



ACTAS

IV CONGRESO INTERNACIONAL
SOBRE ANÁLISIS FÍLMICO

**NUEVAS TENDENCIAS E
HIBRIDACIONES
DE LOS DISCURSOS AUDIOVISUALES
EN LA CULTURA DIGITAL CONTEMPORÁNEA**

4, 5 y 6 de mayo

Universitat Jaume I, Castellón
2011

Iván Bort Gual
Shaila García Catalán
Marta Martín Núñez
(editores)

ISBN: 978-84-87510-57-1

Ediciones de las Ciencias
Sociales de Madrid

Cine
videoclip y
videojuegos
maridajes y
desencuentros
simbólicos

DAVID FUENTEFRÍA RODRÍGUEZ

1. Metáfora, símbolo y recursos para la hibridación entre cine, videoclip y videojuego

El cine de masas contemporáneo atraviesa un período de hibridación con los demás medios y expresiones de la cultura visual digital como nunca habría podido imaginarse hace ahora 20 años. La sinergia entre las distintas industrias del ocio, enfocada siempre hacia el fin último del consumo, ha obrado la recepción y absorción, en el esquema clásico del lenguaje cinematográfico, de los distintos elementos narrativos y visuales característicos del videoclip y el videojuego, dando lugar a construcciones discursivas y semánticas completamente nuevas, y a su asimilación por el público mayoritario. Al margen de cualquier valoración subjetiva inicial, lo cierto es que las reglas han cambiado en esta parcela del cine, y hoy es común que los directores que recaudan más en la taquilla, y que trabajan dentro del esquema de producción “en serie” de los grandes estudios, sean los que imbrican su cine en mayor grado con las últimas innovaciones en tecnología digital, o con las tendencias más estimulantes para el público joven, pulsando con cada nuevo experimento la fibra de sus principales intereses como *target* publicitario (principalmente la música y los videojuegos).

Este “neoespectáculo”, como se ha dado en llamar por parte de algunos autores, y que por lo general se aleja de las tradicionales perspectivas creativas, internándose más bien en el citado ámbito de lo experimental, ha provocado amplios debates sobre sus posibilidades metanarrativas y simbólicas, y no ha sido sino gracias al tiempo, y a la querencia de prueba de determinados directores provenientes del mundo del videoclip, cuando se ha reconocido abiertamente que dichas posibilidades, en el caso de la hibridación entre cine y este primer formato, han enriquecido con insospechada frescura la experiencia diegética individual, así como la estética general del cine moderno. Sin embargo, con los videojuegos este maridaje dista mucho de parecerse al anterior, toda vez que aún no se ha demostrado una verdadera afinidad entre los recursos de ambas experiencias sin afectar, no ya a la aptitud para el simbolismo del producto híbrido, sino también a las cualidades narrativas básicas del cine como formato receptor.

2. Películas definitorias: la involuntaria expulsión diegética

En orden a demostrar este argumento, han de ponerse sobre el tapete algunos de los títulos más representativos de ambas corrientes híbridas, teniendo presente el concepto de narración desde una perspectiva progresista en general, y en particular las palabras de Martín (1992: 102, 107), cuando explica que el elemento simbólico en el cine viene dado, no por la yuxtaposición en el encuadre de dos imágenes distintas, como en el caso de la metáfora, «sino por la asociación de dos fragmentos de realidad dentro de la misma imagen, ideada para hacer surgir un significado más profundo a partir de esa confrontación». Sobre el fuste de las aportaciones iniciales de videoartistas como Nam June Paik, o de incursiones pioneras como *¡Qué noche la de aquel día!* (Richard Lester, 1964), cuya primera secuencia presentaba una puesta en escena de The Beatles que se asemejaba al formato tal y como hoy lo conocemos, determinados directores decidieron dejarse contagiar por ese caldo primordial (al que contribuiría la implantación y el éxito de la MTV), emprendiendo con cuentagotas una experiencia híbrida no exenta de timidez en sus pasos iniciales. Así las cosas, en *Jo, qué noche* (Martin Scorsese, 1985)

veíamos a Paul Hackett (Griffin Dunne), accediendo al piso de Marcy (Rosanna Arquette) mediante transiciones típicas de videoclip en el momento de subir las escaleras. Un pequeño recurso intercalado con sutileza que no coartaba el desarrollo de la historia, sino que quedaba más bien como ejercicio de estilo, y sin duda menos arriesgado que el que había practicado un año antes Brian de Palma en *Doble Cuerpo* (1984). En él, Jake Scully (Craig Wasson) cruza un escenario discotequero hasta llegar a Holly (Melanie Griffith), y en ese tránsito es introducido en algo parecido a un videoclip, en concreto del tema *Relax*, de Frankie Goes to Hollywood. La particularidad reside en que es el propio cantante Holly Johnson quien recibe al actor al pie de unas escaleras, y quien lo guía del brazo al son de la música por un sórdido local *cyberpunk*, que contrasta con la vestimenta de recto republicano de Jake. En este caso, la vocación condensadora del videoclip, y los estereotipos con los que suele trabajar dada la limitación temporal del formato, se ajustan perfectamente al contexto narrativo de la película, y la enriquecen con su propio discurso simbólico. De la tercera característica natural del videoclip, la ultrafragmentación del plano, habría poco que decir habida cuenta del paroxismo que ha alcanzado en el cine de masas de los últimos años, y que si bien en cintas como *Saw* (James Wan, 2004) buscan epatar al espectador hasta límites cercanos a lo absurdo, en otras como *Se7en* (David Fincher, 1995) han hallado su espacio para la simbología, no ya merced a la asociación de elementos dentro de la misma imagen, sino en la partición y tratamiento de la imagen misma, como sucede en sus aclamados títulos de crédito, cuyas rupturas, arañazos y saltos continuos sugieren la enfermedad misma del perturbado cuyas manos y objetos podemos contemplar, en lugar de la simple descripción de sus actividades.

Esto por lo que respecta a las características principales (y más reconocibles dentro del cine) del formato videoclipero. Determinadas opciones, como la planteada por Francis Ford Coppola en *Corazonada* (1982), hallan conexiones con el videoclip, toda vez que su experiencia se asemeja a estos últimos desde su puesta en escena únicamente en interiores (muy de moda en los años 80) hasta su composición de ambientes a la luz de determinados filtros de color, pasando por la inclusión de dos números musicales, concebidos para describir un estado mental pasajero de los protagonistas, y que no vuelven a repetirse en el resto del metraje (con lo que la película no podría considerarse nunca un musical *stricto sensu*). Pero, en su caso, la artificialidad y el alcance de esta disgregación, o de esta yuxtaposición no integradora, si se quiere, abruma tanto en ciertos momentos al receptor del mensaje que éste se ausenta momentáneamente de la historia, y con ello de la experiencia diegética, contemplando las escenas no como un itinerario estético o una experiencia unificadora, sino más bien como la suma de sus partes.

Resulta, ciertamente, una cuestión de agudeza y pericia particulares diferenciar unos casos de otros. Sin embargo, esa disgregación, esa especie de ruptura o de expulsión de la vivencia estética completa que se deriva de las inexactitudes al implicar en el lenguaje cinematográfico recursos externos que le resultan disonantes, es mucho más apreciable a la hora de evaluar lo que sucede exactamente con los videojuegos que han intentado reproducir literalmente su experiencia en la pantalla grande. Si es cierto que, como sostiene Huertas (1986: 138), «la creación cinematográfica es más una consecuencia del estudio que de la improvisación», desde luego su mixtura con el universo de los juegos de video ha tratado de implantarse, con mucha menos parsimonia y análisis previo que la que

atañe a su “hermana” videoclipera, al punto de volver cruciales las palabras de Gubern (1974: 165), cuando afirmaba que

los procesos de proyección e identificación entre el receptor y los personajes ficticios del mensaje no podrían producirse si el receptor del mensaje no comprendiera cabalmente, como ocurre en ciertos pacientes esquizofrénicos, la conducta y sus motivaciones correlativas en los personajes ficticios y, por lo tanto, no encontrara base psicológica para adherirse sentimentalmente a las *vivencias* de tales entes.

En el caso de los videojuegos, la historia de fondo que suele acompañarles sólo se ofrece como justificación para el material del propio juego, cuya experiencia es básicamente interactiva, de modo que a la hora de la adaptación es el cine, como medio receptor, el que asume la tarea de jugar con el elemento simbólico y metafórico, tarea para la que, precisamente por la diferencia básica de participación activa que separa al jugador y al espectador, no dispone de los códigos adecuados. Ciertamente, la correlación que proponía Gubern con el caso del paciente esquizofrénico sí que nos resulta adecuada, sobre todo si pensamos que esa falta de partículas-nexo realmente integradoras entre uno y otro medio provoca en el espectador, en determinados estadios de la hibridación, no ya una ausencia total de identificación psicológica con el personaje de ficción, sino sensaciones extremas de bipolaridad o desdoblamiento; una expulsión momentánea o prolongada, en definitiva, de la experiencia diegética. Pero situémonos, primero, en los antecedentes.

Resulta curioso que no suela reseñarse, por su interesante excepcionalidad y su carácter profético, a *The Warriors* (Walter Hill, 1979) como digna e involuntaria

la narración
cinematográfica
sufrir una merma
cuando se alía
estéticamente con
los videojuegos
dada la extremada
simpleza esencial de
estos últimos

recreación fílmica pionera de la experiencia del videojuego, tanto en su planteamiento narrativo (el itinerario del protagonista hacia una meta concreta, a través de varias “fases” repletas de enemigos distintos y carismáticos) como en su diseño de producción y de personajes.

The Warriors, curiosamente, es más videojuego en esencia y experiencia que muchas de las películas basadas en estos entretenimientos realizadas en los años posteriores, dado que, de su visionado (y de la correlativa identificación psicológica que —aquí sí— suscita su protagonista al transitar por las

diferentes localizaciones suburbanas, claramente distinguidas entre sí), se desprenden sensaciones homólogas a las que siente el jugador durante la partida, como la querencia por “visitar” y conocer todos los escenarios (y a los enemigos-pandilleros) de las sucesivas cotas del recorrido, una vez establecido al principio de la cinta que tal itinerario, y sobre todo su culminación predefinida, van a constituir el auténtico *leit-motiv* de la propuesta. Tal propuesta, incluso, supone en sí su propia

suerte de ejercicio simbólico, por cuanto buena parte de las imágenes de la película se alían en la mente del espectador actual para llegar a asemejarse modélicamente, y nada más y nada menos, que a un videojuego viviente. Sin embargo, películas *ad hoc* inspiradas en títulos reales y de mucho éxito, como *Mario Bros.* (Anabel Jankel y Rocky Morton, 1993), *Street Fighter* (Steven E. De Souza, 1994) o *Tomb Raider* (Simon West, 2001), se limitan a apelar a la memoria del jugador experto, tanto como a los sentidos del espectador no versado, a la hora de ofrecerle, guionizada, la experiencia del personaje o personajes que se manejan como jugador activo en los videojuegos, para recibirla ahora como espectador pasivo, dentro de una narración similar pero ajena, en su experiencia, al desarrollo de estos entretenimientos. En otras palabras, no dispone el guión de *Mario Bros.* -porque no puede- que los protagonistas deban saltar de plataforma en plataforma durante hora y media, ni *Street Fighter* es únicamente, en su versión para la pantalla grande, una sucesión de peleas anónimas uno contra uno hasta acabar con todos los enemigos. De ahí que sea necesario cambiar las estructuras previas, que “adaptar” signifique en realidad idear una estructura nueva que incluya, en la medida de lo posible, la historia de fondo del videojuego y a sus personajes, desarrollando a partir de estas limitaciones la acción y las motivaciones dramáticas precisas para dotar de coherencia al relato. Una coherencia cuyo mejor exponente, sorprendentemente, había vaticinado Hill en *The Warriors*, y cuyo juego homónimo (de 2005, muy posterior a la película) no tuvo problema en desarrollar y ampliar para beneficio de los jugadores.

Por otro lado, no es menos cierto que otras películas han intentado trasladar una experiencia total, en el formato cinematográfico, inspirándose en un segmento clásico parcial de los juegos digitales: las películas introductoria e “interfase”, con las que muchos videojuegos prologan e intermedian la “narración” que el jugador protagoniza como sujeto activo a través del mando de control. *Final Fantasy: la Fuerza Interior* (Hironobo Sakaguchi y Monotori Sakakibara, 2001) supuso, amén de la primera intentona seria de producir seres humanos animados de forma fotorrealista, un claro homenaje a esta limitada forma de despliegue narrativo de los videojuegos, que no llegó a cuajar entre los espectadores, acaso por el contraste entre la amplísima apuesta gráfica de la cinta y su exigua correlación con las sensaciones que pretendía evocar entre el reducido público objetivo al que se dirigía.

Peor aún ha resultado la duplicación en la pantalla grande de pasajes concretos de algún videojuego, cuyo mimetismo supuestamente integrador no ha hecho más que afectar de lleno, una vez más, a la experiencia diegética. *Doom* (Andrzej Bartkowiak, 2005) no traslada, sino que clona literalmente en alguna de sus escenas al juego en el que se inspira, experimentando en el encuadre de cine el esquema clásico de *shoot'em up* del juego del mismo nombre, con una cámara subjetiva que, como en aquel, avanza por los pasillos y sólo nos permite ver el brazo armado del protagonista a la izquierda de la pantalla. La arriesgada hibridación (que en la película resulta larguísima, evadiendo cualquier coartada de uso como mero recurso estético) hace aguas toda vez que sumerge al receptor en una indeterminación, dado que, en ese momento, ni está jugando ni viendo realmente una película, sino como mucho retrayéndose al mero recuerdo del juego, quedando momentánea y paradójicamente expulsado de ambas

experiencias estéticas, cuando no “desdoblado” al modo comparable a la esquizofrenia que apuntábamos más arriba.

De este modo, se comprueba que la traslación “literal” del videojuego a la pantalla de cine no goza, al contrario que el videoclip, del suficiente equipaje narrativo ni de recursos integradores suficientes como para edificar un discurso elaborado. Si bien es cierto, como dice Durá (1988: 209), que “no es el videoclip quien ha construido los géneros, sino que los ha heredado de la música y ha contribuido a su desarrollo”, y que “todo clip es un *metarrelato* que surge sobre el sólido sustrato musical e icónico que le antecede”, está claro que con el videojuego sucede al contrario, ya que éste justifica su razón de ser en las experiencias icónicas previas, y en los recursos mostrados por el cine y el videoclip, que se ofrecen como excusa estética y narrativa en sus historias de fondo, normalmente presentadas por escrito en el folleto explicativo de venta del juego a modo de bienvenida para el futuro jugador, y en la concepción de las películas introductorias con que dicho jugador se encuentra (o descansa entre fases) una vez que toma los mandos de la aventura.

Una variación que corrobora estos argumentos es la exitosa saga de *Resident Evil* (Paul W.S. Anderson, 2002), basada en el videojuego homónimo, y que si en general ha cosechado la aceptación del público, quizá sea debido a que la estética de su puesta en escena se relaciona indisimuladamente mucho más con recursos técnicos y narrativos derivados del videoclip y la publicidad que con los propios y característicos del videojuego, del que tímidamente extrae apenas alguna imagen puntual. *Resident Evil*, además, tampoco ha dejado escapar la oportunidad, ni en sus diversas secuelas, de beber de otras corrientes tecnológicas de la modernidad, aunque sin salirse esta vez del estricto ámbito cinematográfico, como las heredadas de películas que en su momento constituyeron un revulsivo estético para determinados géneros, como la jaleada *Matrix* (Andy y Larry Wachowski, 1999).

Cosa distinta es que el videojuego, en su materialidad, entre a formar parte como elemento imprescindible dentro del guión de cine, sea como motivo argumental o como escenario de los acontecimientos. Es el caso de *Tron* (Steven Lisberger, 1982), en la que un creador de videojuegos es absorbido por un ordenador, obligado a jugar dentro de sus propias creaciones y a convivir con las entidades electrónicas que habitan tan insospechado e imposible submundo. En este caso, nos hallamos ante una cosmogonía simbólica en la que las relaciones de poder y control que jerarquizan las relaciones humanas se manifiestan a través de las que se suscitan en ese mundo electrónico imaginario, donde los bits, los sistemas de bloqueo informático y los programas hacker cobran vida y personalidad mítica propia equiparándose, respectivamente, a un simpático poliedro, un pórtico volante y un intrépido discóbolo. Y un ejemplo más, aunque esta vez más cercano al terreno de la metáfora, nos lo proporciona el español Bigas Luna, al yuxtaponer, en su película *Yo soy la Juani* (2006), imágenes de un frenético videojuego de carreras con la que protagoniza su personaje principal (Verónica Echegui), en una clara alusión a su educación fallida y a sus intereses artificiales y perecederos. En este caso, la imagen misma del videoclip mientras es jugado se utiliza para crear una construcción metafórica nueva y ajustada a la estética tradicional del cine, aunque resulta significativo que el mensaje en que se inserta continúe siendo negativo.

Con el precedente de algún breve y prescindible coqueteo simbólico como el observado en *La playa* (Danny Boyle, 2000), en la que Leonardo Di Caprio se veía a sí mismo como el protagonista de una partida basada en el videojuego real *Banjo-Kazooie* (1998), lo cierto es que solo una película muy reciente ha logrado abrir una vía realmente cercana a la conjugación de ambas experiencias, aplicando los códigos de los videojuegos a una narración cuyas formas no se sirven meramente del simbolismo, sino que se sustentan en él por completo. *Scott Pilgrim contra el mundo* (2010) es un fresco conglomerado de cuantos estímulos subyugan al público joven y adolescente. Una ingente compilación de *background* audiovisual y cultural que en la pantalla encuentra sus propias líneas de expresión a través de la música, el comic, el *anime*, las series televisivas, los videoclips y el propio cine, aunque es un tipo de videojuego muy determinado (el de peleas uno contra uno al estilo *Street Fighter*) el principal filtro a través del cual se desarrolla el relato (muy simple en realidad) sobre las tribulaciones amorosas de su protagonista. Si la cinta funciona, precisamente, es porque declara desde el principio el simbolismo como su primera premisa formal, de modo que sus autores quedan liberados de los posibles límites a la hora de proyectar las motivaciones de Scott y sus amigos mediante representaciones simbólicas de un videojuego (como la autoestima que se transforma en una espada, por poner solo un ejemplo), pero también porque, al modo visto en *The Warriors*, la narración de la conquista personal del protagonista es también el mapa de un itinerario definido desde el principio, con siete pruebas muy concretas y enemigos con distintos poderes (los siete ex novios de Ramona, Mary Elisabeth Winstead). A todos deberá vencer el joven si quiere ganar el amor de la chica, y en el caso del último y —obviamente— más complicado de los contrincantes, sustraerla además de su maléfico influjo (una recompensa recurrente, por cierto, la de rescatar a la princesa, desde los albores mismos del videojuego).

no es problema de
continente sino de
ajuste entre los
componentes
clásicos de la
narratología y
la experiencia
intransferible
de los modernos
videojuegos

Con todo, la imposibilidad habitual para una hibridación completamente satisfactoria no deja de constituir una paradoja, desde el momento en que se acepta que «la naturaleza eminentemente espacial del significante fílmico y la posibilidad de recurrir a la ubicuidad de la cámara han favorecido la elección puntual, en el plano formal, de procedimientos narrativos como el montaje rápido (principalmente durante los años 20) y, en el plano temático, de asuntos que implican numerosos desplazamientos, ya sea de los personajes de la acción o de la instancia narrativa» (Gaudreault y Jost, 1995: 122). No es, por tanto, en general, un problema de continente, sino de ajuste, sobre todo en el terreno de esa instancia narrativa, entre los componentes clásicos de la narratología (planteamiento, nudo y desenlace) y la experiencia personal e intransferible de los modernos videojuegos.

3. Lo último: cine y redes sociales

No puede concluirse este escrito sin incluir otro apunte de última hora sobre un pequeño experimento nuevo y muy reciente, que pese a su naturaleza puntual, y sobre todo muy sutil, quizá convendría plasmar para incluir en futuros estudios sobre la hibridación. De la mano, otra vez, del exdirector de videoclips David Fincher, es concretamente la primera escena de *La red social* (2010) la que nos proporciona algunas claves de lo que podría estar por llegar en cuestión de maridajes en la era digital. En ella, Erica Albright (Rooney Mara) abandona a su novio Mark Zuckerberg (Jesse Eisenberg), estableciendo el director de Denver, por primera vez, una relación simbólica directa entre uno de los recursos más antiguos del lenguaje cinematográfico (el plano-contraplano) y el comportamiento habitual de los contertulios en los *forochats* públicos de Facebook. La escena consta de una conversación rápida y certera en la que se concede a cada intervención —incluidas las respuestas monosilábicas— su propio plano (su propio espacio fílmico, en definitiva), ejercicio cuya rapidez extrema y aparente innecesariedad sirven a Fincher para establecer un guiño simbólico al espectador avezado, por cuanto, no ya la forma, sino incluso el fondo de dicho diálogo (que transcurre en torno a la popularidad y las relaciones sentimentales tan de moda en los muros de esta red) constituye un trasunto de la actividad habitual de los usuarios de la misma. En Facebook, como es sabido, cada comentario aparece con firma y espacio propios, y por si esto fuera poco, esta escena inicial constituye además, dentro de la propia historia, el germen de la idea del multimillonario más joven de Norteamérica. Sin duda, el fin principal de la alternancia de planos que se desarrolla ante las cámaras es la identificación natural con el medio de fondo. Y esa alternancia, como sucediera en los principios de la hibridación entre cine y videoclip, se introduce de forma sutil para llamar psicológicamente la atención del espectador sobre la idea, que al mismo tiempo surge de forma intuitiva en la mente del personaje ficticio. De hecho, no se debe, sino gracias a esta primera e inteligente composición de montaje, que Zuckerberg aparezca “predestinado”, para el espectador, a digitalizar intercambios de pareceres como el que acaba de sostener en la realidad física a partir de ese momento.

4. Conclusión

En conclusión, podemos afirmar que el videoclip, y su experiencia estética, han logrado asimilarse y mezclarse con el hecho cinematográfico cualificándolo a la hora de plantear metáforas y símbolos por su proximidad natural, mientras que el videojuego apenas lo ha logrado, y muy puntualmente, en el primer caso. De las películas comentadas se deduce que la narración cinematográfica sufre además una merma cuando se alía estéticamente con los videojuegos, dada la extremada simpleza esencial de estos últimos, hasta el punto de que una película no tocada por esta circunstancia no pasa jamás de estar “basada” en la historia que propone el videojuego, cuando no incluye, como en el caso de *Tron*, al videojuego como elemento físico dentro de la propia historia. A modo de reflexión, podemos concluir citando a Darley (2002: 240), cuando estima que,

pensando especialmente en el cine, las convenciones fundamentales de la resolución de enigmas y la clausura narrativa,

tan esenciales en la representación del Hollywood clásico, no tienen la misma relevancia en la composición formal del juego de ordenador. En el juego, el enigma es siempre el mismo: ¿cómo abrirse paso, cómo terminar?.

Por último, la interacción entre cine y redes sociales acaba de atisbar un primer paso de hermanamiento simbólico, que *a priori* ha resultado estimulante por su curiosa simplicidad para la integración, y por la mayor celeridad de ésta respecto al videojuego.

BIBLIOGRAFÍA

DARLEY, Andrew (2002): *Cultura visual digital. Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós.

DURÁ, Ramón (1988): *Los videoclips*, Valencia, Servicio de Publicaciones de la Universidad Politécnica de Valencia.

GAUDREAU, André y JOST, François (1995): *El relato cinematográfico*, Barcelona, Paidós.

GUBERN, Román (1974): *Mensajes icónicos en la cultura de masas*, Barcelona, Lumen.

HUERTAS, Luis Fernando (1986): *Estética del discurso audiovisual*, Barcelona, Mitre.

MARTÍN, Marcel (1992): *El lenguaje del cine. Iniciación a la estética de la expresión cinematográfica a través del análisis sistemático de los procedimientos fílmicos*, Barcelona, Gedisa.