemente en el código sonoro del cine, desplaza la herencia del vococentrismo al romper con la palabra y ejecutar la acción. El sonido niega su apoyatura dramática oral y se celebra como experiencia, algo que ya he revisado dentro de las narrativas digitales y las estéticas tecnológicas.

En *BioShock* podemos ver que se presentan dos tendencias vinculadas a la música. La primera se inclina a mantener un carácter similar al viejo uso tomado del cine, es decir, a expresar emociones e intentar adoptar el tono de la escena generando sensaciones en función de los códigos culturales establecidos por los géneros,

sobre todo el terror y el suspenso. Por otro lado, se hace uso de la música anempática: ritmos de la década de 1930 como el vodevil y el cabaret, pianolas y música coral se reproducen en radios y viejos dispositivos de modo indiferente mientras un enemigo intenta asesinarlos a sangre fría. El efecto es sorprendente, dado que su «[...] frivolidad e ingenuidad estudiadas refuerzan en las películas la emoción individual de los personajes y del espectador en la medida misma en que fingen ignorarla» (Chion, 1993, p. 16). Finalmente, la música se usa como recurso para expresar estados del personaje; por ejemplo, cambios de ritmo cuando nos hieren o suspenso en momentos de tensión.

El sonido, por su naturaleza misma que implica una permanente vibración, se adapta rápidamente al nuevo medio digital de los videojuegos. En *BioShock* lo estático es muerte, mientras que el constante movimiento del personaje implica sobrevivir; por ende, el sonido es más que nunca una vibración que acompaña paso a paso la exploración. A medida que nos sumergimos en la narración comenzaremos a perfeccionar nuestra escucha causal de los distintos elementos que integran la historia. Aunque sean insignificantes (puertas o voces que surgen de los audiodiarios que recogemos), cada sonido contribuye al crecimiento de la trama.

El videojuego explota un recurso que se introduce en el cine por lo general a través del género fantástico. El sonido comienza a adquirir una materialidad que se gana a partir del cine, algo que Chion denomina

«escucha reducida», es decir, una escucha que se ve afectada por las cualidades y formas propias del sonido: nos percatamos de que los sonidos también pueden materializarse en nuestro cuerpo, percepción exacerbada por un «prosumidor» que recorre el trayecto de la materialidad misma del sonido conectándose con nuevas sensaciones. En definitiva, nuestro lugar de colaboración textual es previsto por los compositores, que hacen uso de las nuevas estéticas.

De este modo, los diseñadores de sonido de *BioShock* se topan con el desafío de explotar sus habilidades creativas al tener que pensar los sonidos como objetos y emociones. Ya no pueden recombinar viejos archivos o reducirse a sonorizar, sino que deben insertar nuevos sonidos para nuevos espacios.

En cine, los elementos del decorado sonoro (EDS), es decir, «[...] los sonidos de fuente más o menos puntual y de aparición más o menos intermitente, que contribuyen a poblar y a crear el espacio de una película por medio de pequeños toques distintos y localizados» (Chion, 1993, p. 49), resultan claves a la hora de construir la arquitectura sonora de *Rapture*, porque nos pueden prevenir de peligros o funcionar como engranajes de la narración. Las voces en off acompañan ese funcionamiento orgánico: los enemigos se encuentran a nuestra caza dialogando a lo lejos sobre cómo nos capturarán, hablan cosas a nuestras espaldas o nos agreden verbalmente cuando nos acercamos a ellos, y la escucha atenta nos ayuda

a descubrir dónde se ubican los enemigos y prevenir asaltos sorpresivos. Gracias a la espacialización del sonido<sup>62</sup> estamos en constante conexión con el juego, ya que el sonido posibilita y maximiza la inmersión. Este tipo de trasposiciones conceptuales al espacio virtual han sido posibilitadas por la experimentación e investigación en la gramática sonora aplicada al cine, de donde provienen, de hecho, los conceptos que he tomado para analizar el juego.

Luego de este análisis, se puede afirmar que el videojuego ha tomado elementos de la gramática cinematográfica, en especial los estudios de sonido, pero readaptándolas a sus narrativas propias. En *Bioshock* el sonido ya no puede únicamente inclinarse ante la narración; además — en términos de Chion — adquiere materialidad, por lo que se vuelve un elemento narrativo con alto valor no solo para lograr una inmersión en el

<sup>62</sup> El concepto de «espacialización sonora» surge desde el ámbito musical y ha sido estudiado desde hace siglos debido a que un músico tenía la posibilidad de ubicar en tiempo y espacio real un instrumento musical o una fuente sonora. Normalmente, la fuente sonora mantiene una ubicación espacial puntual o se mueve respecto del oyente. Los primeros experimentos en espacialización usaban este método, y en un sentido amplio podría considerarse la ubicación (y utilización) de los instrumentos dentro de una orquesta y aun la de los coros (que suenan mejor en ambientes reverberantes) como formas de espacialización. Si se desea consultar sobre la historia de la música espacial, se sugiere *Music in Space*, de Karlheinz Stockhausen. Se denomina «fuente sonora» al proceso mediante el cual un sonido es manipulado para generar en el oyente la sensación de estar moviéndose en un espacio real o virtual. También se puede entender a la fuente sonora desde la concepción causalista que sucede cuando el oyente localiza el sonido en función a su origen espacial.

juego, sino también como herramienta para enfrentar los posibles conflictos que surgen dentro del videojuego.

El guión se apropia y quiebra la estructura dramática clásica, celebrando el fragmento posmoderno y reconstruyendo linealidades a través de la ruptura. La puesta de cámara y fotografía mutan en mano del usuario y adquieren el montaje por mano propia, un montaje en términos de montaje interno, ya que el juego se presenta como un gran plano secuencia que puede repensarse desde el montaje prohibido de Bazin (1956): no existen cortes, el personaje se vuelve orgánico y las acciones se ven ininterrumpidas, porque en el juego el tiempo del relato es el tiempo de la historia. Incluso, se incorporan pequeñas escenas que remiten al pasado mediante fragmentos que se manifiestan *in situ* con figuras fantasmagóricas de opacidad reducida, de manera que conviven pasado y presente en la escena. A su vez, la dirección de arte también se presenta orgánica a la narración al ser una parte indispensable de la trama y al contribuir con un espacio completo y amalgamado, sin fugas. Por último, el sonido se imbrica en el universo dramático y contribuye a la construcción del verosímil, reconstruyendo la espacialidad tanto física como emocional.

#### 4.3.4 Formas de videojuegos no industriales

Si bien esta tesis, retomando la introducción de la misma, se encarga de generar un paralelo entre cine industrial y videojuegos industriales de tipo narrativo, no puedo ignorar ni dejar de lado los «otros» videojuegos

que hoy en día se encuentran dando vueltas en el ciberespacio. Incluso, podríamos aplicarles la taxonomía de Caillois, puesto que encontramos que ciertos elementos son más preponderantes en unos que en otros.

El auge de lo social y las conexiones virtuales en los videojuegos ya presentes en los MUD online no se materializan hoy únicamente en forma de videojuegos como los MMORPG. También han servido de inspiración para impulsar la creación de redes sociales como Facebook, donde, de hecho, los videojuegos continúan tomando presencia, anexándose a dichas redes en forma de aplicaciones. Videojuegos de estrategia, *puzzles*, aventuras gráficas, juegos de rol y FPS, son algunas de las categorías que encontramos en una de las opciones de Facebook que acompañan la vida social virtual, ya que los jugadores necesitan que sus amigos jueguen para obtener puntos, recursos o recompensas.

Más allá de los videojuegos industriales o más comerciales que encontramos extendiéndose en varias formas de consumo y que adoptan el lenguaje típico narrativo al que apela el mismo cine industrial que es tomado como corpus (primer cine = primer videojuego), podemos pensar en otras formas de videojuegos de tipo independientes o comúnmente denominados «*indies*» que ya no recurren al lenguaje típico industrial, sino que exaltan los sentidos y se convierten en experiencias sensoriales y narrativas más ligadas al *segundo cine*. Gracias al lenguaje audiovisual adquirido del cine, estos nuevos videojuegos desarrollan nuevas formas

estéticas y dramáticas ligadas a la intuición, la ruptura de la linealidad y la supresión de ciertos códigos clásicos como el sistema de puntaje y recompensas de los primeros videojuegos de tipo más agonal. A continuación, desarrollaré algunos ejemplos que he encontrado destacables y que han resonado en los últimos años.

*Journey* (2012) es un videojuego de la empresa Thatgamecompany para PlayStation 3, distribuido en primer lugar exclusivamente por PlayStation Network. El juego inicia en un inmenso desierto, no tenemos ningún tipo de instrucción, indicación o mapa, tampoco contadores, solo la música que nos envuelve y atrapa, despertando nuestros sentidos y acompañando la imagen de tono poético.

El personaje es muy sencillo, más bien minimalista, como si fuese simplemente una capa. Cada tanto encontramos pequeños retazos de tela con extraños símbolos que nos permiten volar por un breve lapso de tiempo. Las únicas pistas que tenemos pueden ser pequeños tapices que nos indican historias o cinemáticas integradas que nos encaminan. Durante el camino, siguiendo la estética vinculada no al lenguaje hablado sino al sensorial (típico de estos videojuegos), podremos encontrarnos con otros jugadores *online* pero nunca podremos chatear con ellos. Nos pueden acompañar durante el camino y brindar ayuda mutua, pero la única forma de comunicación serán pequeñas notas musicales. Cuando el jugador se desconecta, el personaje simplemente se sienta y comienza a meditar.

Otro recurso interesante del juego es la sencillez de sus controles, que permiten un máximo nivel de inmersión (como se vio en capítulos anteriores). Podemos presionar un botón para emitir una nota musical y conjurar retazos para volar o saltar. Digamos que la mecánica del juego se basa en tres acciones: saltar, caminar y hablar (emitir sonidos) para cumplir el objetivo final y aparente del juego que es llegar a la montaña (que siempre está presente en segundo plano dentro del desierto). Dichas mecánicas se encuentran presentes desde el inicio hasta el final, lo que hace sencillo el juego, estimula la exploración (a lo *sandbox game*) y la fuerte inmersión tanto encarnada en el personaje como en el desarrollo artístico visual y sonoro del juego.

*Ori and the Blind Forest* es otro caso importante para señalar dentro de esta categoría de «segundo videojuego», no solo por su estética sino también por su forma de producción ligada a la pujante industria «*indie*» de estos, donde ya no existe ni siquiera un lugar físico para trabajar sino varios artistas *freelance* alrededor del mundo. En el caso particular de este juego, el desarrollador fue Moon Studios y luego Microsoft Games lo publicó y distribuyó.

El juego fue lanzado en 2015 para Windows y Xbox One. Los jugadores toman el control de Ori, un guardián blanco espiritual que tiene la habilidad de saltar y formar equipo con otro espíritu llamado Sein, la «luz y ojos» del árbol espiritual que puede disparar llamas espirituales. El juego está categorizado como

«de plataformas» (uno tiene que ir saltando diferentes plataformas mientras vence enemigos y obstáculos) y tiene características del género metroidvania (del videojuego de Nintendo de 1986, *Metroid*), además de diferentes *puzzles* a resolver. Lo destacable del juego es su música y los efectos visuales fuera de lo común, que hacen de la experiencia del usuario algo orgánico e integrado con los ambientes al jugar principalmente con los elementos del arte, la paleta de colores, hermosos escenarios y animaciones muy bien logradas. Luego de su lanzamiento, el juego fue aclamado por la crítica por su jugabilidad, dirección de arte, historia, secuencias de acción y diseño ambiental (sonido, sobre todo).

En cuanto a nuevas experiencias narrativas encontramos *Life is Strange*, que si bien fue desarrollado como *indie* fue lanzado por Square Enix, una compañía reconocida. La historia del videojuego, que recibió seis nominaciones en los Golden Joystick Awards, tiene lugar en Arcadia Bay y gira en torno a Max Caulfield, una estudiante que descubre que tiene el poder de viajar a través del tiempo al rebobinar hacia atrás y producir un efecto mariposa que permite cambiar el devenir del juego. Las acciones del personaje pueden ser ajustadas al relato que se desarrolla rebobinando al pasado según el antojo del jugador. La historia, entonces, es multilínea y nos permite explorar la narración al máximo, haciendo énfasis en cada uno de los personajes y en qué reacciones pueden tener no solo desde las acciones, sino también desde el diálogo, dado que

se puede interactuar con otros personajes una y otra vez al volver hacia atrás y cambiar nuestras respuestas. Los escenarios contribuyen al desarrollo de la narración, mientras que la dirección de arte y la sonorización permiten transmitirnos sensaciones generando tensión y drama, existen momentos donde tenemos la sensación de que estamos en una habitación donde no deberíamos. Las críticas de *IGN* al juego también deben ser atendidas: Mitch Dyer, crítico de la revista, varios de los personajes son muy arquetípicos, los guionistas manejaron mal la cuestión de los diálogos y que esas malas «actuaciones», exageradas por los protagonistas adolescentes, debilitan el verosímil de la narración y anulan la empatía por ciertos personajes (sí, incluso los críticos de videojuegos adoptan el uso de la terminología del cine, ahora los personajes son actores y más en un juego narrativo como este).

Otra experiencia narrativa y sumamente interesante que encontramos en los mejores lanzamientos del 2015 es *Her Story*, desarrollado gracias a un proyecto particular llamado Indie Fund, un nuevo modelo de financiamiento para desarrolladores independientes sin necesidad de vender sus propios derechos. El videojuego se desarrolla con el jugador frente a una computadora ruidosa de los años '90; no sabemos quién somos o qué hacemos allí, solo que somos un «AUTH\_GUEST». En el ordenador tenemos a nuestra disposición algunos programas que parodian la tecnología de aquel entonces, como un archivo titulado «REALLY\_readme.txt»,

un videojuego de nombre «*Mirror tiles*» y un software principal llamado «*CornerStone*», donde encontramos varios archivos de video de una mujer y la posibilidad de agregar notas a cada clip. La trama del juego nos posiciona como detectives: nuestro objetivo es explorar los videos y determinar si Viva Seifert, la actriz que aparece en todos los archivos, es culpable o no del asesinato de su esposo. A medida que avanza la historia se van sumando elementos a la trama.

La mecánica del juego es sencilla: tipeamos una palabra o una frase en el software y aparecen varios videos. Sin embargo, para indexar correctamente la búsqueda, debemos haber visualizado los primeros videos para saber qué buscar. A partir de esta herramienta, la única limitación que tenemos es nuestra propia mente. A medida que hilamos los hechos, vamos haciendo anotaciones de la sospechosa; como menciona Brian Albert, de *IGN*, «es refrescante que el progreso se realice basándonos en lo que aprendemos o sentimos y NO en la acumulación de informaciones que recolectamos»<sup>63</sup>. Asimismo, luego de la gran cantidad de videos visualizados y la performance de Seifert como la viuda conflictuada, terminamos escribiendo notas individuales fuera del videojuego. En el caso de Albert, especialista que mencioné de *IGN*, terminó escribiendo diez páginas de notas sin sentido que llamarían la atención de cualquier persona. Tenía páginas dedicadas a personas, lugares, tiempos y algunas

<sup>63</sup> Traducción del autor.

inconsistencias que coincidían con otros compañeros que habían jugado *Her Story*, como: «No puedes sacar las manchas de sangre», «¿Reflejo? ¿Cómo funciona el sombrero de fiesta?», «Ella tiene una cosa con los rubios», o «Si las muñecas tuvieran pasaporte...».

Otra particularidad es el alto grado de hibridez que se encuentra en el videojuego. Me resulta muy interesante cómo el juego combina lo documental (por la utilización del material como archivo), el trabajo actoral realizado por Viva Seifert, la relación intertextual de los elementos de la estética informática de los años 90 y el alto nivel de esfuerzo y compromiso intelectual por parte del usuario, que excede el soporte pantalla y hace uso de otros medios, como el papel para tomar notas. Como propuesta, *IGN* recomienda en su *review* que sería genial que otros desarrolladores comenzaran a programar historias como esa, donde los jugadores se encuentran inmersos en el desafío intelectual que se propone.

Para finalizar, además de los juegos *indie* que he analizado ligados a la experiencia del *segundo cine*, podemos encontrar otras formas de videojuegos ligados a la transmisión de ideas o a la reflexión desde diferentes ámbitos, como el político. ¿Pueden estos videojuegos ser llamados «de tercer videojuego», relacionándolos con la taxonomía desarrollada por Solanas y Getino?

Lo importante aquí es situar el pensamiento en el nexo que une la teoría del tercer cine con la del tercer videojuego, prestando atención al peligro de traspasar literalmente la terminología del texto original.

Como afirmaban los autores, el espectador de cine debe convertirse en «actor» y rebasar el texto fílmico; sin embargo, este objetivo no puede pensarse como cumplido desde el videojuego, pues la estética de los nuevos medios aloja ya en su germen la interactividad. En el videojuego deberían analizarse cuestiones que van más allá del dispositivo y de su funcionamiento, posicionándonos en la efectividad del mensaje que el texto puede proporcionar o no al usuario.

En los videojuegos de primer tipo o «primer videojuego», entendidos como industriales, el mensaje no necesariamente es claro. Están más emparentados con el espectáculo, y tal vez tocan tópicos que pueden ser existencialistas o profundos, pero que no necesariamente implican una aspiración a un cambio. Un tercer videojuego debería implicar que el usuario puede ser actor de un cambio real ideológico no solo desde su funcionamiento (es decir, que vaya más allá de la mera interacción *joystick*-pantalla) y mecánica sino también, y especialmente, desde su mensaje. Por otro lado, es importante señalar que los cambios sistémicos ya no son los mencionados en el momento revolucionario planteado por Getino y Solanas... ¿Tal vez sea una revolución molecular, como la planteada por Guattari? Entendida como la única salida, la única forma de contribuir a la des-opresión ya encarnada en el mismo sistema.

Podemos nombrar algunos videojuegos que usan la realidad para articular sus narrativas, de manera tal

que proporcionan un mensaje sobre la posibilidad de un determinado cambio. En el caso de Argentina, es notable cómo el partido Frente de Izquierda hizo uso de un videojuego para hablar de los otros candidatos políticos y su propia campaña como método de difusión, y utilizó una estética pixelada y más *vintage* para reforzar la noción de videojuego.

#### 4.3.5 Videojuegos en el cine, dos casos.

##### *Scott Pilgrim vs. the World* y *Coraline*

En el apartado anterior hice una revisión de cómo los videojuegos tomaron y toman elementos del cine para incluirlos en sus nuevas narraciones, así que ahora cabe preguntarse: ¿sucede lo mismo con el cine? Para responder esta pregunta debo traer a colación un nuevo concepto que surge en el mundo contemporáneo: la ludificación o *gamification*. El sitio web oficial [gamification.org](http://gamification.org) define *gamification* como «El proceso de integrar los mecanismos de los juegos en entornos no lúdicos para conseguir más participación y fidelidad por parte del público, además de crear más diversión».

Como se desarrolló en el capítulo III, el juego siempre ha estado presente; simplemente ahora los medios y distintos dispositivos están haciendo uso de su potencialidad. En el ámbito teórico el tema deja de ser un terreno virgen:

En las últimas décadas, al albor del crecimiento económico y cultural del videojuego, diversos investigadores han sumado esfuerzos para empezar

a construir la ciencia de las estructuras lúdicas: la Ludología, junto a la Teoría del Diseño de Juegos. Destacan en este ámbito obras ya clásicas como *Game Design Architecture*, de A. Rollings y D. Morris (2003), *Rules of Play. Game design fundamentals*, de K. Salen y E. Zimmerman (2004) y *Half-Real. Videogames between real rules and fictional worlds*, de J. Juul (2005). Se trata de una ciencia joven pero con gran vitalidad, que significa para el estudio del juego y el videojuego algo parecido a lo que significó el formalismo ruso para el estudio de la narrativa literaria a principios y mediados del siglo XX: una pionera aproximación científica a las estructuras internas del medio. (Pérez, 2012, p. 2)

El cine siempre ha jugado con ese ida y vuelta a modo de espejo con el espectador, pareciera un partido de fútbol de la percepción —pelotazos de golpes y contragolpes<sup>64</sup> en la estructura dramática— donde el espectador siempre gana en los films (comerciales); la derrota le implica sentirse frustrado y extraño, negar

<sup>64</sup> El rasgo distintivo de la forma cerrada es la homogeneidad de las estructuras espacio-temporales que proporcionan el marco adecuado a una fábula que forma «un todo bien redondeado», articulado en una serie de episodios de número limitado, todos centrados en torno del conflicto principal. Cada tema o motivo se subordina al esquema general, el cual obedece a una estricta lógica temporal y causal. La progresión de la intriga se realiza dialécticamente a través de «golpe y contragolpe»; las contradicciones resueltas conducen siempre a nuevas contradicciones, hasta el punto final que resuelve definitivamente el conflicto principal. Todas las acciones son integradas en la idea directriz, que coincide con la búsqueda del sujeto principal.

o pedir que se esfuerce por su victoria le genera angustia. El cine contemporáneo sabe aprovechar esos medios, se ha vuelto más manipulador pero también más abierto, por lo que intenta explorar caminos que hagan más partícipe al espectador. Habiendo educado a su espectador, intenta forzarse a sí mismo al máximo por esa participación y diálogo, pero a pesar de ello no puede romper las cadenas de su soporte ni olvidar sus raíces lineales y dramáticas.

Recordando los conceptos de juego de Huizinga y Caillois, así como las reflexiones de capítulos anteriores, relacioné la estructura del cine con la del juego: cada film es un conjunto de reglas cerradas tanto en su gramática (puesta de cámara, eje de miradas, linealidad, *raccord*, etcétera) como en su narrativa, puntualmente el verosímil construido en cada film; a su vez, cada género responde a un conjunto de reglas de juego. Así, si vemos un film fantástico, seremos más permeables a ciertas convenciones, tanto a la narrativa surreal como a su puesta en escena única dentro del universo del texto fílmico.

Las producciones como *Game of Thrones*<sup>65</sup> podrían ser incluidas en el apartado aunque no se correspondan a un film clásico. Se puede afirmar que la hibridación y toma de elementos del cine no solo se presenta en los videojuegos, que son aquí el objeto de estudio, sino también en series que en la actualidad desempeñan

<sup>65</sup> *Juego de tronos* es una serie de televisión estadounidense de fantasía medieval, drama y aventuras creada por David Benioff y D. B. Weiss para la cadena HBO. Está basada en la serie de novelas *Canción de hielo y fuego*, del escritor George R. R. Martin.

un papel cinematográfico al imitar su lenguaje y estructura. El éxito en aumento de este tipo de nuevos formatos y el proporcional decaimiento de la industria del cine suman varios técnicos, guionistas y directores a la producción, con lo que se conforma un híbrido que llamaré «series cinematográficas». Diferenciándose de las series televisivas de hace pocos años, el mencionado formato gana popularidad; paradójicamente, no sucede a través de los canales de televisión que las producen, sino de medios virtuales como Internet o Netflix<sup>66</sup>. Asimismo, cabe destacar que Netflix (que también está integrado a celulares, tablets y consolas de videojuegos) ha comenzado a producir series que se reproducen exclusivamente por su red, como la reciente *Sense8*,<sup>67</sup> escrita, dirigida y co-producida por las hermanas Wachowski.

Particularmente me centraré particularmente en dos obras, lo que no significa que no existan múltiples ejemplos a la hora de pensar los elementos de los videojuegos en el cine por ejemplo, films como *Memento*<sup>68</sup> presentan una estructura dramática par-

<sup>66</sup> Netflix, Inc. es una empresa comercial estadounidense de entretenimiento que proporciona, mediante tarifa plana mensual, *streaming* («flujo/transmisión») multimedia (principalmente, películas y series de televisión) por Internet y que, además, brinda un servicio de DVD por correo.

<sup>67</sup> *Sense8* es una serie estadounidense de ciencia ficción para la televisión web, creada, escrita y producida por las hermanas Wachowski y J. Michael Straczynski. La primera temporada consta de doce episodios y se estrenó en Netflix el 5 de junio de 2015.

<sup>68</sup> *Memento* (2000), dirigida por Christopher Nolan.

icipativa al acercar dos tiempos quebrados a través del montaje paralelo y exigir del espectador, como afirma Oliver Pérez (2012), un esfuerzo cuasi lúdico para ser comprendida, algo así como un rompecabezas que se vuelve un reto para el espectador, similar a los videojuegos de rol:

A propósito de la metáfora del puzzle, cabe recordar que algunos de los films más emblemáticos del nuevo cine de ficción en los últimos años fueron contruidos, directamente, como films-puzzle. Algunos ejemplos paradigmáticos al respecto son *Pulp Fiction* (Tarantino, 1994), *Memento* (Nolan, 2000) y los films más populares de Alejandro González Iñárritu: *Amores perros* (2000), *21 Gramos* (2003) y *Babel* (2006). (Pérez, 2012, p. 5)

Por su parte, Renata Gomes, estudiosa del tema en su tesis doctoral, expone los elementos de los videojuegos presentes en el film *Elephant*:

*Elephant* (2003), del director norteamericano Gus Van Sant, y esto se debe a mucho más que la referencia explícita a los juegos en la trama del filme [...] El filme cuenta una historia cuyo desenlace es una referencia directa a Columbine, pero está filmado desde el punto de vista de una primera persona característico de juegos como *Doom*. En la sintaxis visual de este juego — un *first-person shooter* clásico — lo que se puede ver en la pantalla es un plano secuencia con la subjetiva del personaje y, de su cuerpo, solo aparece la mano que sostiene un

arma de fuego (o solamente el arma), en el borde inferior de la pantalla (2012, p. 206)

Películas como *eXistenZ*, de Cronenberg, estrenada en 1999, anticipan temáticamente los estados de inmersión de los videojuegos contemporáneos: se plantea que, en el futuro cercano, existen consolas orgánicas de videojuegos de realidad virtual conocidas como «*game pods*»; para ingresar al mundo virtual debemos conectarnos a través de «bio-puertos», es decir, puntos de entrada de la información inserta en las espinas dorsales de los jugadores mediante un cordón umbilical («*umbycord*»). Existe también un grupo de «realistas» que lucha contra las empresas para evitar la «deformación» de la realidad.

La estructura laberíntica del film superpone en forma permanente diferentes realidades que simulan, a través de la narrativa lineal, la dificultad posmoderna de enfrentarnos al hipertexto. Por momentos, al igual que los personajes, nos perdemos en el texto al saltar de una escena a otra, intentando abolir la jerarquía en el correlato dramático. La estructura de *eXistenZ* responde a la lógica de los videojuegos no lineales *sandbox*.

*Perfect Blue* (パーフェクトブルー, *Pāfekuto Burū*), de 1997 y dirigido por Satoshi Kon, juega con la estructura laberíntica e hipertextual de la mente humana y evidencia la naturaleza real de lo virtual plasmada en varios soportes como Internet y los medios contemporáneos. Uno de los personajes funciona directamente a través de Internet, como parte de un ser ausente que

incomoda a la protagonista, Mima, una excantante de pop que abandona su banda para apostar a su carrera actoral. Tras pedirle a una amiga que la instruya en el mundo de Internet, Mima revisa periódicamente una página dedicada a ella, donde encuentra una serie de publicaciones hechas en primera persona que relatan su vida cotidiana e incluso comentan aspectos que solo ella y alguien muy cercano conocen, esto la preocupa. Luego, Mima visita a sus antiguas compañeras y se da cuenta de que ellas, como dúo, han aumentado su popularidad, mientras que ella no ha conseguido trascender en el mundo de la actuación. Sus sentimientos de frustración y tristeza crecen. Para cambiar la imagen angelical de Mima, le ofrecen interpretar una escena especial de violación con alto contenido sexual que podría perjudicar su imagen; a pesar de las advertencias de su amiga de no rodar la escena, Mima acepta, creyendo así que el futuro de su carrera como actriz va a mejorar. A partir de aquí, Mima se ve acosada por su otro yo, una figura angelical de ella misma que todavía cree que pertenece a su banda de pop y que, junto a sus antiguas compañeras, dan conciertos alrededor de la ciudad. «Mima idol» (el otro yo angelical) la acusa de haber dejado el grupo, de tomar la vida de actriz y de desvalorizar su imagen, alegando que Mima es una impostora. Como mencioné, este tipo de historias más psicológicas materializan estructuras multilineales tendientes al hipertexto que se popularizan en los videojuegos contemporáneos

y la lógica de funcionamiento de dispositivos online (consolas, computadoras, celulares).

El premiado film *Black Swan* (2010), de Darren Aronofsky, también hace uso de este componente psicológico para darse licencias dramáticas a la hora de contar la historia. Los espectadores quedan confundidos pero excitados e inmersos en dicha confusión, aspecto similar a lo que Murray mencionaba en los relatos de múltiples líneas dramáticas de los videojuegos. Aronofsky, por cierto, adquirió los derechos de filmación de *Perfect Blue* en Estados Unidos para hacer un *remake*, pero solo llegó a usar la licencia para rodar la conocida escena del baño con Jennifer Connelly en la película *Requiem for a Dream* (2000). Años después el director filma *Black Swan*, que es el *remake* resultante que pretendió hacer en su momento.

Otros ejemplos son mucho más claros y obvios respecto del uso de los videojuegos en el cine. Por ejemplo, en el film *The Beach* (2000), dirigido por Danny Boyle, Leonardo DiCaprio tiene pequeñas alucinaciones en las que está dentro de un videojuego: el director utiliza algunos recursos clásicos de un videojuego de acción (cámaras en movimiento, incorporación de gráficas como «*Game Over*», puntuaciones, etcétera) para dar cuenta de la inmersión del personaje en un nuevo mundo.

#### 4.3.5.1 Dos casos. *Scott Pilgrim* y *Coraline*

Si bien en el apartado anterior he analizado algunos títulos de la historia del cine vinculados a los videojue-

gos, aquí realizaré un análisis puntual de dos obras. Es importante destacar que he intentado buscar dos obras en las que los elementos de los videojuegos sean de carácter más transparente y claro y se presenten en varios niveles (guión, montaje, cámara, dirección de arte, etcétera), de manera que sea una lectura clara para cualquier tipo de lector que se enfrente a esta tesis. El recorrido que tracé brevemente en el apartado anterior podría ser ampliado con muchas obras más, sobre todo las más recientes de Hollywood.

*Scott Pilgrim vs the World* es una película de acción/comedia dirigida por Edgar Wright que está basada en la serie de novelas gráficas *Scott Pilgrim*, creadas por Bryan Lee O'Malley. El film se inspira en los elementos estéticos y el guión de un videojuego lineal de aventuras clásico. En forma constante mantiene relaciones intertextuales no solo en sus elementos estéticos, sino también dentro de los diálogos del guión. A diferencia de los *sandbox*, en los videojuegos lineales el camino y la historia están predefinidos y poco o muy poco pueden variar en su resolución; suelen durar menos y compensar la linealidad con una experiencia de más emoción, acción, sobresaltos y tensión para el jugador.

El personaje principal, Scott Pilgrim, es el bajista de la banda canadiense Sex Bob-omb y en una fiesta conoce a una chica estadounidense llamada Ramona Flowers, quien estuvo apareciendo en sus sueños. Mientras compite en una batalla de bandas, Scott es atacado por Matthew Patel, quien se introduce a sí mismo como el

«primer exenamorado malvado» de Ramona; a partir de aquí, Scott debe vencer a siete «exes» malvados —similares a los *bosses*<sup>69</sup> de los videojuegos— que se han complotado para matarlo. Siguiendo la estructura de un videojuego de acción, a medida que avanza en la historia se va topando con enemigos más poderosos y habilidades especiales únicas; al ser derrotados, Scott ganará el objetivo del juego y podrá tener una relación con Ramona.

Además de la referencia obvia del guión, la estética se inspira directamente en los videojuegos. Desde el inicio del film con la pantalla de Universal pixelada al estilo 8 bits y la música del mismo estilo, somos introducidos a un film que combina los códigos de ambos lenguajes. Veremos si efectivamente se produce tal hibridación.

La dirección de arte es el área que más se relaciona intertextualmente con el videojuego a través de constantes guiños al espectador: el texto en pantalla oscila entre un videojuego de aventura gráfica —al pasar por los elementos con el cursor surgen carteles explicativos—, una historieta —que duplica ciertos sonidos o momentos de la historia con texto y estilo gráfico— y un videojuego de pelea —aparecen carteles de combo o textos típicos del género.

<sup>69</sup> Es común en los videojuegos lineales, como los juegos de plataformas, que al finalizar cada nivel de juego debamos derrotar a un personaje que se destaca sobre el resto (es más fuerte y con otras habilidades). Así, cada *boss* (jefe) representa un reto para pasar al siguiente nivel.

Por su parte, el sonido se encuentra directamente relacionado con los recursos de texto e imágenes en pantalla. Desde el primer plano que mencioné de Universal, la imagen es acompañada por el sonido que se reproduce bajo el mismo código estético (8 bits). Las inclusiones de texto (bajo las diversas influencias mencionadas) también son acompañadas por sonidos onomatopéyicos puntuales (*beep, ding dong, paf*, etcétera) que suenan a través de efectos.

El código sonoro de los videojuegos funciona de dos formas en el texto fílmico: por un lado, apunta al público no experto que relaciona los arcaicos efectos 8 bits al videojuego, y en contraposición, hace uso de efectos sonoros puntuales de famosos videojuegos, como la aventura gráfica *La leyenda de Zelda*<sup>70</sup> (1986) o el juego de pelea *Killer Instinct*<sup>71</sup> (1994), a partir de lo cual dialoga con el público que se crió con esos videojuegos y genera un código que posibilita una segunda lectura que revela componentes dramáticos que solo

<sup>70</sup> *The Legend of Zelda* (ゼルダの伝説 *Zeruda no Densetsu*) es una serie de videojuegos de acción/aventura creada por los diseñadores japoneses Shigeru Miyamoto, Takashi Tezuka y Eiji Aonuma, y desarrollada por Nintendo, empresa que también se encarga de su distribución internacional. En los distintos títulos que la componen se describen las heroicas aventuras del joven guerrero Link, que debe enfrentarse a peligros y resolver acertijos para ayudar a la princesa Zelda a derrotar a Ganondorf y salvar su hogar, el reino de Hyrule.

<sup>71</sup> *Killer Instinct* es un videojuego de peleas de la franquicia del mismo nombre. Este es el primero y es considerado el principal. El juego se tenía pensado en un principio para Ultra 64, pero la compañía rompe una tradición de sacar solo juegos para consolas y sorprende al sacar el juego para arcade en 1994.

ellos pueden entender. Por ejemplo, suena de fondo el efecto que se utiliza cuando se abre un cofre en *La leyenda de Zelda* al llegar la chica que le gusta a Scott. Los guiños mencionados también se dan en los elementos visuales —como el logo de la compañía del villano, que es muy similar a la trifuerza invertida del juego *La leyenda de Zelda*— y en el guión. El plan maestro de Gideon Graves es congelar a Ramona junto con sus seis anteriores novias, al igual que en el videojuego *The Legend of Zelda: Tri Force Heroes*, donde seis doncellas son encerradas en cristales.

Los sonidos de golpes en las peleas son indispensables dentro del film. Herederos del cine y resignificados por el videojuego, vuelven a la pantalla en un movimiento de bumerang, como señala Chion sobre el golpe como punto de sincronización, donde un puñetazo genera un ruido que en realidad no suena:

Este encuentro puntual, instantáneo, abrupto, de un sonido y de un impacto visible se convierte entonces en la representación más directa e inmediata del punto de sincronización audiovisual, como referencia, como puntuación, «punto de acolchado», diría Lacan, de la secuencia. El golpe se convierte en el instante alrededor del cual se estructura el tiempo del relato; antes se piensa, se anuncia, se presiente; luego se sufren sus vibraciones y se afrontan sus resonantes efectos. Es el punto audiovisual hacia el que converge todo, a partir del cual las cosas se difuminan. Y es también,

en la audioimagen, expresión privilegiada de la instantaneidad. (1993, p. 54)

El sonido vuelve elásticas las imágenes. Los ralentis en las peleas, que suman al dramatismo, son complementados por el puntaje en pantalla de los personajes, y los ruidos se puntualizan en concordancia con texto o el uso de la pantalla partida. La trasposición del uso del sonido en los videojuegos al cine suele resultar un desafío, las escenas de pelea del film se rigen bajo el mismo código sonoro de los videojuegos de pelea, sumando montaje, puesta de cámara y movimientos, pero los recursos técnicos no son iguales. El tiempo se dilata, se tensa gracias a los puntos de sincronización utilizados. Respecto de este punto, Chion señala:

A este esquema, ya presente en el cine de imágenes reales y en especial en todas las películas de lucha y de artes marciales, los dibujos animados japoneses difundidos por la televisión tienen la característica, favorecida incluso por su rudimentaria animación, de añadir algo más: un análisis del movimiento (como en las célebres fotos de Muybridge o Marey que están en el origen del cine), el empleo del ralentí y la radical estilización del tiempo: procedimientos que se inspiran en las ralentizaciones y paradas de imagen de las retransmisiones deportivas, pero también extraídas directamente de las historietas japonesas o mangas. (1993, p. 55)

Similar al texto en pantalla que vibra con los sonidos, en *Scott Pilgrim* la música se vuelve material y

toma forma de animación en el film. Si bien hay varios temas de fondo en la película (con una estética 8 bits), la música representa un gran tópico en la narración, volviéndose personaje al momento de los shows. Uno de los conflictos subsidiarios del film gira en torno de la banda de Scott, Sex Bob-omb, que lucha en una batalla de bandas: ganar el concurso les dará la posibilidad de firmar un contrato con una discográfica. Sobre el final del film, los gemelos Katayanagi Kyle y Ken (anteúltimos en la lista de «exes» y contrincantes en la batalla de bandas) se enfrentan a la banda de Scott, y durante la épica batalla la música toma la forma de dos grandes dragones que se enfrentan a un yeti.

Así como la historia original del film proviene de una historieta, la puesta de cámara acompaña ese origen trasponiendo en la escritura fílmica la lectura de una tira. Tanto la pantalla partida en diversas formas, utilizada en escenas en las que dos personajes se enfrentan o cuando se necesita reforzar dos acciones en simultáneo, como la simulación de cuadros de historieta a través de la composición, animaciones o texto en pantalla, generan una relación intertextual que remite al cómic.

Siguiendo la línea clásica de la puesta en escena de los videojuegos de pelea, se insertan planos enteros frontales, sin perspectiva, con algún texto en pantalla para indicar el estado de la batalla: vs. (versus), KO (*knock out*), entre otros. Otro recurso típico es el ralenti, que, a pesar de ser originalmente un clásico de las pe-

lículas de acción, es resignificado por los videojuegos para generar un nuevo texto. Por ejemplo, en *Mortal Kombat 9*<sup>72</sup> se usa el ralenti al momento de hacer un ataque especial llamado «*x-ray*», donde vemos en cámara lenta y en rayos-x cómo se quiebran los huesos de nuestro oponente. Ahora bien, el montaje en las peleas de acción es algo que definitivamente suma a la falta de participación del usuario: usualmente, en los videojuegos de pelea no existe el montaje, sino que la puesta de cámara es frontal y estática (con excepción de las animaciones en ataques especiales); por el contrario, el discurso fílmico pretende suplir dicha falta de participación a través del montaje, por lo que juega con la aceleración y el vértigo del corte de planos (generalmente cerrados y de breve duración), que enfatizan la emoción de las peleas. Resultaría muy aburrido respetar la estética de un videojuego de pelea sin poder manejar los personajes.

*Coraline* (2009), a diferencia de *Scott Pilgrim*, no presenta en su trama tópicos ni relaciones tan directas con respecto a lo intertextual de los videojuegos. El film de animación, dirigido por Henry Selick (basado en la novela de Neil Gaiman, *Coraline*), narra la historia de Coraline Jones, una niña de once años que acaba

<sup>72</sup> *Mortal Kombat 9* es un videojuego de peleas que utiliza un plano bidimensional y gráficos tridimensionales. Es la novena entrega de la serie de *Mortal Kombat*, fue desarrollado por NetherRealm Studios (antes conocida como Midway Games) y publicado exclusivamente bajo la licencia de Warner Bros. Interactive Entertainment en el año 2011.

de trasladarse con sus padres de Michigan a Oregón. Aburrida del lugar, recorre la casa y para su alegría descubre una puerta secreta: basta con cruzar el umbral de la puerta y recorrer un lúgubre pasillo para entrar en otra versión de su vida. Aparentemente, esta realidad paralela es parecida a su mundo, pero mejor. Los adultos, entre los que se encuentra una amabilísima Otra Madre, parecen mucho más cariñosos y cumplen sus caprichos. Coraline empieza a tomar gusto por este Otro Mundo, pero de repente empieza a tornarse peligroso; después de tres noches, la Otra Madre le ofrece a la protagonista la oportunidad de quedarse allí para siempre con la condición de dejarse coser botones en los ojos. Confundida y algo asustada, Coraline se niega y decide regresar, pero no puede: enfrenta a la Otra Madre, diciéndole que quiere volver a su casa, y esto provoca que la encierre en un espejo. Allí se encuentra con los fantasmas de tres niños que han perdido sus ojos y almas a manos de la Otra Madre. Luego, Coraline logra escapar nuevamente hasta su hogar, pero no encuentra a sus padres; un gato misterioso le muestra a través de un espejo que sus padres han sido secuestrados por la Otra Madre como castigo por rehusarse a vivir con ella. Sin más remedio que regresar al Otro Mundo, Coraline se dispone a rescatar a los fantasmas de los niños y a sus padres.

Tomé este caso particular para analizar brevemente la estructura del film en sí, ya que presenta una mecáni-

ca similar a un videojuego lineal, puntualmente a una suerte de aventura gráfica,<sup>73</sup> mezclado con un videojuego de rol y de plataformas<sup>74</sup> donde hay que explorar escenarios para avanzar y así enfrentar enemigos en cada nivel. Al igual que en las aventuras gráficas, la protagonista debe resolver ciertos acertijos y explorar escenarios para avanzar en la narración.

En lo que respecta a las narraciones digitales posmodernas, hemos analizado que los mecanismos de tipo *puzzle* pueden presentarse en los films. En *Coraline*, el montaje simula más el recorrido espacial de sitios como escenarios de videojuegos. Estos escenarios que debe recorrer el personaje se describen a través del movi-

<sup>73</sup> La aventura gráfica, subgénero de los videojuegos de aventura, es el género del mundo de los videojuegos cuyo antecedente más inmediato son las aventuras conversacionales de los años 1980 y cuya edad puede establecerse en la primera mitad de la década de 1990. La dinámica de este tipo de juego consiste en ir avanzando mediante la resolución de diversos rompecabezas, planteados como situaciones que se suceden en la historia, interactuando con personajes y objetos a través de un menú de acciones o interfaz similar, utilizando un cursor para mover al personaje y realizar las distintas acciones. El concepto clásico de aventura gráfica incluye la visión de los personajes en tercera persona durante la mayor parte del juego, aunque algunas de las aventuras gráficas más importantes se plantean en primera persona.

<sup>74</sup> Los videojuegos de plataformas, o simplemente plataformas, son un género de videojuegos que se caracteriza por tener que caminar, correr, saltar o escalar sobre una serie de plataformas y acantilados, con enemigos, mientras se recogen objetos para poder completar el juego. Este tipo de videojuegos suelen usar vistas de desplazamiento horizontal hacia la izquierda o hacia la derecha. Es un género muy popular de videojuegos, surgido a comienzos de la década de 1980 y que sigue manteniendo bastante popularidad hasta el día de hoy.

miento de cámara y pan focus como si nos encontráramos en un juego en tercera persona. La narración y la puesta en escena incitan a la exploración espacial: aquí nos encontramos inmersos en el universo de *Coraline*, identificándonos con su personaje, que interactúa con nuevos personajes y guarda misteriosos objetos para ser utilizados más adelante (como los clásicos inventarios de los videojuegos de aventura gráfica). Este caso es particular porque algunos niños, al salir del cine y prestar testimonio, vincularon *Coraline* más a un videojuego que a una película y se sintieron frustrados por no poder «jugar» luego de verla, y tiempo después salió a la venta el videojuego.

Es interesante señalar cómo estos nuevos mundos, reforzados a través de la perfección en la animación del film, se detienen en cada detalle compositivo para ser recorridos visualmente de manera tal que resultan inmersivos sin ser participativos. Al igual que otros films contemporáneos:

[...] Parece invitar al espectador a explorar un mundo narrativo, más que a descubrir la resolución progresiva de una trama concreta. Esto resulta particularmente claro en la estrategia de ampliación o extensión del mundo narrativo (en lugar de la tradicional continuación de tramas). [...] No se trata de que la trama esté dejando de ser importante en la narrativa popular, pero sí de tener en cuenta que la experiencia de comprensión/resolución de una trama no es la única experiencia narrativa posible

para el espectador; y parece que, en la narrativa popular contemporánea, cada vez tiene más peso un tipo de experiencia narrativa diferente: la experiencia inmersiva de exploración de un mundo. (Pérez, 2012, p. 7)

Asimismo, es importante destacar que hay una cuestión de formato en la que *Coraline* se asemeja al entorno de los videojuegos. Si bien no es el elemento de mayor inmersión de la película, cuenta como factor importante que se haya pensado como una película en 3D, pues refuerza la emulación de una estética visual surgida de los videojuegos a través de elementos visuales verosímiles y orgánicos.

En relación con el guión, los personajes secundarios resultan similares a los personajes soporte de los videojuegos: por ejemplo, el gato negro, al igual que Navi en *La leyenda de Zelda*, representa un guía que concede pequeñas pistas y ayuda a Coraline a avanzar en la narración. Luego, recibe ayudas inesperadas por parte de otros personajes, aunque también es atacada por personajes del «otro mundo» que trabajan para la bruja (Otra Madre). Este tópico es recurrente en otras películas como *El laberinto del fauno* (Guillermo del Toro, 2006), donde el niño divide el mundo en dos, uno que representa la realidad y otro que los adultos aparentemente no perciben ni ven pero que afecta al primero, lo que permite una densidad dramática que quiebra y desdobra los espacios (tópicos espaciales). Se construye así una doble narración que comprende

espacios vinculados a personajes, un elemento típico del videojuego de plataformas (por ejemplo, castillos donde enfrentamos a un determinado enemigo final).

Profundizando en la cuestión de la mecánica de las aventuras gráficas, en la película vamos «destrabando» nuevos espacios al resolver ciertos acertijos o encontrar objetos (por ejemplo, en *Coraline*, luego de encontrar la muñeca misteriosa se abre la puerta al Otro Mundo). Al ser revelada la intención de la bruja malvada, se activa la estructura de un videojuego de aventuras más evidente: Coraline debe buscar determinados ítems que la ayudarán a derrotar a su enemiga, para así liberar a sus padres y a los espíritus de los niños. En los escenarios que previamente recorrimos, todo se deforma tétricamente. Surgen pequeños *bosses* (jefes de cada lugar) que nos impiden avanzar, a los que hay que derrotar para liberarnos y obtener objetos claves que ellos atesoraban. Como en *La leyenda de Zelda*, Coraline también encuentra pequeños accesorios que la ayudan en la aventura, por ejemplo, una lupa que al brillar revela el lugar donde se halla uno de los ítems. La historia concluye cuando la bruja es derrotada gracias a la ayuda de los personajes que Coraline reclutó a medida que avanzó la narración. Lo mismo sucede en los videojuegos de rol, donde contamos con una *party*, es decir, una comitiva integrada por varios personajes que nos ayudan.

#### 4.3.6 Casos híbridos. Webdocs, fusión de cine y videojuegos

Luego de analizar algunos ejemplos de videojuegos en el cine y cine en los videojuegos, es importante destacar algo esencial del título de esta tesis, algo que mencioné y traté en otros capítulos pero que no escapa al cierre de esta investigación: las hipermediaciones.

Cine y videojuegos se cruzan, uno nace gracias a elementos del otro y luego genera narraciones autónomas con estéticas propias, tecnológicas, con «nuevos modos de sentir». Así, en este danzar de un arte con el otro, las fusiones comienzan a suceder, surgen nuevos formatos híbridos, que ya no son *multimedia* sino que uno y otro se han amalgamado, haciendo uso de sus potencialidades para crear nuevas narrativas y nuevas experiencias.

Dentro de estas experiencias no solo se fusionan con videojuegos, sino que también se generan combinaciones impensadas, como los videojuegos en el ámbito de la moda. Durante febrero de 2016 ya se ha lanzado el primero de los tres videos de la campaña *SERIES 4* de Louis Vuitton, que tiene como personaje principal a Lightning, la protagonista del juego *Final Fantasy XIII*. A pesar de ser un personaje de ficción, se le realizó una entrevista en la que se le preguntó qué sentía ante su incorporación a la «*fashion family*» y qué pensaba sobre el director artístico de la colección, Nicolas Ghesquière. Este modo de insertar un personaje virtual de videojuegos resultó ingenioso, aunque no

único, ya que esta experiencia de personajes virtuales para la moda ya había existido. La forma de presentar a Lightning y sus respuestas como:

Me llena de un sentimiento de serenidad y orgullo. Todo este tiempo pensé que el único estilo en el que encajaba era lo que reflejaba quién era: fuerte y tosca, pero estaba equivocada [...] [Ghesquière] cambió el modo en que me veo a mí misma. Tal vez finalmente estoy aprendiendo quién soy realmente. (Stansfield, 2016, p. 1)<sup>75</sup>

Antes de la campaña, Lightning mencionó que su relación con la moda era más funcional, que usaba nada más que una armadura para mantenerse a salvo. Es interesante que estos personajes virtuales vayan poco a poco tomando vida y sean utilizados como verdaderos referentes de la moda.

Otra experiencia híbrida para destacar son los web-docs, es decir, documentales interactivos que narran una historia a través de videos, animaciones, sonidos o fotografía. Los mencionados recursos provenientes del cine (y cine digital) cobran vida y conexión al entrar en el torrente de Internet, pues generan una nueva narrativa inspirada en parte por la interacción y participación surgida de las narrativas digitales. Es necesario destacar las experiencias llevadas a cabo por los «cines expandidos» (cines fuera de la sala de cine, llevados a museos y otros espacios) que fueron mencionados en esta tesis pero que merecerían un trabajo

<sup>75</sup> Traducción del autor.

aparte, dado que juegan con las herramientas de lo digital y rompen la lógica narrativa del cine clásico al cuestionar el propio dispositivo (en todos sus aspectos, ya sea la captura, la reproducción, la espectación, la sala de cine, etcétera), rompiéndolo y jugando con él (lo que también influencia fuertemente al videojuego y las experiencias sin *joystick*, con mandos por control de movimiento, por ejemplo).

Con este tipo de experiencias nuevas e híbridas, el cine cobra aliento para extenderse a nuevos horizontes. En cuanto a los videojuegos, se puede afirmar que está en su lógica de funcionamiento esta forma de contar nacida a partir de las narraciones digitales. El webdoc toma su componente interactivo y se inspira en el género de la aventura gráfica o *point and click*, donde debemos encontrar ciertos elementos que activan o desarrollan la narración, disparando elementos en el cuadro o incluso a través de videos. Los usuarios deben interactuar y navegar a través de las historias, sean estas lineales o no lineales, por lo que se les da el poder de decidir incluso sobre historias multilineales, bifurcando los senderos (esa libertad controlada que justamente produce el placer de la exploración).

A la vez, los recursos típicos de otros géneros de videojuegos también aparecen en ciertos documentales. Por ejemplo, el webdoc *Le Défi des bâtisseurs* (2012) hace uso de la cámara subjetiva para explorar determinados espacios y recibir mensajes instantáneos en un submenú, al igual que el género de videojuego FPS (*First Per-*

*son Shooter*), donde la exploración se da de igual manera y accedemos a misiones, mensajes de otros personajes, armas y características a través de submenús.

Para concluir, y citando un artículo de mi autoría sobre webdocs, se puede afirmar que:

Nuevos vientos de cambio se aproximan, las nuevas formas documentales muestran una nueva cara de la expresión artística del entorno digital, un híbrido interesante entre cine, televisión y videojuegos. El webdoc acerca públicos disímiles: algunos nacidos en la posmodernidad, otros que se incorporan al lenguaje digital; remite al primer momento del cine de masas donde el dispositivo tenía un gran alcance. Por lo tanto, los documentales en línea se convierten en un formato que excede el mero entretenimiento y restituye las consecuencias estéticas perdidas a partir de la participación interactiva. (Murúa Losada, 2016, p. 19)



## CONCLUSIONES

A PARTIR DEL recorrido que se trazó en la investigación, se puede afirmar que se han cumplido los objetivos.

En primer lugar, a través del relevamiento de los modos de narración como estructurantes del pensamiento y como arquitectura de mundo se ha analizado su persistencia en los nuevos modos de ver posmodernos. En el mundo contemporáneo vivimos nuevas estéticas tecnológicas que traen aparejadas nuevas formas de contar historias. Murray, Santaella, Scolari, Gomes, entre otros, han analizado esas nuevas modalidades, demostrando nuevas formas de sentir y de ver. En la posmodernidad, lo que resultaba ser lineal y continuo hoy se quiebra; el espejo se rompe en mil pedazos, flotan los fragmentos, sin jerarquía, desordenados en el hiperrealismo; los modos de sentir cambian. De los cristales de las viejas narrativas, reagrupados y pegados por una nueva lógica, surgen nuevos relatos: híbridos que son aplaudidos por los viejos espectadores que juegan con ellos.

Por otro lado, el proceso lúdico, dinámico y abierto —reducido y acallado en la modernidad— reverdece en el mundo posmoderno. La promesa divina del centro

es desplazada, las religiones se ponen *en línea*, el Dios se vuelve más virtual y juega, con una pelota binaria, con el destino de nuestras vidas. La vieja contemplación del cine, que era parte de un juego más estático, comienza a perder fuerza: ahora, el espectador rompe el pacto de inmovilidad, necesita manipular y moldear, ya no le alcanza con ver su propia percepción reflejada en la pantalla del cine. Las nuevas tecnologías del capital construyen en torno de esta necesidad mediante un proceso de retroalimentación; así, el espectador se convierte en «prosumidor», pues produce y a su vez consume los textos. Dichas formas, en particular el videojuego como manifestación material y más evidente del juego, se han detectado no solo en las interfaces digitales y en el accionar dentro de ellas, sino también como un obrar en el mundo. La máscara, pensada dentro de la categoría *mimicry* de Caillois, se encuentra más activa que nunca: las redes sociales hacen uso de ella, el capital la utiliza como herramienta de dispersión y consumo, el hombre para acallar sus males modernos que persisten en el mundo posmoderno. Uno de los objetivos específicos de esta tesis ha sido también relevar la extensión del capital en el ciberespacio, así como también revelar estas cuestiones ligadas al simulacro posmoderno que se confunden exaltando una huella que parece no haber tenido un original. La realidad actual, tal como la conocemos (con sus condicionantes culturales, de contexto y lugar), ha tendido a hacer uso de las posibles herramientas de cambio delante

de nuestras narices, pero reforzando la dominación de modo tal que no podemos contemplarlas.

Las nuevas narraciones se apoyan en la inmediatez del soporte virtual materializado en computadoras y dispositivos interconectados a una red de redes (Internet), se vuelve posible la hipertextualidad. El sueño de la teoría hipertextual se materializa con Internet, y la estructura rizómica deleuziana cobra sentido. Como he revisado anteriormente, dicha lógica no resulta tan sencilla de aplicar a nuevas estructuras narrativas (como la de los videojuegos), ya que la forma del pensamiento moderno aún se encuentra instalada en algunos ámbitos. La jerarquía, por ejemplo, estructura toda nuestra sociedad «real» desde las empresas hasta los gobiernos. Por el contrario, en el mundo virtual parece existir otra realidad, dado que varios grupos y sitios se rigen por reglas de moderación conjunta de orden vertical.

La convivencia virtual-real puede pensarse como modernidad-posmodernidad que se traduce en las formas narrativas. Si bien sigue estando presente la jerarquía dramática en los conflictos, en la otra cara de la moneda encontramos participación, conversación, agenciamiento, excitación y pulsión de vida en las múltiples capas de la hipernarración, nos zambullimos en el mar a través de la inmersión. Resulta evidente que la lógica lineal aún no se desprende de nuestro cuerpo ahora encarnado por el ángel moderno. Reconocemos nuestra materialidad queriendo pisar firme, nos engañamos al querer encontrarnos a nosotros mismos, pero

a la vez gozamos perdiéndonos en la multilinealidad, eternizándonos mediante las infinitas historias de las narraciones hipertextuales. Las nuevas experiencias narrativas —en pleno proceso de crecimiento— levantan anclas e imposibilitan lo estático, desdibujan la huella en el océano; disfrutamos de su juego pero nos resulta confuso. En esta adolescencia posmoderna es común dicha confusión, ya que entre estímulos y rayos de hiperrealidad los usuarios también viven en una ceguera temporal, punto que el capital ha aprovechado para echar raíces mediante la inserción de nuevas ideas a través de la web con el fin de proporcionar una ilusión de libertades bajo máscaras.

El movimiento lúdico es el que libera a este nuevo usuario. La necesidad oculta y poco seria se vuelve ahora más legítima a través de los videojuegos; niños y adultos juegan en sus dispositivos móviles, integrando los videojuegos a las redes sociales, donde comparten sus puntuaciones y estados referidos a los logros en los mismos. El concepto de «*gamification*» comienza a ser tomado en cuenta desde otro punto de vista: el juego ya no es una actividad de entretenimiento, sino que se aplica a varios dominios (ejercicio físico, enseñanza, ámbitos laborales, comunicación, entre otros). Además, las nuevas tecnologías surgen como consecuencia de la euforia de las hipermediaciones: este mismo año saldrá a la venta el Oculus Rift, un dispositivo originalmente concebido para el uso de los videojuegos y que hoy está ampliando sus horizontes para convertirse en

una «prótesis» de la realidad virtual adquirida por Facebook. De modo similar, el dispositivo Kinect,<sup>76</sup> de Xbox, está siendo investigado para ser aplicado en el diagnóstico por imágenes (resonancia magnética, tomografía, etcétera): sin tocar al paciente, los médicos podrían hacer zoom con la mano y rotar las imágenes en tiempo real. El dispositivo mencionado también está siendo desarrollado para operaciones médicas: usando el Kinect en conjunción con un monitor de gran tamaño, un cirujano podría fácilmente hacer zoom en el pecho del paciente, mirar una nueva imagen o hacer zoom en detalles (todo sin tocar la pantalla, ni un teclado ni mouse), lo que puede determinar más fácilmente, por ejemplo, la colocación apropiada de un stent.<sup>77</sup> Otro caso digno de mención donde la tecnología virtual comienza a extenderse a lo real son las impresoras 3D,<sup>78</sup>

<sup>76</sup> Kinect para Xbox 360, o simplemente Kinect (originalmente conocido por el nombre en clave «Project Natal»), es un controlador de juego libre y entretenimiento creado por Alex Kipman, desarrollado por Microsoft para la videoconsola Xbox 360, y desde junio del 2011 para PC a través de Windows 7 y Windows 8. Kinect permite a los usuarios controlar QUÉ e interactuar con la consola sin necesidad de tener contacto físico con un controlador de videojuegos tradicional mediante una interfaz natural de usuario que reconoce gestos, comandos de voz, objetos e imágenes.

<sup>77</sup> El stent es una cánula muchas veces biodegradable que se utiliza para abrir venas que han sido previamente tapadas u obstruidas. En general se colocan en arterias, su nombre técnico en español es endoprótesis vascular.

<sup>78</sup> Una impresora 3D es una máquina capaz de realizar «impresiones» de diseños en 3D, creando piezas o maquetas volumétricas a partir de un diseño hecho por ordenador. Surgen con la idea de convertir archivos de 2D en prototipos reales o 3D. Comúnmente se

que posibilitan la materialización de objetos e incluso órganos para trasplantes.

Uno de los objetivos generales de esta tesis ha sido identificar los elementos estéticos y técnicos que las narrativas digitales del cine utilizan para la creación del videojuego. La cuestión técnica ya se evidencia ante la acepción etimológica de video-juego<sup>79</sup>. los juegos electrónicos denominados «MUD», cuyo origen hemos rastreado en los juegos de rol de mesa, se manifiestan a través del video haciendo uso, en un primer momento, de diferentes puestas de cámara. Abriéndonos a otros géneros de videojuegos como los FPS o juegos de aventura gráfica, ya podemos analizar la cámara subjetiva como elemento descriptivo y de encarnación de un personaje. Asimismo, se ha comprobado que el uso del sonido se ha vuelto vital en los videojuegos, dado que es necesario para espacializar los escenarios que resultan – como lo afirma la teoría posmoderna – de vital importancia para el jugador (según Jameson el espacio se impone sobre el tiempo). A su vez, como se expuso en el capítulo final, revisé cómo el cine contemporáneo ha hecho uso de la estética de los videojuegos, no solo

ha utilizado en la matricería o la prefabricación de piezas o componentes, en sectores como la arquitectura y el diseño industrial. En la actualidad se está extendiendo su uso en la fabricación de prótesis médicas, ya que la impresión 3D permite adaptar cada pieza fabricada a las características exactas de cada paciente.

<sup>79</sup> No entraré aquí en detalles acerca de la diferenciación estética del video y el cine, pero es necesario advertir que, si bien hace uso de la gramática del cine, el video ha innovado y desarrollado nuevas formas de contar.

en su forma estética y técnica sino también en su modo más lúdico de narrar, es decir, a través del incremento de la participación del espectador manipulando ciertos elementos de la trama. Este es el caso de los *puzzle films*, en los que hay fragmentos de la historia esparcidos.

El videojuego es el hermano huérfano del cine, ya que ambos nacen y se constituyen en el mismo lugar: la feria. El cine se adapta perfectamente a la modernidad, pues la ideología lo hace flotar en el océano, un maremoto que dispersa masas y reúne zombies en sus filas insertando ideas a las ideas. Luego, a través del cine de autor, el espectador duerme descansando en el sueño del lenguaje de las imágenes, de la poesía de una barca que reposa tranquila en el río. El despertar constituye el tercer cine como una tormenta que golpea la barca: es un cine de combate, de ruptura de ilusiones, de pantallas quebradas por textos que interpelan a un espectador-actor. A pesar de que el tercer cine lucha y traspasa barreras, pierde; sus actores comienzan a aburrirse de mirar la pantalla, prefieren mover un mouse, hacer clic, retroceder, avanzar, mirar en otro orden. Hoy estamos en el tiempo de un cuarto cine que puede adquirir varias formas; a mi parecer, una evidente es el webdoc.<sup>80</sup> Los documentales en línea son participati-

<sup>80</sup> Un documental web, también llamado «documental interactivo» o «documental multimedia», es una producción documental que se diferencia de otras formas más tradicionales de vídeo, audio o fotografía a través del uso de un conjunto de herramientas multimedia complementarias. Las capacidades multimedia de Internet proporcionan a los documentalistas un medio único para la creación de trabajos con narrativas no lineales que combinan fotografía, texto,

vos: cada usuario sube un video y así se conforma una comunidad virtual que sube sus propios materiales, a partir de cada video se reescribe la trama de una gran obra que se actualiza de forma permanente. Se trata de un nuevo cine que ya no necesita ocultar artificios para hilar una narración, pues se transforma hipertextualmente a cada momento, reconociendo y haciendo uso de las herramientas lúdicas sin temor.

Por su parte, el videojuego también atraviesa un período de mutación: se puede afirmar que ya han surgido videojuegos de autor (segundo videojuego) que aumentan la experiencia inmersiva que solo este medio ha logrado. Un tercer videojuego, que activará al usuario más allá del soporte y maximizará la hipertextualidad, está surgiendo.

A partir de todo lo expuesto, es posible ratificar la hipótesis de la tesis. Los videojuegos efectivamente tomaron elementos narrativos del cine para crear los primeros MUD; además la estructura dramática fílmica permite construir diálogos e imaginar nuevos universos en experiencia presente, en los MUD la imaginación se vuelve espejo, pero no refleja la percepción (como en el cine) sino la propia acción. Así como en el cine los usuarios fueron adaptándose al nuevo lenguaje, las narraciones (laberínticas) de los *text-based* y los nuevos universos tridimensionales generan nuevas narrativas en el ciberespacio. Los nuevos espacios virtuales en los videojuegos (hiperespacios posmodernos) toman los

audio, vídeo, animación e infografía.

aspectos técnicos del cine para construirse: el uso de iluminación, sonido, cámara, dirección de arte, permitiendo el éxito de nuevas obras de arte.<sup>81</sup> El cine actual comprende la potencia del videojuego posmoderno, pues desea salir de su jaula moderna e intentar abrir sus puertas al uso de ciertos elementos del videojuego. Aunque es imposible la trasposición literal de un videojuego al cine —ha fallado varias veces por su falta de interactividad—, es posible la readaptación e hibridación de las estructuras dramáticas y el uso de elementos estéticos en la pantalla grande.

En conclusión, el cine recibe influencias claras del videojuego y el videojuego se empapa de los elementos del cine, volviéndose un híbrido que conserva la fuerza del discurso fílmico, de la cual puede hacer uso. La narrativa del ciberespacio se encuentra en constante evolución: de a poco —sin excluir Internet y otros medios actuales— debemos comenzar a buscar la brecha, no embelesarnos con el arte por el arte mismo, ni con el juego por el juego mismo (segundo cine = segundo videojuego), sino producir un nuevo tercer discurso virtual que penetre y atraviese la realidad misma.

<sup>81</sup> El museo de arte moderno de Nueva York, MoMA, cuenta con una exposición permanente llamada «Diseño aplicado», sobre videojuegos. La muestra, abierta en abril del 2014 cuenta con 21 juegos, teniendo como objetivo llegar a la cuarentena. MoMa considera los videojuegos como obras de arte dignas de un museo por ser «cumbres del diseño como más elevada forma de expresión creativa» y sobre todo ser «ejemplos de la interacción con el diseño».



## BIBLIOGRAFÍA

### 1. Libros

BARTHES, R., GREIMAS A.J., BREMOND, C., GRITTI, J., MORIN, V., METZ, C., TODOROV, T., GENETTE, C. (1970). *Análisis estructural del relato*. Buenos Aires: ETC Editorial Tiempo Contemporáneo.

BAUDRILLARD, J. (2006). *El complot del arte. Ilusión y desilusión estéticas*. Buenos Aires: Amorrortu.

BAUDRY, J. L. (1974). *Cine: los efectos ideológicos producidos por el aparato de base*. Buenos Aires: Nueva Visión.

BAZIN, A. (2008). *¿Qué es el cine?* Madrid: RIALP.

BENJAMIN, W. (1982). *Sobre el lenguaje en general y sobre el lenguaje de los hombres. Para una crítica de la violencia*. México: Premiá.

BENJAMIN, W. (1990). *Discursos interrumpidos I. Filosofía del arte y la historia*. Madrid: Taurus.

BERMAN, M. (1991). *Todo lo sólido se desvanece en el aire*. Madrid: Siglo Veintiuno.

BESSALEL, J. (1991). *Onze concepts clés: lexique*. *Ciné-mAction*, (58) (Premier trimestre): 158-173.

BETTETINI, G. (1984). *La conversación audiovisual, problemas de la enunciación fílmica y televisiva*. Madrid: Cátedra.

- BOLTER, D. y GRUSIN, R. (2000). *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge (MA): MIT Press.
- BROWN, E., CAIRNS, P. (2004). *A Grounded Investigation of Game Immersion*. Londres: University College London Interaction Centre (UCLIC).
- CAILLOIS, R. (1986). *Los juegos y los hombres, la máscara y el vértigo*. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- CHION, M. (1993). *La audiovisión*. Barcelona: Paidós.
- COMOLLI, J. L. (2007). *Ver y poder*. Buenos Aires: Nueva librería.
- COMOLLI, J. L. (2010). *Cine contra espectáculo seguido de Técnica e ideología (1971-1972)*. Buenos Aires: Manantial.
- DELANY, P., LANDOW, G., CLÉMENT, J., AARSETH, E., PAJARES TOSCA, S., MOULTHROP, S., [...] BOLTER, J. D. (2006). *Teoría del hipertexto: La literatura en la era electrónica*. Madrid: Arco.
- DERRIDA, J. (2008). *Fuerza de ley: el fundamento místico de la autoridad*. Madrid: Tecnos.
- DONOVAN, T. (2010). *Replay, The history of video games* (edición electrónica). Nueva York: Yellow Ant.
- DUCROT, O. (1972). *Dire et ne pas dire*. París: Hermann.
- ECHEVERRÍA, R. (2006). *La empresa emergente, la confianza y los desafíos de la transformación*. Buenos Aires: Granica.
- ECO, U. (1992). *Obra abierta*. Barcelona: Planeta-Agostini.
- ECO, U. (1993). *Lector in fabula: La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona: Lumen.

- EGRI, L. (1947). *Cómo escribir un drama*. Buenos Aires: Bell.
- FOUCAULT, M. (1983). ¿Qué es un autor? *Bulletin de la Société française de philosophie*, 63(9), 51-83.
- GILMORE, J. y PINE, J. (2000). *La economía de la experiencia*. Barcelona: Granica.
- GOMES, R. (2012). *La poética de los tiempos muertos. Diálogos entre el cine y los videojuegos*. LA FERLA, J., REYNAL, S. (compiladores). Territorios Audiovisuales (pp. 193-210). Buenos Aires: Librería.
- GONZÁLEZ SÁNCHEZ, J. L., ZEA, N. P., y GUTIÉRREZ, F. L. (2010). *From Usability to Playability: Introduction to Player-Centered Video Game Development Process*. Acto de la Primera Conferencia, HCD (Human Centered Design). California: Estados Unidos
- GUREVICH, M. y LEVY, M. (1994). *Defining media studies: Reflections on the future of the field*. Oxford: Oxford University Press.
- HUIZINGA, J. (2007). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- JAMESON, F. (1998). *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo tardío*. Valladolid: Trotta.
- KENT, S. (2001). *The ultimate history of video games: From pong to pokemon- The story behind the craze that touched our lives and changed the world*. Nueva York: Three Rivers Press.
- LE BRETON, D. (2002). *Antropología del cuerpo y modernidad*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- LEÓN Y GAMBA, A. (1792). *Descripción histórica y cronológica de las dos piedras*. México: Imprenta de Don Felipe de Zúñiga.

- LUNN, E. (1986). *Marxismo y modernismo*. México, Distrito Federal: Fondo de Cultura Económica.
- LYOTARD, J. F. (1989). *La condición posmoderna*. Buenos Aires: Editorial REI
- MANOVICH, L. (2001). *The language of new media*. Cambridge (MA): MIT Press.
- MARSHALL, D. (2004). *New media cultures*. Londres: Arnold Publishers.
- METZ, C. (1973). *Lenguaje y cine*. Barcelona: Planeta.
- METZ, C. (2001) *El significante imaginario*. Barcelona: Paidós.
- MIRELES, C. (2011). El Ahuítzotl: función y simbolismo en la cosmovisión mexicana. *Boletín del Seminario El Emblema de Tláloc en Mesoamérica*, 1(3), 14-27.
- MURRAY, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta*. Barcelona: Paidós.
- POMMIER, G. (2002). *Los cuerpos angélicos de la posmodernidad*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- SCOLARI, C. (2008). *Hipermediaciones: elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.
- STAM, R. (2001). *Teorías del cine*. Barcelona: Paidós.
- VOLOSHINOV, V. (1992). *El marxismo y la filosofía del lenguaje (Los principales problemas del método sociológico en la ciencia del lenguaje)*. Madrid: Alianza.
- VON HARDENBERG, F. (1978). *Monolog: Das philosophisch-theoretische Werk*. Viena: Herausgegeben von Hans-Joachim Mühl.

WEBER, M. (1978). *Historia económica general*. México: F.C.E.

## 2. Textos en línea

(Con acceso entre marzo de 2015 y febrero de 2016)

ÁLVAREZ ASIÁIN, E. (2007). *La imagen del pensamiento en Gilles Deleuze; Tensiones entre cine y filosofía*. Recuperado de <http://www.observacionesfilosoficas.net/laimagendelpensamiento.htm>

ARAN, O. (2005). El (im)posible diálogo Bajtín-Lotman. Para una interpretación de las culturas. *Entretextos, Revista Electrónica Semestral de Estudios Semióticos de la Cultura*, (6). Recuperado de <http://www.ugr.es/~mcaceres/Entretextos/entre6/dialogo.htm>

ARISTÓTELES (2005). *Poética*. Santiago de Chile: Escuela de Filosofía Universidad ARCIS. Recuperado de <http://www.philosophia.cl/biblioteca/aristoteles/poetica.pdf>

BAUDINI, S. (2009). El imperio de la felicidad. *Virtualia*, 7(19). Recuperado de <http://virtualia.eol.org.ar/019/template.asp?variedades/audini.htm>

CALISE, S. (Enero, 2011). *El problema del lenguaje en la filosofía de Walter Benjamin*. Recuperado de <http://serbal.pntic.mec.es/AParteRei/calise73.pdf>

COONAN, C. (2007, octubre). Greenaway announces the death of cinema and blames the remote control-zapper. *The independent*. Recuperado de <http://www.independent.co.uk/news/world/asia/greenaway-announces-the-death-of-cinema-and-blames-the-remotecontrol-zapper-394546.html>

DERRIDA, J. (1966). *La estructura, el signo y el juego en el discurso de las ciencias humanas*. Conferencia pronunciada en el International College de la Universidad Johns Hopkins (Baltimore). Barcelona: Anthropos. Edición digital de Derrida en castellano. Recuperado de [http://www.jacquesderrida.com.ar/textos/estructura\\_signo\\_juego.htm](http://www.jacquesderrida.com.ar/textos/estructura_signo_juego.htm)

DERRIDA, J. (1968, Junio). Semiología y gramatología. *Information sur les sciences sociales*, VII(3). Recuperado de [http://cv.uoc.edu/~04\\_999\\_01\\_u07/derrida6.html](http://cv.uoc.edu/~04_999_01_u07/derrida6.html)

HERNÁNDEZ PÉREZ, M. (Julio, 2012). De perfiles y personajes: evolución de la representación del usuario en las redes sociales y los juegos de rol. *Revista de Comunicación de la SEECI*. Año XV (28), 30-48. Recuperado de <http://www.seeci.net/revista/hemeroteca/Numeros/Numero%2028/n28-3.pdf>

MANOVICH, L. (2003). Definitivamente creo que estamos en el principio. #Artnodes (revista digital). Recuperado de [http://www.uoc.edu/artnodes/espai/esp/art/manovich\\_entrevis1102/manovich\\_entrevis1102.html](http://www.uoc.edu/artnodes/espai/esp/art/manovich_entrevis1102/manovich_entrevis1102.html)

MANOVICH, L. (2012). *El software toma el mando*. Publicado bajo licencia creative commons. Recuperado de [https://www.academia.edu/7425153/2014\\_-\\_El\\_software\\_toma\\_el\\_mando\\_traducci%C3%B3n\\_a\\_Lev\\_Manovich](https://www.academia.edu/7425153/2014_-_El_software_toma_el_mando_traducci%C3%B3n_a_Lev_Manovich)

MARX, K. (1867). *El capital*. Madrid: Universidad Complutense. Recuperado de <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/bas/es/marx-eng/capital1/24.htm>

NEJIMA (2009). *Bioshock, vagando por Rapture*. Recuperado de <http://blogs.gamefilia.com/nejima>

ONYETT, C. (2007). *BioShock Review*. Recuperado de <http://www.ign.com/articles/2007/08/17/bioshock-review-2?page=3>

ORIHUELA, J. L. (2003). *Los weblogs ante los paradigmas de la eComunicación: 10 principios del nuevo escenario mediático*. Ponencia presentada en el V Foro de Investigación Europea en Comunicación, Madrid. Recuperado de <http://jlori.blogia.com/2003/112601-los-weblogs-ante-los-paradigmas-de-la-ecomunicacion.php>

PÉREZ, O. (2012). Ludificación en la narrativa audiovisual contemporánea. Recuperado de [http://telos.fundaciontelefonica.com/seccion=1268&idioma=es\\_ES&id=2012102312160001&activo=6.do](http://telos.fundaciontelefonica.com/seccion=1268&idioma=es_ES&id=2012102312160001&activo=6.do)

RADER, D. (2013). *El juego de azar*. Recuperado de <http://www.bible.ca/spanish/pecado-y-moralidad-juego-azar.htm>.

REKEDAL, J. (2014). El hip-hop mapuche en las fronteras de la expresión y el activismo. *Lengua y Literatura Indoamericana*, (16), 7-30. Recuperado de <http://publicacionescienciassociales.ufro.cl/index.php/indoamericana/article/download/268/211>

SOLANAS, F. y GETINO, O. (1969). *Hacia un tercer cine: Apuntes y experiencias para el desarrollo de un cine de liberación en el tercer mundo*. Recuperado de <https://www.scribd.com/doc/47785176/Hacia-Un-Tercer-Cine-Octavio-Getino-y-Pino-Solanas>

VÁSQUEZ ROCCA, A. (2011). *La Posmodernidad: Nuevo régimen de verdad, violencia metafísica y fin de los metarrelatos*. Recuperado de <http://www.observacionesfilosoficas.net/posmodernidadnuevoregimen.htm#sdfootnote19sym>

WITTGENSTEIN, L. (1945). *Investigaciones filosóficas*. Recuperado de <http://new.pensamientopenal.com.ar/21122009/filosofia04.pdf>

YOUNGBLOOD, G. (2012). *Cine expandido*. Buenos Aires: Eduntref.

ZIZEK, S. (2012). The real cyberspace. Recuperado de <http://www.egs.edu/faculty/slavoj-zizek/articles/the-cyberspace-real>

### 3. Filmografía

Darabont, F. (Productor y director). (2007). *The Mist*. [Película]. Estados Unidos: Dimension Films y Darkwoods Productions.

Fernández J. (Productor), y Balagueró, J. y Plaza, P. (Directores). (2007). *Rec*. [Película]. España: Filmax.

Foster, D. (Productor), y Carpenter, J. (Director). (1982). *The Thing*. [Película]. Estados Unidos: Universal Pictures.

Franklin, S., Medavoy, M., Messer, A. y Oliver, B., (Productores), y Aronofsky, D. (Director). (2010). *Black Swan*. [Película]. Estados Unidos: Protozoa y Phoenix Pictures.

Huffman, M. y Doelger, F. (Productores), y McCarthy, T., Kirk, B., Minahan, D., Taylor, A. y Van Pattern, T. (Directores). (2011-2015). *Game of Thrones*. [Serie de televisión]. Estados Unidos: HBO.

Hamori, A., Lantos, R. y Cronenberg, D. (Productores), y Cronenberg, D. (Director). (1999). *eXistenZ*. [Película]. Canadá y Reino Unido: Canadian TV Fund, Harold

Greenberg Fund, The Movie Network, Natural Nylon, Telefilm Canada, Alliance Atlantis.

Inoue, H. (Productor), y Kon, S. (Director). (1998). *Perfect Blue*. [Película]. Japón: Madhouse.

Jingo, M. (Productor), y Kurosawa, A. (Director). (1950). *Rashomon*. [Película]. Japón: Jingo Minoru.

Keaton, D., Wolf, D., y LeRoy, JT. (Productores), y Van Sant, G. (Director). (2003). *Elephant*. [Película]. Estados Unidos: HBO Films.

Koules, O., Burg, M. y Hoffman, G. (Productores), y Wan, J. (Director). (2004). *Saw*. [Película]. Estados Unidos: Lions Gate Entertainment.

Macdonald, A. (Productor), y Bolyle, D. (Director). (2000). *The Beach*. [Película]. Estados Unidos y Reino Unido: Mcdonald, A.

Selick, H., Jennings, C. y Burton, T. (Productores), y Selick, H. (2009). *Coraline*. [Película]. Estados Unidos: Laika y Pandemonium.

Todd, J. y Todd, S. (Productores), y Nolan, C. (Director). (2000). *Memento*. [Película]. Estados Unidos: Newmarket Films y Team Todd.

Waters, J. (Productor y director). (1974). *Female Trouble*. [Película]. Estados Unidos: Dreamland y Saliva Films.

Watson, E. y West, P. (Productores), y Aronofsky, D. (Director). (2000). *Requiem for a Dream*. [Película]. Estados Unidos: Artistan Entertainment.

Wright, E., Platt, M., Gitter, E. y Park, N. (Productores), y Wright, E. (Director). (2010). *Scott Pilgrim Vs.*

*The World*. [Película]. Estados Unidos, Reino Unido y Canadá: Marc Platt y Big Talk Productions.

Yuzna, B. (Productor), y Gordon, S. (Director). (1986). *From Beyond*. [Película]. Estados Unidos: Empire Pictures.

#### 4. Ludografía

*A jugar con Hugo* [Software de computación]. (1996). Buenos Aires, Argentina: Pramer y Promofilm.

*BioShock* [Software de computación]. (2007). Boston, Estados Unidos: Irrational Games.

*Dragon Age Origins* [Software de computación]. (2009). Texas, Estados Unidos: Bioware.

*Dragon Quest* [Software de computación]. (1986). Tokio, Japón: Enix.

*Galaxian* [Software de computación]. (1979). Tokio, Japón: Namco.

*Habitat* [Software de computación]. (1986). California, Estados Unidos: LucasFilm Games.

*Icewind Dale* [Software de computación]. (2000). California, Estados Unidos: Black Isle Studios y Bioware.

*Mass Effect* [Software de computación]. (2007). Texas, Estados Unidos: Bioware.

*Myst* [Software de computación]. (1991). Washington, Estados Unidos: Cyan, Inc.

*Mortal Kombat 9* [Software de computación]. (2011). Chicago, Estados Unidos: NetherRealm Studios.

*Phantasy Star* [Software de computación]. (1987). Tokio, Japón: Sega.

*Red Dead Redemption* [Software de computación]. (2010). California, Estados Unidos: Rockstar San Diego.

*SpaceWar!* [Software de computación]. (1961). Massachusetts, Estados Unidos: Steve Rusell.

*Super Mario Bros.* [Software de computación]. (1985). Kioto, Japón: Nintendo.

*Temple of Apshai* [Software de computación]. (1979). Massachusetts, Estados Unidos: Epyx, Inc.

*The last of us* [Software de computación]. (2013). California, Estados Unidos: Naughty Dog, Inc.

*Tomb Raider definitive edition* [Software de computación]. (2013). California, Estados Unidos: Crystal Dynamics.

*Wolfenstein 3D* [Software de computación]. (1992). Texas, Estados Unidos: Id Software.

*Zelda, Ocarina of Time* [Software de computación]. (1998). Kioto, Japón: Nintendo EAD.

*Zork* [Software de computación]. (1979). Massachusetts, Estados Unidos: Dynamic Modelling Group.



# ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS .....	9
INTRODUCCIÓN.....	11
La trifuerza asimétrica: narrativa, cine y videojuegos	
OBJETIVOS.....	15
Objetivos Generales.....	15
Objetivos específicos.....	15
HIPÓTESIS .....	17
MOTIVACIONES .....	19
MARCO TEÓRICO.....	21
METODOLOGÍA Y CORPUS DE TRABAJO .....	25
CAPÍTULO I.....	27
«La narración como medio digital»	
1.1 The Thing. Lo narrativo como universo.....	27
1.2 From Beyond. De la tragedia a la holonovela.....	31
1.2.1 Los grumos de la masa.	
La poética de Aristóteles.....	31
1.2.2 La armadura de bronce. Intentar la estructura dentro del caos.....	34
1.2.3 La espada de éter. Atravesar el texto .....	38
1.2.4 La espada no está en la piedra. La narración digital, posmodernidad e hipertexto.....	47

CAPÍTULO II .....	55
«La segunda edad del sol, surgimiento del cine»	
2.1 El anillo único. Expansión del capital .....	58
2.2 Nanya, el Anillo Diamante. Conservación, movimiento, cine y espectáculo .....	62
2.3 El anillo nupcial. La sortija de Nibelungo.....	69
2.4 Al borde del Monte del Destino. ¿Hay cine después del cine? .....	80
CAPÍTULO III .....	97
«Pensamiento lúdico, del juego al videojuego»	
3.1 «La vida es juego». Base de cristal .....	97
3.1.1 Tormenta nebular. Difusión y diferencia en la taxonomía del juego .....	104
3.1.2 Juego y lenguaje. Potencia y red de cristal .....	112
3.1.3 Juego y derecho. Saltar la cuerda de cristal.....	119
3.2 Lograr la areté. El juego como narración .....	127
3.2.1. Epifanías dramáticas, narración y juego en los juegos de rol.....	129
3.2.2 Quintaesencia posmoderna. Del hipertexto a la hipermedia .....	139
3.2.3 El videojuego en la era de la reproductividad técnica .....	147
CAPÍTULO IV .....	153
«Cine y videojuegos»	
4.1 Dos monstruos en la feria. Videojuegos de rol y cine, orígenes e hibridaciones .....	153
4.2 Aspersión en la inmersión. Nuevas sensaciones en el entorno digital.....	159
4.2.1 Inmersión .....	168
4.2.2 ¿Aspersión?.....	178
4.3 Lo concreto. Cine en los videojuegos.....	189
4.3.1 Encontrar al hermano negado.....	189

4.3.2	Videojuegos en la era de la «muerte del cine».....	196
4.3.3	Cine en los videojuegos, dos casos concretos. <i>BioShock</i> y <i>Dragon Age: Origins</i> .....	196
4.3.3.1	<i>Dragon Age</i> . Guión, laberinto rizómico y fotografía dramática .....	196
4.3.3.2	<i>BioShock</i> . Arte, hibridación y sonorización activa.....	205
4.3.4	Formas de videojuegos no industriales.....	217
4.3.5	Videojuegos en el cine, dos casos. <i>Scott Pilgrim vs. the World</i> y <i>Coraline</i> .....	226
4.3.5.1	Dos casos. <i>Scott Pilgrim</i> y <i>Coraline</i> .....	233
4.3.6	Casos híbridos. Webdocs, fusión de cine y videojuegos...	246
CONCLUSIONES.....		251
BIBLIOGRAFÍA .....		261
1.	Libros.....	261
2.	Textos en línea.....	265
3.	Filmografía.....	268
4.	Ludografía.....	270

