

2

metodologías
de análisis
del film

Javier Marzal Felici
Francisco Javier Gómez Tarín
(editores)

a



x

La realidad virtual como objeto y contexto cinematográfico¹

Emilio Sáez Soro
Universitat Jaume I. Castellón

¿POR QUÉ LA REALIDAD VIRTUAL EN EL CINE?

Desde los principios de la historia del cine se han intentado recrear situaciones y mundos sólo existentes en la mente de sus autores. Con la aparición de las técnicas de realidad virtual el cine (RV) se encontró no sólo con una nueva herramienta técnica para facilitar esa recreación, sino además un terreno sobre el que desarrollar nuevas producciones. En esa lógica, es habitual que en el mundo de la ficción en todos los terrenos los creadores más visionarios intenten anticipar lo que pueden ser los próximos avances tecnológicos, fantaseando sobre sus consecuencias, generalmente funestas. La aparición de la RV desde hace aproximadamente veinticinco años se convierte en un elemento recurrente como tema de ese tipo de historias en las que determinados avances tecnológicos ponen en peligro o en cuestión nuestra forma de entender el mundo. Aunque en todos los casos no tiene un nombre común, conceptual e ideológicamente se considera dicho entorno como una misma cosa, un lugar ubicado simbólicamente entre la inteligencia humana y la capacidad de recreación de universos artificiales de las máquinas. Por otro lado es habitual que encontremos la intermediación de una superinteligencia artificial que llega a competir con la humana y es que como más adelante se comentará, las reminiscencias religiosas están presentes en estos otros mundos de los que somos presuntos creadores.

La RV en su aparición recurrente en el cine desde principios de la década de los ochenta supone una continuación de otra manifestación mucho más antigua, la de intentar crear o encontrar mundos paralelos a éste y en la medida de lo posible, mejores. En todas las culturas, suele existir la idea religiosa de otro mundo, normalmente identificada con la más cercana "del cielo", problematizando y considerando como transitorio aquel en el que estamos. Incluso cuando la idea del cielo

no existe, como por ejemplo en ciertas religiones vinculadas al budismo, se adaptan mecanismos que permiten volver a este mundo en mejores condiciones (la reencarnación es un maquinismo del espíritu que “actualiza” nuestra versión anterior a una más perfeccionada).

Desde la religión se deriva la aspiración humana “legítima” de intentar crear o recrear otros mundos mejores. Pero es con los últimos avances en tecnología informática, de la mano de la producción multimedia de contenidos y las telecomunicaciones, cuando la lógica de creación de un universo paralelo y a la medida de nuestras expectativas cobra más fuerza. Este mismo desarrollo tecnológico ha traído que con frecuencia podamos encontrar lugares donde tener experiencias de realidad virtual normalmente parcial y controlada² y en menor medida completa. Además la “electrónica casera” permite a un precio asequible experiencias de inmersión multimedia a través de videojuegos bastante afines a la RV. Este hecho creciente hace que la representación de situaciones vinculadas a la RV en el cine sean más asimilables que en cualquier otro momento y las posibilidades y desarrollos de las historias narradas sean mayores.

Como todas las aspiraciones humanas, el cine las recoge aumentando al extremo su dimensión y repercusiones. Además, la RV por su naturaleza ubicua y creadora de todo tipo de posibles escenarios, se convierte tanto en excusa para desarrollos dramáticos, como en herramienta para conferir cierto atractivo a historias que la usan como pretexto para relatar otras cuestiones.

Una vez instituida y aceptada la idea de la realidad virtual en sus diferentes posibilidades de manifestación, se convierte en un objeto ideal para la cinematografía, porque otorga un contexto en el que “todo puede ser”, incrementando el potencial de creación de historias que en otras circunstancias sencillamente no sería factible plantearlas. La RV crea otros mundos tanto para los usuarios de la misma como para los contadores de historias, literarias o cinematográficas. Así, ya sea de forma fragmentaria o como un contexto globalizante se usan elementos de representación virtuales para intensificar las posibilidades de resolución de historias acerca de otros temas.

Sin embargo, después del momento culminante que supuso la película *Matrix* (Wachowski, A. y Wachowski, L., 1999) como extrema proyección dramática de lo que la RV podría suponer se ha producido un descenso de producciones en los que dicho tema aparece de forma significativa. La otra cara de la moneda la tenemos en el hecho de que el mundo del cine usa cada vez más la creación de escenarios digitales, representaciones virtuales, para la realización de infinidad de sus producciones. Así desde los nutridos ejércitos de orcos de *El Señor de los anillos* (Jackson, P.: 2001), a las escuadras de galeras en *Troya* (Petersen, W.: 2004), se nos crean ilusiones sólo existentes en la composición digital creada por las máquinas para arropar la historia de una escenografía grandiosa. En este sentido la RV ha ido transformándose de tema a soporte para el desarrollo de historia.

METODOLOGÍA DE ANÁLISIS

El análisis realizado se circunscribe a las películas en las que la realidad virtual está presente, ya sea como elemento central en el desarrollo de la historia o como elemento subsidiario a la misma. Se recogen títulos de películas que aportan elementos originales y relevantes para describir distintas concepciones de la RV, no recogiendo aquellas obras en las que su presencia es poco original en comparación con sus predecesoras o en las que su tratamiento no resulta especialmente significativo por tener un lugar muy secundario.

En este trabajo de reflexión se consideran aquellas aportaciones respecto al papel que juega la RV en el desarrollo de los argumentos como en su propia conformación como objeto cinematográfico, teniendo en cuenta el hecho de que fuera del cine dicho objeto no ha solidificado aún su conceptualización, ni se ha completado su desarrollo formal y tecnológico. Sin pretender realizar una taxonomía sistemática, se valoran las diferentes aportaciones de la presencia de la RV tanto en lo referente a la construcción cinematográfica como en su presentación ante la sociedad.

EL PAPEL DE LA REALIDAD VIRTUAL EN LA CINEMATOGRAFÍA

La RV ha tenido formas muy diferentes de presentarse en el cine. En ocasiones ha sido la protagonista de la historia y en otras un mero gancho para darle un aspecto más comercial a la producción. En este texto se analizarán algunas películas de las que han supuesto una mayor aportación en la comprensión de la relación establecida entre cine y RV. Se analizarán las películas que han otorgado a la RV un papel determinante y condicionante en el desarrollo de los argumentos, así como aquellas en las que se usa para aportar un elemento complementario que pueda aportar más interés.

La Realidad Virtual como elemento protagonista

En las siguientes películas la RV aparece como protagonista fundamental y son sus reglas las que dictan el curso de la acción. La importancia de la RV en estas películas consiste en como condicionan el desarrollo argumentativo, quedando en segundo plano los aspectos formales. El poder de la RV reside más en su componente simbólico de reorganización del mundo que en el aspecto tecnológico más espectacularizante.

Tron (Lisberger, S.: 1982)

Tron tiene la particularidad de que es la primera película que trata de una forma directa y protagonista el tema de la RV. En su argumento se desarrollan dos historias paralelas, una en la realidad presencial y otra en la virtual que hace que se produzca un enorme contraste. La estética de las escenas en RV son totalmente innovadoras utilizando una mezcla de efectos de animación digital con una transfiguración de la figura humana con resultados que inspiran la idea de la hibridación máquina – humano .

Aunque en *Tron* no se hace una reflexión en profundidad de las implicaciones de un “lado” de interacción humana virtual, su concepción resulta muy innovadora en relación a todo lo visto hasta el momento, pues tanto estética como conceptualmente bebe en gran medida del mundo de los videojuegos y la lógica de juego es la que domina la escena. De hecho, la escenificación virtual se produce por una accidentada e involuntaria “inmersión” física de un humano en el mundo de los programas. Ese componente argumentativo fantástico permite a los autores de *Tron* la elaboración de una metáfora humanizada del funcionamiento de los distintos programas en las redes y entornos informáticos.

Tron inicia la carrera de las películas que basan su historia en una escenografía virtual y lo hace dejando un precedente en formas y fondos.

Juegos de Guerra (Badham, J.:1983)

Juegos de Guerra no tiene el brillo de *Tron*, pero plantea una historia que nos muestra el principio de lo que poco tiempo después sería una plaga, boicotear sistemas de seguridad informáticos y de

telecomunicaciones por jóvenes hackers. Lo relevante de esta película es como entorno virtual se vuelve en contra de sus creadores con unas mínimas manipulaciones externas.

El protagonismo que adquiere en esta película un "simulador – accionador" de guerras nucleares advierte de los peligros de los sistemas informáticos que adquieren progresivamente un control cedido por los humanos, una idea que queda plasmada de forma más focalizada en la rebelión del ordenador HAL 9000 en *2001: Una odisea del espacio* (Kubrick, S.:1968). En este caso la representación virtual se reduce a unas cuantas pantallas de código en el ordenador y un panel de representación simbólica de los movimientos de los misiles. El poder de este entorno está en lo que significa su control.

Abre los ojos (Amenábar, A.:1997)

El elemento innovador introducido por esta película, son las posibilidades de la RV en su desarrollo a través de la influencia en el mundo de los sueños. En la película se exploran las posibilidades que puede ofrecer la RV como alternativa a la idea de otra vida tras la muerte, situándose muy cerca de las ideas religiosas de otro mundo mejor. Sin embargo, el planteamiento que se desarrolla crea más interrogantes que certezas sobre las realidades y posibilidades que dichos mecanismos ofrecen e incluso respecto al papel que juegan en la historia, en la que los límites entre sueño y realidad resultan muy ambiguos.

Existenz (Cronenberg, D.: 1999)

En el caso de esta película asistimos de nuevo a una recreación de videojuegos, pero en este caso la inmersión es voluntaria. La RV está normalizada porque es el vehículo principal para el desarrollo de los juegos. Tan normalizado está que la introducción en el juego no supone ninguna diferencia con la realidad presencial y en la película no hay ninguna distinción formal y ningún efecto especial para distinguir la ubicación en el juego en RV o fuera del mismo. Este planteamiento supone ciertas afinidades a la película estrella, *Matrix*, del mismo año, pero con diferencias formales y conceptuales bastante importantes.

Existenz plantea un desarrollo totalmente normalizador de la RV, ya que la película en casi todo su metraje mantiene la idea de que la acción no está en el juego, cuando finalmente resulta que casi todo lo ha sido. Aunque en la película se resuelven algunas paradojas que dan significado completo a la misma, ésta tiene una estructura argumentativa de suspense bastante clásica. De todas maneras, no se le puede negar a esta cinta un planteamiento original de la RV en la que las situaciones que se desarrollan se comprenden con la variación de la subjetividad del espectador sin hacer mucho más.

Nivel 13 (Rusnak, J.: 1999)

En nivel 13 se introduce la RV como un escenario en el que los protagonistas se pueden permitir llevar una vida paralela. Se crean dos situaciones en la que los personajes pasan de un lado al otro sin control sobre como se modifican los acontecimientos en la parte virtual. En el lado artificial todos elementos quedan bajo la lógica de una construcción simulada, con alteración de los personajes en cada entrada, límites espaciales de los escenarios y modificación de las condiciones de todo el conjunto. Lo interesante en este sentido es que las imperfecciones propias de los constructos humanos quedan manifiestas en la RV en la que se desarrolla la historia y eso le aporta a la película coherencia interna.

Matrix (Wachowski, A. y Wachowski, L.:1999)

Esta película supone un gran trabajo para la comprensión de lo que supone la RV. Hubo un antes y un después de *Matrix* en la consideración de la RV y de sus posibilidades. Se ofrece desde una visión pedagógica de lo que puede ser la RV de inmersión e interacción integral, hasta un desarrollo de la misma en todas las posibilidades imaginables. *Matrix*, además, no es sólo un entorno de interacción de personajes hacia la consecución de determinados objetivos, en sí es protagonista, escenario, iniciador y marco de elecciones filosóficas.

Matrix supone el aprovechamiento completo de las posibilidades que ofrece la RV para desarrollar una historia y para hacer una película con todos los posibles ingredientes. Este despliegue de recursos no está reñido con la claridad en un argumento en el que lo más coherente y claro es el funcionamiento de *Matrix* y el desenvolvimiento de los humanos en la RV. Otros aspectos quedan más confusos en cuanto a la justificación bastante pobre de una historia de guerra entre humanos y máquinas. Sin embargo, el buen ajuste de recursos argumentativos y su puesta en escena en relación con una dinámica de conflictos entre los humanos y la máquina en el entorno virtual, aporta un gran valor a esta película, en especial en lo que se refiere a la recreación de la RV en el cine.

Avalon (Oshii, M.: 2001)

Esta película producida en 2001 tardó tres años en llegar a España. A pesar de este síntoma de agotamiento del género basado en la RV Avalon aporta nuevas ideas vinculadas con la implantación de videojuegos de inmersión en la sociedad. El argumento nos describe una sociedad decadente, degradada económica y socialmente, donde los juegos de RV son el elemento fundamental de interés. Alcanzar niveles superiores y las tácticas para ello es la meta aunque el precio pase incluso por perder la salud y en ocasiones casi la vida.

En Avalon se ven reflejadas de forma muy fiel las tendencias de los grupos de jóvenes adeptos al juego en red, multiplicadas por lo que supone una inmersión completa y en una sociedad que valora esa actividad por encima de todo. Finalmente, sigue apareciendo un componente pseudo religioso vinculado al paso a un nivel superior sólo apto para iniciados, dónde las reglas son otras y cuyo acceso está vinculado a situaciones inexplicables cercanas a la magia.

La Realidad Virtual como elemento transicional en el cine

En algunas películas la aparición de la RV tiene un lugar destacado pero subsidiario respecto a lo que es el tema principal del argumento. En ese sentido, la RV aporta un papel de arropamiento para dar más atractivo a la trama y en muchos casos de clara espectacularización. Independientemente de la importancia que tiene en estas obras la aparición de la RV tiene interés en algunos casos en el análisis del papel de estos entornos en el cine.

Desafío total (Verhoeven, P.: 1990)

Entremezclado con la trama de una película pura de acción, la RV aparece en esta obra con un interesante componente, el de su relación con la memoria, su construcción, borrado y reescritura. En este sentido, la reconstrucción de la vida a través de la reorganización de la memoria es una forma refinada de virtualización de ésta estableciendo simulacros en la misma.

En *Desafío Total*, aparece también la idea de las vacaciones virtuales a través de una técnica mixta de inmersión, ingestión de drogas, manipulación del sueño y la memoria. Estas variantes de RV

no son más que un ingrediente para producir un mayor impacto que un elemento claro y determinante en la historia. En ese sentido, la RV es un artefacto para permitir al autor de la obra acceder a la memoria que es la clave para entender la historia.

El cortador de césped (Brett, L.: 1992)

Esta película es realmente una versión actualizada de *Frankenstein*, en la que a través del aprendizaje con la RV y la estimulación adicional de determinadas sustancias físicas se consigue que las personas sometidas a dichos experimentos desarrollen una mente prodigiosa que al final generará una monstruosidad. En este caso, la inmersión en la RV tiene interés como herramienta (podría haber sido cualquier otra tecnología, genética, química, etc.) en la trama de la historia, aportando eso sí un componente estético muy atractivo pero sin relevancia en su desarrollo.

Johnny Mnemonic (Longo, R.: 1995)

Esta película aunque está basada en la obra de William Gibson (*Neuromancer*:1984) que desarrolló la idea del ciberespacio, acaba siendo una película más de acción. La presencia del ciberespacio y la RV acaban siendo una excusa, diluyéndose en una trama bastante simple. Lamentablemente de la obra de Gibson sólo queda un folklore futurista sin entrar en su fondo.

Sin embargo, en esa acción se nos muestran elementos interesantes en lo referente a la interacción de los personajes en el ciberespacio a través de entornos de RV. La idea del cyborg (otra vez Frankenstein) está muy generalizada y es a través de implantes cerebrales como se establece una interacción ciber. En la película se muestra una dinámica societal totalmente integrada en el uso cotidiano del ciberespacio y es a través de éste como se canaliza gran parte de la acción de la obra.

Pleasantville (Ross, G.: 1998), *Videodrome* (1982).

Estas dos películas que argumentalmente no tienen nada en común, sí que aportan una idea común: los personajes se introducen en la televisión. No es exactamente un entorno RV pero tal como se desarrolla la historia tiene muchas de sus características. Durante muchos años la televisión ha constituido el entorno virtual más común; para convertirlo cinematográficamente en un escenario de inmersión e interacción sólo había un paso. La cuestión es que aparecer dentro de un programa de televisión inmerso en la lógica dramática de la acción televisiva sólo puede mostrarse como hechos sobrenaturales, lo que evidentemente condiciona las posibilidades narrativas de esta combinación de elementos.

Sin embargo, es significativo que a través de la inmersión en el entorno televisivo se logran engranar historias que de otra forma no tendrían sentido o carecerían del atractivo de jugar con dichos escenarios que hacen más comprensibles determinados tipos de fantasías, como la introducción en un pueblo ideal dónde todo es amable (*Pleasantville*).

Un viaje alucinante al fondo de la mente. (Rusell, K.: 1980).

Antes de que se iniciasen las primeras producciones cinematográficas sobre realidad virtual a través de medios tecnológicos, podíamos encontrar trabajos que reproducían el mismo fenómeno por otros medios. En este caso se trató por la vía de la alucinación inducida por drogas. En esta película el protagonista hace regresiones hacia los orígenes del ser humano sumergiéndose en un entorno recreado por su mente que rescataba con la ayuda de las drogas una especie de memoria ancestral. El tema de las drogas seguirá presente en posteriores desarrollos sobre la RV pero de una forma complementaria.

En este caso como en otros anteriores, una RV ya sea generada por medios químicos, electromagnéticos o de cualquier otra índole es utilizada como medio para explorar las posibilidades, sueños y maldiciones del ser humano con una intensidad inigualada por otros medios. El rito de la RV supera el poder escenográfico de los actos religiosos, el ser humano se siente un poco dios y concreta su triunfo en el logro de alcanzar objetivos sensoriales.

La RV baja a tierra...

Pero la RV no sólo se plantea como escenarios simbólicos interactivos más allá de la presencialidad, también se materializa físicamente para simular situaciones sólo existentes en la mente de sus creadores aunque tenga su acción y correlato en el mundo presencial. Las repercusiones para quien está inmerso en un escenario virtual son las mismas independientemente de que éste se elabore con datos o con decorados y personas representando un papel.

El show de Truman (Weir, P.: 1998)

Esta película constituye una excelente visión sobre la RV inversa, o como se puede crear un mundo físico totalmente inventado y creíble. Es una obra que salvando las distancias con la experiencia extrema que propone, lanza una invitación a reflexionar sobre como creamos muchas situaciones y escenarios que son pura representación.

En *El show de Truman* tenemos el factor de la involuntariedad participativa del personaje principal, que resulta fundamental para despertar el interés del público. Sin embargo, estamos rodeados de escenificaciones virtuales con toda la carga dramática, como por ejemplo la consagración del cuerpo de Cristo en los ritos católicos, así como tantos otros de este cariz religioso o laico.

Virtualidad en la presencialidad en los parques Disney

De cierta religiosidad se imbuían también los parques temáticos que representan universos de ficción, en muchas ocasiones vinculados a personajes de dibujos animados o cine de fantasía. Resulta especialmente revelador como en estos entornos se recrea la mitificación (y de ahí al negocio) de los personajes ficticios, facilitando al público cuadernos para firmas y el encuentro con los personajes para que puedan dejar el recuerdo de su rúbrica, una foto oficial y el dinero correspondiente. Pero si tenemos en cuenta que bajo el disfraz de Micky Mouse puede estar un joven de ascendencia pakistaní y del de Daisy, un señor bajito nacido en Alcorcón, nos damos cuenta de lo absurdo del hecho de la firma y la foto oficial. Sin embargo, el número de parques temáticos crece constantemente al mismo tiempo que el de personajes ficticios que pasean su simbólico glamour entre los turistas entusiasmados. En este sentido se comprende que las películas sobre realidad virtual tuviesen su cenit en 1999 y a partir de entonces lo que prolifera es la creación de escenarios y entornos virtuales perfeccionados gracias a la RV para una interacción real.

CONCLUSIONES

La realidad virtual tal como la conocemos en nuestro tiempo se crea por un esfuerzo de creatividad y tecnología. Esta posibilidad de crear entornos de interacción y simulación ha abierto enormes puertas a la imaginación respecto a sus posibles aplicaciones. El mundo del cine, al igual que ha hecho con tantos otros frutos de la inventiva humana, ha plasmado lo más relevante y polémico de este mundo en numerosas películas. De hecho, la RV se ha reconstruido así misma mirán-

dose en el cine como un referente de posibilidades y futuro, y al mismo tiempo se ha dado a conocer al público, popularizando algo que hoy por hoy sólo está al alcance de muy poca gente y en condiciones aún bastante rudimentarias.

Esa visión de la RV desde el cine no está exenta de problemas. Se generan muchas expectativas pero realmente no se saben sus posibilidades reales. Y en esa medida se ofrecen visiones de la RV que son totalmente impracticables y generan una idea confusa sobre lo que es y sus posibilidades.

Algunas ideas descabelladas que aparecen como posibilidades de la RV en el cine:

- Poder desintegrarse molecularmente e introducirse digitalmente en un entorno virtual. (*Tron*)
- Que las incidencias físicas de una inmersión mental en un entorno virtual tengan consecuencias similares en el cuerpo. (*Matrix*)
- Que existan sistemas autónomos en el ciberespacio que funcionen más allá de las instrucciones humanas o cualquier idea de metaconsciencia ciberespacial. (*Tron*, *Johnny Mnemonic*, *Juegos de Guerra*, *Nivel 13*).

Existen cuestiones más de detalle, pero en conjunto, las exageraciones y mentiras que se desarrollan en el cine acerca de la RV, realmente son coherentes con lo que los humanos pretenden con dichas formas. En la medida en la que la RV se desarrolla para crear simulaciones del mundo, de otros mundos, el cine las amplifica y las exagera en esa misma coherencia creadora, casi divina. En ese sentido, el cine marca caminos que interesan al ser humano, pero al mismo tiempo y en este caso crea una imagen ficticia y confusa de lo que hoy suponen las posibilidades de una realidad virtual real.

Bibliografía

- CARR, M., ENGLAND, L. (1995): *Simulated and virtual realities*. Londres, Taylor & Francis.
- ESTER, John. (1990): *El Cambio Tecnológico: Investigaciones Sobre la Racionalidad y la Transformación Social*. Barcelona; Editorial Gedisa.
- FEYERABEND, G., Randdnitzky, W. Stegmuller y Otros. (1984): *Estructura y Desarrollo de la Ciencia*. Madrid: Alianza Editorial.
- GUBERN, R. (1996): *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona, Anagrama.
- MALDONADO, A. (1994): *Lo real y lo virtual*. Barcelona. Gedisa.
- ODINA, M. (2000): *La aldea irreal. La sociedad del futuro y la revolución global*. Madrid, Aguilar.
- PACKER,RANDALL & JORDAN, Ken, ed. (2002): "Multimedia: from Wagner to Virtual Reality", WW Norton, New York.
- PÉREZ JIMÉNEZ, J. C., (1995): *La imagen múltiple. De la televisión a la realidad virtual*, Madrid, Julio Ollero.
- SARTORI, G. (1998): *Homo videns. La sociedad teledirigida*. Madrid, Taurus.
- SUBIRATS, E., (1988): *La cultura como espectáculo*, México, FCE.
- WAYTT, ALLEN L. (1995): *La magia de internet*. México D.F.: McGrawHill.

Notas

- ¹ La presente ponencia se enmarca en el Proyecto de Investigación titulado "Diseño de una base de datos sobre patrimonio cinematográfico en soporte hipermedia. Catalogación de recursos expresivos y narrativos en el discurso fílmico", con código 04I355.01/1, cuyo desarrollo está previsto para el periodo 2005-2007, siendo investigador principal el profesor Dr. Javier Marzal Felici, Profesor Titular de Comunicación Audiovisual y Publicidad en la Universitat Jaume I de Castellón, director del Grupo de Investigación "I.T.A.C.A. UJI -Investigación en Tecnologías Aplicadas a la Comunicación Audiovisual de la Universitat Jaume I-", con código 160.
- ² Las atracciones de simulación tipo RV que existen en numerosos parques temáticos y lugares de ocio, no son realmente experiencias de realidad virtual ya que quedan casi totalmente fuera del control de usuario que no puede ejercer ninguna acción para que cambie el curso de los acontecimientos. De esta manera lo que se vende como RV no es más que una proyección con elementos añadidos, como movimiento de las butacas, olores, sensaciones táctiles y en algunos casos tridimensionalidad, pero siempre con una narración unilineal sin posibilidad de cambio.