

Índice

Introducción	3
Capítulo 1. Hechos que unen al cine y los videojuegos	11
1.1 Nacimiento de los videojuegos y videojuegos narrativos.....	12
1.1.1 Primeros Años.....	12
1.2 Videojuegos narrativos a partir del cutscene.....	15
1.3 Historia del cine y su convergencia con los videojuegos.....	21
1.3.1 El cine anterior a los videojuegos.....	21
1.3.2 El cine contemporáneo a los videojuegos.....	25
Capítulo 2. Recursos cinematográficos en los videojuegos	30
2.1 Dirección de fotografía digital. Recreación de la luz y las sombras en 3D.....	31
2.2 Dirección de arte en un videojuego. El manejo de espacios intangibles.....	36
2.3 El director y las secuencias de acción.....	42
2.4 Guión e interactividad.....	47
Capítulo 3. Los videojuegos de carácter cinematográfico narrativo	53
3.1 Final Fantasy VII, precursores del videojuego cinematográfico.....	53
3.2 Heavy Rain y el Drama interactivo.....	58
3.3 The Last Of Us, el hito en los videojuegos.....	64
Capítulo 4. Estudio de campo y recolección de datos	69
4.1 Videojuegos utilizados en la recolección de datos.....	70
4.2 Análisis de encuestas a jóvenes.....	71
4.2.1 Resumen final de los resultados.....	76
4.3 Prueba con sujetos. Un videojuego narrativo y uno netamente lúdico.....	77
4.4 Observaciones de la entrevista a un realizador de videojuegos.....	82
Capítulo 5. Análisis e impacto del videojuego como producto cinematográfico	89
5.1 Videojuegos en el cine.....	90
5.1.1 Adaptaciones de videojuegos.....	91
5.2.2 Recursos de los videojuegos en el cine.....	95
5.2.3 Una película videojuego.....	97
5.2 Impacto de los recursos cinematográficos en el usuario.....	98
5.3 Análisis final.....	101
Conclusiones	105
Lista de Referencias Bibliográficas	110
Bibliografía	112

Introducción

El presente Proyecto de Graduación de la carrera Comunicación Audiovisual, se centra específicamente en el cine y los videojuegos y de estos más específicamente en los recursos cinematográficos. Los recursos cinematográficos son los elementos específicos encontrados en el cine que son utilizados con un propósito estilístico y narrativo para generar películas. Ya sean recursos de cámara, iluminación o dirección -hay muchos más que no serán objeto de estudio en este proyecto- todos estos son pequeños rubros que hacen al cine.

Este proyecto es una investigación, ya que trata de generar datos en base a la observación y análisis de las disciplinas audiovisuales anteriormente mencionadas. Además se procura llegar a una posible comprobación formal de la relación entre los videojuegos y el cine. Esto es pertinente también para la línea temática, ya que los videojuegos son una nueva tecnología y el análisis a los videojuegos cinematográficos es una tendencia que empezó hace poco menos de una década y ahora se está convirtiendo en un fuerte competidor de entretenimiento audiovisual, por ello la línea temática es la de Historia y Tendencias.

Ahora bien, estos elementos por si solos no son el principal foco de esta investigación. El proyecto de graduación se centra en identificar estos rubros cinematográficos en los videojuegos y explicitar su presencia como un recurso estilístico en los videojuegos, tal como lo hacen en el cine. Pero no todos los videojuegos pretenden ser abarcados, solamente aquellos que son considerados videojuegos narrativos, aquellos que poseen una historia, una introducción, desarrollo y final, tal como una película. Que posean una estructura dramática.

Al ser un nuevo medio de convergencia (Manovich, 2006), los videojuegos son una tendencia nueva que ha estado teniendo un fuerte impacto en el mercado de los últimos 20 años. Tanto económicamente como culturalmente los videojuegos tienen un creciente público. Sin embargo, la problemática que el proyecto encuentra es que hoy en día el consumidor de cine no le da el mismo valor a la rama del *videogame*. Y en realidad, varios

teóricos consideran algunos videojuegos como una película interactiva ya que estos, proponen un entretenimiento parecido al de un *film* pero que permiten al espectador ser el protagonista. Es atrayente encontrar lo mucho que estas dos disciplinas audiovisuales tienen en común y aun así se los percibió distantes para el público a través de los años. Durante décadas se intentó adaptar grandes clásicos de los videojuegos al mundo del cine, la mayoría sin éxito. Entre fracasos de la taquilla como *Doom: La Puerta al Infierno* (Universal Studios 2005) y películas altamente criticadas como la franquicia cinematográfica *Resident Evil* (Constantin Films 2002) han relegado al cine a evitar adaptaciones de muchos videojuegos. Lo interesante es notar que quizás esto puede ser por el simple hecho de que al adaptar un videojuego al cine es como adaptar una película que funciona y volver a hacerla para el cine. ¿Por qué se repetiría algo que ya funciona? El error quizás está en diferenciar los mundos del cine y el videojuego, o de pensar la recreación del videojuego al cine como una adaptación en vez de pensarlo como un remake.

Solo basta con repasar las críticas de especialistas del cine en adaptaciones de esta naturaleza para notar que la gran mayoría son negativas. Por todo esto el presente proyecto de grado considera como problema el no darle el valor cinematográfico a los videojuegos narrativos, o no el valor suficiente. Este conflicto genera la pregunta problema ¿Cómo es que a un videojuego narrativo de alta calidad de producción no se le da el mismo valor cinematográfico que a una película de esa misma calidad?

Para la resolución de esta pregunta esta investigación se centra en la hipótesis de que los desarrolladores de videojuegos han expandido su rubro y se han nutrido de otros medios audiovisuales para obtener recaudaciones más fructíferas y un mayor disfrute de los jugadores y no así para ganar prestigio entre la comunidad cinéfila o el mundo cinematográfico.

Dicho esto el objetivo general es explicitar en un proyecto formal esta herencia de recursos cinematográficos transferida a los videojuegos, todo esto sin perder el foco de que se

observa desde la percepción del cine hacia el videojuego. Explicitar que el concepto de superproducción –noción que se usa mucho en cine para destacar las películas de gran presupuesto- aplica perfectamente a los nuevos videojuegos, los cuales ahora poseen centenares de millones de dólares para su gestación y un grupo de talentosos actores, directores, animadores, directores de arte, etc. Tal como en el cine. Y brindan un espectáculo visual equivalente al de la pantalla grande. Pero estos videojuegos no serían lo que hoy se están convirtiendo si no fuese por la convergencia de recursos cinematográficos. La transfusión de estos a la disciplina lúdica virtual es la que potenció su efecto en el espectador. Y este proyecto pretende evidenciar esto a través de la identificación de recursos cinematográficos encontrados en los videojuegos narrativos más impactantes de esta década y unos pocos de la década pasada que son precursores de esta convergencia entre el cine y el *videogame*.

El primer objetivo específico del proyecto es marcar una breve línea de tiempo donde se muestran ciertos eventos importantes que empujaron a que la convergencia de ambos medios suceda. Hacer una corta y muy específica revisión de la historia del videojuego cinematográfico, empezando en *Final Fantasy VII* (1997) hasta el hito que fue en la cultura actual que fue *The Last Of Us* (2013).

El segundo objetivo específico implica encontrar los recursos cinematográficos más destacados de tres videojuegos seleccionados por ser de lata influencia, separados por una década entre sí. Un videojuego de los años 90, otro de la década del 2000 y el último de la presente década.

El proyecto también pretende analizar las preferencias entre videojuego *arcade* y videojuego narrativo en jóvenes de entre 16 a 25 años, a través de encuestas y estudio de caso se pretende observar que preferencias tiene este joven público de la ciudad de Buenos Aires.

Como cuarto objetivo específico se procura encontrar influencias que el videojuego ha generado en el cine. Al ser nuevos medios y medios convergentes la alimentación es de

ambos lados, ambas disciplinas se influyen y nutren entre si y se espera poder evidenciar esto en ciertas películas del presente año y anteriores que tengan obvios rasgos tomados de videojuegos narrativos.

A su vez, como último objetivo específico el proyecto procura encontrar una de las razones por las cuales la adaptación de videojuego a cine normalmente no funciona, ya sea por la crítica o porque fue un fracaso en la taquilla.

Este proyecto de graduación toma la noción de que si existe una relación entre los discursos del videojuego y del cine, posición planteada por José María Villalobos en su libro *Cine y Videojuegos* (2014). Además la investigación se basa en los conceptos referentes a la disciplina de este libro y del libro *The Art Of Video Games* (2012) por Melissinos y O'Rourke.

Para los datos de cine la presente investigación toma la Historia del Cine (1969) de Román Gubern como línea temporal que enmarque los eventos principales. Finalmente se toma a Noel Burch y su libro *El Tragaluz Del Infinito* (1999) como principal fuente de conceptos sobre el cine clásico y cine contemporáneo.

Para poder obtener datos e información fidedigna la metodología a implementar en este proyecto de graduación será el uso de encuestas a un grupo reducido de la población de Buenos Aires. Los jóvenes de 16 a 25 años se los toma como nicho para la encuesta. Además se utiliza el estudio de caso, con dos sujetos de prueba que se los invita a jugar videojuegos distintos para después registrar su percepción de lo acontecido. Finalmente se efectuará una entrevista a realizadores del área de los videojuegos para consultar opiniones sobre la noción del videojuego como cine.

En base a la necesidad de antecedentes como base y referencia para el proyecto de graduación se rescata el proyecto *El Cine De Los Videojuegos* de Nicole Naya (2017), siendo un proyecto de Creación y expresión concentrándose en la realización de un Tráiler para un film con características de un videojuego de realidad virtual. Naya detalla el proceso para generar la tecnología de realidad virtual a través del dispositivo *Oculus Rift*, un visor

que permite al usuario insertarse en una experiencia de pantalla de 360 grados. Este trabajo mantiene una relación con el proyecto de graduación que se plantea ya que ambos cubren el link entre ambos mundos, el cinematográfico y el juego virtual. Naya investiga áreas importantes de la producción artística y narrativa de un videojuego y lo abarca con el fin de llegar a crear un tráiler cinematográfico. Esta manera de analizar un videojuego como una película es precisamente el gran parentesco que tiene este proyecto de graduación con el de Naya.

Otro proyecto de Creación considerado es el proyecto de Sanchez (2015), *Silver Key, un Videojuego independiente*. Este se concentra más en el aspecto de desarrollo de un videojuego desde el lado de su nicho. Pero hace cierto énfasis en la temática, guión y narrativa de este, haciendo un hincapié no intencionado a favor de la noción de que el cine y videojuegos podrían tener más relación de la esperada. Eso precisamente lo convierte en un fuerte antecedente para este proyecto de graduación.

Corre, Limpia, Barre (2016) de Rio, es un proyecto de creación y expresión que cubre la producción de una carpeta para un cortometraje, en dicha carpeta se cubren los elementos estilísticos del cine que son aquellos que el proyecto de grado tomara para buscar en los videojuegos, por ella razón es un antecedente y útil base de datos para consultar. Y, aunque el acercamiento a los videojuegos en este trabajo es inexistente, este se centra principalmente en los aspectos técnicos de la producción audiovisual en soporte digital, lo cual tiene algunos pasos similares a los pasos de creación de un videojuego.

Aparte de proyectos está el ensayo de Bheret Arnal Narváez (2015) en *Nuevas modalidades de producción audiovisual en la cultura digital. Web Series en Argentina*. Un ensayo que reflexiona sobre el desarrollo en las nuevas plataformas audiovisuales, específicamente web. La relación que existe entre esta y el proyecto de grado planteado es que ambos cubren nuevas plataformas audiovisuales, nuevos medios. Medios no tan similares pero de la misma generación.

Otro ensayo que es un antecedente indirecto es el proyecto de graduación de Lerma (2013), titulado *El Arte del Estereoscopista*, en este proyecto se aborda la producción de filmes 3D en cine. Este mismo recurso recientemente se empezó a utilizar en la producción de videojuegos y sobre todo los narrativos, como un aditivo. Pero pronto la tecnología 3D en videojuegos fue reemplazada por la de realidad virtual. Pero aun así se requiere de conocimiento de un estereoscopista para esto.

El ensayo *Medios-Mutantes de González* (2014) es un análisis acerca de la convergencia de medios y nuevos medios de las últimas décadas. Este encuentra un punto de conexión con el presente proyecto de graduación dado a que la investigación aborda los videojuegos los cuales son en efecto un nuevo medio de convergencia y esto se analizara exhaustivamente a lo largo de todo el proyecto presentado. *Medios-Mutantes* hace referencia a la mutación de medios a través de la amalgamación de estos y la herencia y mezcla de unos con otros. Precisamente lo que está presente investigación propone, pero con un foco distinto de análisis.

Un antecedente menos impactante pero valido es el de Vidal (2014). *Los apocalípticos e integrados del cine digital*, es un *paper* que si bien se aleja del punto planteado para este presente proyecto de graduación, guarda semejanzas al implicar una evolución del cine hacia la plataforma digital y también se analiza el punto de nuevas tecnologías, justamente el videogame es un género nacido de nuevas tendencias y nuevas tecnologías que generan nuevas maneras de contar historias.

Juan Octavio Castrogiovanni (2015) hace un aporte en su proyecto profesional *Jóvenes*. Durante este proyecto el autor plantea la producción de una serie en una plataforma digital de los nuevos medios, la web. Este guarda el mismo parentesco con los ensayos y con esta investigación, el acercamiento a los nuevos medios de producción audiovisual, sus aportes, público, innovaciones, entre otros

Continuando con antecedentes se encuentra y rescata el proyecto de creación y expresión de Fernando Torres (2014). *Acción-Reacción* propone la concepción y creación de un

video-instalación de código abierto utilizando nuevas tecnologías de *Hardware* y *Software*. Esta tecnología muy híbrida encaja entre los nuevos medios que son algo muy nombrado entre todos los antecedentes y en el proyecto de graduación presentado.

Como último antecedente se rescata *Remake: La eficacia del cine comercial*. Un ensayo de Sara Herrera (2013) que aborda un tema que en el proyecto de graduación presente se hace referencia y se estudia brevemente. El concepto de remake en el cine es tomar un filme pre existente y rehacerlo. El por qué hacerlo tiene que ver con múltiples intereses, bien pueden ser para generar un ingreso monetario cuando no hay una nueva idea, o incluso con propósitos políticos, competitivos entre países. En la investigación planteada se propone la posibilidad de que la adaptación de videojuego a cine normalmente no funciona ya que esto más que una adaptación viene a ser un remake, una recreación de una preexistente obra artística con relato a otro formato no muy diferente.

El primer capítulo marca en detalle los sucesos a lo largo de la historia de ambas disciplinas que permitieron un discurso convergente entre ellas. Se revisa en este capítulo los inicios, proceso de consolidación y actualidad de los videojuegos y del cine, haciendo un hincapié en los eventos específicos que son pertinentes a esta investigación, por lo que ciertas etapas del cine quedan omitidas como las vanguardias del siglo veinte o la creación del Dogma 95 y lo mismo con algunos videojuegos arcade o de teléfonos móviles.

El capítulo dos se focaliza en explicar las disciplinas que conforman al cine que se encuentra en la mayoría de los videojuegos narrativos. Estos son la dirección, dirección de arte, dirección de fotografía, guión y montaje. Se enfatiza el área de dirección puesto a que tiene más importancia en esta investigación. Una vez explicadas estas disciplinas se ejemplifica donde se encuentran, tomando como ejemplo algunos videojuegos narrativos de los últimos años, pero también en algunos videojuegos anteriores a la quinta generación de consolas para demostrar una relación y evolución del discurso cinematográfico en los videojuegos.

El tercer capítulo se centra en títulos de los videojuegos específicos de la presente década. Los cuales se desglosa en detalle en las áreas anteriormente revisadas en el capítulo dos para enmarcar las similitudes entre cine y juegos de video. Se da especial atención en este capítulo al valor que tienen estos juegos por ser precursores del género o potenciar de alguna manera la relación entre el cine y el videogame.

En el cuarto capítulo se encuentra un análisis a los datos recopilados en las estrategias metodológicas empleadas. Brindando los datos necesarios para validar esta investigación al igual que para detallar el impacto que existe en los usuarios al jugar un videojuego narrativo. También se revisa una entrevista con un realizador de videojuegos que brinda su punto de vista sobre la existente relación entre ambas ramas del audiovisual y finalmente, hay una exposición de las experiencias de dos usuarios que prueban distintos juegos y sus reacciones.

Finalmente el quinto capítulo ofrece un análisis al respecto del anterior capítulo. Es una revisión de los datos recopilados y un espacio donde se brindan fundamentos al respecto de todo lo obtenido, comparándolo con todos los datos brindados por los autores. Al final se encuentran las conclusiones del proyecto de graduación después de toda la investigación realizada.

Capítulo 1. Hechos que unen al cine y los videojuegos

Reconocido por Villalobos (2014), la concepción del arte del videojuego tuvo una primera exhibición poco ostentosa, comparada a la que el cine obtuvo en 1985 cuando los hermanos Lumière presentaban su revolucionario invento, el *cinematógrafo*.

El estreno de Pong (1972), el primer videojuego comercial, en los primeros años 70, resultó mucho menos glamuroso que la primera exhibición pública del cinematógrafo. Sus creadores, Nolan Bushnell y Ted Dabney, se limitaron a colocar en un bar un mueble de madera con un televisor y unas ruedas de control. Los hermanos Lumière, a pesar de la exitosa asistencia de público tras un tímido arranque en el Café de los Capuchinos de París, nunca pensaron en la viabilidad económica del cine. Bushnell y Dabney sin embargo, tras ver cómo se atoraba la caja de monedas de Pong, intuyeron el éxito de Atari, la empresa que acababan de fundar. (Villalobos, 2014, p. 32).

Lo clave a observar entre estas ramas audiovisuales es que ambas nacieron careciendo de narrativa. En sus inicios primitivos ninguno se destacaba por revolucionar el método para abarcar nuevas maneras de contar historias, sino que inicialmente, estos se los mostraba para evidenciar el dispositivo y sus capacidades.

En el caso del cinematógrafo, su exhibición pretendía exponer la capacidad de capturar la realidad e inmortalizar momentos, pero a diferencia de la cámara fotográfica, este no capturaba el instante detenido, sino toda una secuencia de acciones en tiempo real. Para Zunzunegui la fotografía vendría a ser una "(...) cristalización del instante visual" (Zunzunegui, 1995, p. 131). En cambio, el cinematógrafo es más bien una sucesión de estos instantes, un despliegue de fotogramas que, mostrados uno tras otro a la velocidad suficiente, generan la ilusión del movimiento en pantalla.

Por otro lado, el videojuego nace en una época contemporánea a la tercera revolución industrial. Donde los avances tecnológicos generan la posibilidad de programar un *software* lúdico o recreativo. En esa época los gestores de la empresa Atari encontraron la veta a explotar y cuando logran desarrollar Pong, el público lo encontró atractivo por simular un juego de Tenis de mesa. Sin embargo, la demostración de este y, su posterior uso lucrativo, fue siempre encaminado con el propósito de entretener al usuario, no de venderle una historia. Todo esto genera el objetivo de este primer capítulo, que pretende marcar una

breve línea del tiempo a través de la historia de los videojuegos señalando los eventos clave que permitieron que esta rama de lo audiovisual se conecte con el cine. De esta manera también se resaltan eventos clave en el cine que hicieron que se convierta en el tipo de discurso que es hoy, dando lugar a la convergencia de ambos medios audiovisuales.

1.1 Nacimiento de los videojuegos y videojuegos narrativos

Entre los teóricos del área como Crawford, Glancey, Donovan, Villalobos y otros se discute acerca de la exactitud del primer videojuego y su fecha.

El tubo de rayos catódicos viene a ser el primer soporte para un predecesor de los videojuegos. En la segunda mitad de la década de los cuarenta emerge el *Dispositivo de Entretenimiento de Tubos Catódicos*, pero dada su naturaleza, este fue jugado por muy pocas personas.

Una década después llega una nueva tanda de opciones lúdicas, entre los años cincuenta y sesenta con software como OXO (1952) o popularmente conocido como *Tres en raya* y *Tenis para Dos* (1958). Pero Glancey toma como el auténtico primer videojuego a *Space War* (1962) ya que este era un proyecto muy ambicioso desarrollado por un estudiante del *Massachusetts Institute of Technology*. Este consistía de una programación extremadamente compleja que permitía al usuario jugar como una nave espacial y batallar contra otra en un duelo a muerte. Un concepto simple y más aún si se lo piensa en 2D y en monocromo. Pero en ese entonces solo las computadoras más poderosas podían ejecutar este videojuego y estas eran de un cuarto entero (Glancey, 2010).

1.1.1 Primeros años

Nolan Bushnell, recrea *Space War* unos años más tarde e intenta hacerlo comercial.

Bushnell fue capaz de mejorar el invento original al compactarlo en un tamaño al que hoy popularmente se reconoce como máquina arcade o *Bartop*. Un sólido mueble de alrededor de un metro noventa de altura con una pantalla y botones a la altura del busto de una

persona. Su intento de comerciar su innovación fue poco fructífero y no obtiene atención general hasta 1972.

Ese año es marcado por el desarrollo de Pong, el primer videojuego comercial de la historia. Gracias a su mundial éxito, Dabney y Bushnell fundan Atari, la primera compañía de manufactura de videojuegos y tienen gran éxito con ello. Es en esta misma década que empiezan a emerger otras compañías competidoras para explotar la nueva veta de oro que se acababa de abrir.

Pronto los videojuegos empiezan a requerir un hardware más pequeño para funcionar, aquí es que empiezan a surgir las *consolas* de videojuegos.

Hasta ese entonces los videojuegos solían tener una premisa sencilla con un objetivo simple, recolectar objetos, destruir enemigos o esquivar proyectiles, pero en general todos no tenían un fin. Este tipo de videojuego se lo conoce como *Arcade* el tipo de videojuego que se basa en repetición de una designada consigna y que progresivamente se hace más difícil cumplirla. El único objetivo viene a ser el de obtener la mayor cantidad de puntos, el juego acaba cuando uno pierde y recibe el famoso *game over*.

Pero pronto cambiaría con la instauración del género de *aventura* en los videojuegos. *Colossal Cave Adventure* (1977) que fue ser el primer videojuego que poseía una historia desarrollada.

Colossal Cave Adventure –comercializado como *La Aventura Original* en países de habla hispana- era un tipo de juego poco convencional, contrario al resto de los videojuegos que se basaban en las animaciones e imágenes, este juego era netamente escrito. Una especie de historia interactiva, donde el jugador tomaba decisiones y leía las consecuencias. Pero justamente es particularidad es lo interesante, poseía una historia, fue generado con la intención de llevar al usuario a través de una aventura con inicio, desarrollo y desenlace. Es a partir de aquí que la historia de los videojuegos comienza a hacerse pertinente para esta presente investigación.

El detonante de La Aventura Original en el mercado impulsa a desarrolladores a pensar más allá del simple entretenimiento y, además, instauro el género de Videojuego de aventura (Pérez, 2011). En los años siguientes los videojuegos comienzan a tener una *premisa*. Como por ejemplo, la de tomar el lugar de *Jumpman*, un hombre que desea rescatar a la princesa de las manos de un malvado gorila en *Donkey Kong* (1981). Es notable que Shigeru Miyamoto el entonces presidente de Nintendo, la compañía que lanza este videojuego, se basó en King Kong para crear al antagonista, tomó como referencia un personaje del cine. Este hecho de poner al jugador en el lugar del *héroe* causó una tendencia en los subsiguientes juegos de la empresa y de otras también. El héroe, tal como visto por teóricos de guión audiovisual, empieza a ser la figura que toma el rol protagónico en los videojuegos. La concepción de un buen personaje principal es clave para todo relato según Field.

Un buen personaje es el corazón, el alma y el sistema nervioso de un guión. Los espectadores experimentan las emociones a través de los personajes, se sienten conmovidos a través de ellos. La creación de un buen personaje resulta esencial para el éxito de su guión; sin personaje no hay acción; sin acción no hay conflicto; sin conflicto no hay historia; sin historia no hay guión. (Field, 1996, p. 39)

Ahora bien, es poco acertado considerar que la figura del héroe es exclusiva del cine, todo lo contrario. El cine adopta esta figura de la dramaturgia. Y los videojuegos pronto tomaron el mismo camino. Pero esto es solo el principio de la evolución de la narrativa en videojuegos.

En la década de los ochenta empiezan a llegar entregas con una premisa muy similar a la de Donkey Kong, como Popeye (1982), Donkey Kong Jr. (1982), Mario Bros. (1983) Y Ghosts n' Goblins (1985) entre otros.

Estos juegos se les puede examinar el valor cinematográfico primitivo ya que utilizaron el *cutscene* –Hancock (2002) define al *cutscene* como un fragmento no interactivo en un videojuego donde se muestra una determinada acción. Inicialmente, los videojuegos carentes de una trama usaban *cutscenes* para brindar información al jugador de como vencer un obstáculo como el caso Pac-man (1980). En este *cutscene* se ve a *Pac-man*

devorar una bola amarilla la cual vuelve vulnerable al *fantasma* que lo venía persiguiendo. Este es el principal enemigo del juego- para brindar información narrativa. En *Ghosts n' Goblins* se aprecia un cutscene que inicia con un *picnic* de *Arthur* y su amada, la cual es secuestrada por un demonio y después se aleja en el horizonte. Acto seguido *Arthur* se calza la armadura de combate y emprende su aventura para rescatar a su captiva mujer. Todo eso sucede antes de que el usuario pueda jugar, dando indicios de una primitiva manera de contar un relato interactivo. Es aquí es donde los videojuegos evolucionan, a partir del recurso del cutscene que es el primer indicio de un cine en los videojuegos.

1.2 Videojuegos narrativos a partir del cutscene

En pocos años el cutscene se vuelve mandatorio para cualquier videojuego, todas las máquinas arcade cuando pasaban a modo *Stand-by* mostraban un cutscene que bien podía dar una especie de tutorial al jugador o mejor aún, contarle la historia que estaba a punto de jugar. Con el cutscene los videojuegos empezaron a dedicar un espacio entero solo a la narración.

En los ochentas sale el primer *Final Fantasy* (1987). El cual incluye cutscenes pero también diálogos. El usuario al comenzar el juego contempla un cutscene que cuenta un *backstory* del universo donde *Final Fantasy* se sitúa, esto para contextualizar al jugador antes de sumergirlo en el relato. En ese mismo año sale el primer videojuego en 3D. Hasta ese entonces los juegos tenían dos dimensiones rectilíneas como de los vectores Y X, arriba, abajo y a los lados. Glancey (1996) en el capítulo de 1987 marca juegos que bien incluían la ilusión del 3-D con el uso de vectores con puntos de fuga como *Spectrum RoadBlasters* (1987), pero ninguno poseía polígonos en tres dimensiones (Glancey, 1996).

Driller (1987) es el videojuego pionero que, además de tener una historia de ciencia ficción, poseía tecnología para percibir el universo virtual que plantea de una manera más cercana a la que se observa el mundo real, en 3D. A partir de este punto en la historia del videojuego

se va a empezar a notar el ojo de la *cámara*. El punto de vista utilizado, como en las películas.

Driller llevaba al jugador en una aventura en POV o *point of view*, que es la mirada del personaje o cámara subjetiva en español. Esto potenciaba aún más la noción de encarnar al personaje en el videojuego. Con esta revolucionaria tecnología que aportaba el *engine* Freescape con el cual fue creado el juego Driller –Engine o motor de videojuego es una conformación de códigos de programación que son predeterminados y permiten tener una facilidad mayor a la hora de crear un videojuego (Elenger, 2013)-, llegaron más entradas en los siguientes años. *Dark Side* (1988), *Total Eclipse* (1988) y *Castle Master* (1990) tenían todos los elementos que Driller ofrecía: Una historia, tecnología 3D y una nueva manera de percibir el mundo construido virtualmente. Pero este engine no era el único en el mercado, los competidores no demoraron en generar sus propios motores y llegan títulos notables como *F-Zero* (1990) *Wolfenstein 3D* (1992), *Alone in The Dark* (1992) y *Doom* (1993).

Para 1995 la investigación llega a la batalla de los 32-bits (Glancey, 1996, pág. 88). Las consolas *PlayStation*, *Nintendo 64* y *SEGA Saturn*, también conocidas como la quinta generación de consolas, traían un poderoso procesador que era capaz de mejorar notablemente las gráficas, estas eran maquinas poderosas capaces de leer CD-ROM y además también de soportar videojuegos mucho más demandantes y pesados.

Con ello, llega el *Final Fantasy VII* (1997), este viene a ser considerado como el precursor de los videojuegos cinemáticos (Paradis y Thibault, 2015). Este videojuego planteó una dirección de cámara que iba en función integral con el videojuego y su historia. Con múltiples elementos presentes en el cine como compositor musical, Director (Yoshinori Kitase), guionistas y un gran presupuesto –Tuvo un presupuesto estimado de cuarenta millones de dólares (Leone, 2017), aunque otras fuentes como *IMDb* toma como estimativo la cifra de cuarenta y cinco millones- *Final Fantasy* es un juego con una hermosa dirección de arte. Melissinos y O'Rourke aluden a que además, la dirección de Kitase tiene un fuerte

impacto en la narrativa general de la historia, sin mencionar que el videojuego en si tiene un total de más de cuarenta minutos de cutscenes (Melissinos y O'Rourke, 2012). Cuarenta minutos no jugables de un videojuego, dedicados exclusivamente a enterar al jugador sobre la historia, todo esto llega a poner al usuario en una posición de jugador/espectador y da mucho espacio al director de un videojuego de poder contar cinematográficamente lo que sucede.

El siguiente hito cinematográfico de los videojuegos es la llegada de Metal Gear Solid (1998) creado por Hideo Kojima. Kojima afirmó que durante el proceso de creación, él quería introducir el mejor videojuego jamás creado para la consola PlayStation. Esto lo llevó a trabajar en que el mundo que desarrollaba para Metal Gear Solid, fuera lo más realista posible (Melissinos y O'Rourke, 2012). Respectivo a esto Domin Choi (2009) reconoce en el cine contemporáneo y posterior a Matrix (1999) una ambición por generar ciencia ficción cada vez más realista con los avances de la tecnología (Choi, 2009), precisamente algo que Kojima buscaba en su videojuego. Se podría exponer entonces que en el traspaso al nuevo milenio, tanto cine como videojuegos narrativos buscaban la creación visual de mundos ficticios verosímiles, los cuales el espectador/jugador no cuestiona. Y en lugar de cuestionar estos crean totalmente en la realidad propuesta por dichos filmes o videojuegos.

Así se da a lugar a Metal Gear Solid, un juego elogiado por su intuitiva *jugabilidad*, visuales y además su cinemático estilo, incluso fue llamado: un clásico cinemático (GMR Magazine, 2003).

Lo que continúa en la evolución tecnológica es la llegada de las consolas de 128-bits, o la sexta generación de consolas. En 1999, SEGA concibe la Dreamcast. Posteriormente el nuevo milenio abre con la llegada de la consola PlayStation 2 (2000), la sucesora de Sony a su pieza maestra en los videojuegos. Un año más tarde Nintendo presentaría su competidor, el Game Cube (2001) y el año siguiente Microsoft se une a la selección de ofertas con el Xbox. Esta evolución tecnológica solo aportó y potenció lo ya existente en

previos títulos con influencias cinematográficas. Pero vale la pena destacar a *God of War* (2005) y *Assassin's Creed* (2007) como títulos que se sumergieron en profundidad en la arquitectura y creación de espacios en detalle. *God of War* posee una cámara que viaja y muestra los espacios de una manera que muchos realizadores audiovisuales desearían hacer (Paradis y Thibault, 2015). Los géneros de acción y aventura, que son en los que ambos títulos se desenvuelven, son enormemente potenciados por la manera en que la cámara sigue al personaje, muestra los espacios y en general la dinámica y sinergia que existe entre lo que se ve y lo que se hace. Sin mencionar que la calidad de gráficas para ese entonces eran de última generación.

Las innovaciones tecnológicas llegan nuevamente con la séptima generación de videojuegos, generación que dura hasta el presente año de este proyecto de graduación. La tercera iteración de PlayStation lanzada el 2006, el Xbox 360 (2005) y el Nintendo Wii (2006) fueron la primera camada de esta generación de consolas donde llega un título revolucionario, un punto clave en la convergencia de los videojuegos y el cine: *Heavy Rain* (2010).

David Cage, el director de *Heavy Rain*, quiso crear un juego que obligue al jugador a *jugar* la historia, que tenga el relato como esencial y no como una conveniente razón para atraer al usuario a la acción (Melissinos y O'Rourke, 2012).

La decisión de Cage es definitoria, porque inevitablemente implicaría un manejo distinto del presupuesto y herramientas dispuestas para *Heavy Rain*. Esto propulsó en este videojuego a cambiar la posición en el cual se manejaba el jugador, lo cual era arriesgado en ese entonces. Pero fue un videojuego aclamado por la crítica que tuvo buenas repercusiones económicas, además fue muy elogiado por darle importante peso al guión, tal como se haría en una película.

Con dos mil páginas de guión, resulta evidente que *Heavy Rain* (2010) es ante todo palabras. Podríamos pensar que nos encontramos ante el culmen de una tendencia, la de contar historias. Porque los videojuegos, una vez superada la sorpresa de su novedoso elemento interactivo, se vieron inmediatamente en la necesidad de arroparse con argumentos. (Villalobos, 2014, p. 89)

Este evento que fue Heavy Rain solamente desencadenaría una nueva tendencia en los años venideros con juegos como L.A. Noire (2011) donde la captura digital de actores usó una técnica reformadora. O Max Payne 3 (2012) donde la cámara trabajaba en función a los disparos del personaje para que el espectador disfrutase de ángulos que son imposibles de filmar o de conseguir en la vida real.

Así, llega el 2013 a la historia de los videojuegos. Un año que potencia lo planteado por Heavy Rain y lo potencia aún más. A mediados de ese año se lanzó mundialmente el videojuego que después ganaría el galardón de *Game of The Year*, ese es The Last Of Us (2013). Villalobos concluye su libro refiriéndose a The Last Of Us con la frase: “Aplausos para recibir al mejor videojuego de una generación” (Villalobos, 2014, p. 213). Y la frase es muy acertada ya que tanto la crítica como las ventas, recibieron de manera muy positiva al producto de Naughty Dog. Este videojuego se revisa con más detalle más adelante en la investigación por ser un fenómeno cultural de la presente década.

Ese mismo año llegó *Beyond: Two Souls* (2013), un juego que prometía cambiar la manera en la que se juega a los videojuegos (Siddiqui, 2013). Pero Siddiqui no incluyó el juego en su artículo por el videojuego en sí, sino por lo innovador que era y sigue siendo hoy. *Beyond: Two Souls* es el videojuego precursor en poner grandes estrellas de Hollywood en la pantalla *gamer* sin modificar sus facciones faciales. Esto quiere decir que *Quantic Dream* aprovechó el alcance de masas que poseen Willem Dafoe y Ellen Page para vender su producto. Esto se podría relacionar con el concepto de *Star System* de Hollywood de los años del cine clásico o del M.R.I. de Noel Burch.

Burch afirma que el *Star System* implicaba aprovechar la fama y llegada que tenían los actores favoritos del momento y se los ponía en la mayoría de las superproducciones cinematográficas de los estudios más grandes (Burch, 1999).

Pero Burch también especifica que en el *Star System* se inventaban relaciones amorosas entre el actor y actriz favoritos del momento, entre otras ficciones en la vida real. Por ello, este modelo de ventas ya no se mantiene al día de hoy de la manera que Burch lo presenta

o de la manera que fue entre los años veinte y cuarenta. Pero sigue presente hasta el día de hoy de una manera mucho más sutil, con ejemplos más modernos como el caso de Señor y Señora Smith (2005), filme donde los actores principales estaban casados en la vida real y actuaron de una pareja casada. Brad Pitt y Angelina Jolie que fueron protagonistas, son de los más importantes rostros del Hollywood de los años 2000.

Beyond: Two Souls al tener a Ellen Page y Willem Dafoe que son actores de Hollywood dejan que la aproximación entre videojuegos y cine se afiance notablemente. La mezcla de actores famosos con una narración cinematográfica, largos cutscenes, un estilo de juego al estilo Heavy Rain y la dirección de David Cage impulsaron a que Beyond: Two Souls se sienta como una película interactiva. “No sabemos si estamos jugando una película o viendo un videojuego” (Villalobos, 2014, p. 82).

Los videojuegos al nacer eran polígonos bidimensionales de 8 bits o menos, que accionaban en base a un muy simple código de programación.

Ahora, en el presente día salen videojuegos narrativos de extremo realismo, con guiones cinematográficos, actores de reparto y estelares famosos. Todo gracias a estos sucesos entre la década de los setenta y los años diez del nuevo milenio. Es notorio que en tan poco tiempo los videojuegos han ganado un espacio como uno de los medios de entretenimiento más prolíficos, tanto en la crítica como a nivel económico. Solo basta con comparar las cifras de la revista Marca (2017) que muestran las 80 millones de copias vendidas por Grand Theft Auto V (2013) (Ortigosa, 2017), con las cifras que Business Insider (2016) estima de 32 millones estimados de *Thriller* (1982), disco de Michael Jackson que al día de hoy tiene más de treinta años (Business Insider, 2016). Además, el juego de Grand Theft Auto cuesta entre 50 y 80 dólares. Mientras que un disco musical clásico como lo es Thriller en su versión disco compacto no cuesta más de 40 dólares.

1.3 Historia del cine y su convergencia con los videojuegos

Si bien la edad que tiene el cine supera por más del doble de años a la de los videojuegos los eventos son mucho más acotados en los primeros años. La relación con el videogame no llega hasta mucho más adelante.

El nacimiento del cine fue el año 1895 con los hermanos Lumiere. En ese año el cinematógrafo es presentado. Un dispositivo capaz de capturar la realidad en movimiento que su diseño "...era el más simple y perfecto de los construidos hasta la fecha." (Gubern, 1969, p. 47). En esos años existía una competencia entre el kinetoscopio y diferentes patentes y el invento del cinematógrafo revolucionó el mercado al punto de que este invento estaría a punto de crear un nuevo arte.

1.3.1 El cine anterior a los videojuegos

Los primeros registros del cinematógrafo carecen de narrativa alguna, son de tipo documental, mostrando la realidad con el propósito de sorprender al espectador de aquel entonces con su gran capacidad e innovación tecnológica. Lo mismo que Pong en 1972. Un similar inicio entre el cine y los videojuegos. Solo que el cine tarda mucho menos en generar los primeros indicios de narración. McMahan reconoce que en diciembre del año 1895 se exhibe la primera película ficcional o narrativa que es *El Regador Regado* (McMahan, 2002). El mismo año del invento del cinematógrafo.

Poco después el cinematógrafo tiene un gran alcance en Europa y comienzan a salir realizadores como George Méliès y Alice Guy que respectivamente son el padre y madre del cine de ficción. Acorde a McMahan (2002), Alice Guy fue una visionaria del cine que quedó relegada de la historia del cine por muchos años (McMahan, 2002). Y es justo decirlo puesto a que Méliès ganó una atención mayor en la cultura popular, incluso el libro de Villalobos posee en la portada una imagen tomada de *Le Voyage Dans La Lune* (1902), filme que él dirigió.

La última década del siglo diecinueve y la primera del siglo veinte tenía metrajes muy primitivos, o como Burch los denomina un Modelo de Representación Primitiva (Burch, 1999). Pero hubo grandes momentos como el revolucionario montaje de Porter en *Asalto A Un Tren* (1903) y su infame encuadre final, en el cual el antagonista del film está en un plano medio, apuntando con una pistola hacia la cámara y acto seguido dispara.

No hay duda de que con Porter estamos asistiendo a la consolidación de una técnica narrativa, base del cine de acción, que se desarrolla en todo su esplendor en una cinta de 234 metros con la que Porter introduce en el cine (...) el riquísimo temario del Far-West. (Gubern, 1969, p. 207)

Pero el punto de quiebre en esta etapa de la historia y que es uno de los puntos de inflexión para la convergencia de los videojuegos y cine, es el *Decoupage* clásico, o la fragmentación cinematográfica que se aprecia con Griffith y sus filmes como *Intolerance* (1916) o *The Birth Of A Nation* (1915).

Esta fragmentación implica introducir la escena parte por parte, de lo macro a lo micro. Con un plano de establecimiento amplio que permite al espectador conocer el espacio y de a poco acortar el encuadre, acercándose cada vez más al punto de interés de la escena que bien podría ser un reloj, un rostro o incluso una hormiga. A partir de esta manera de percibir el plano es que el cine clásico empieza a utilizar un lenguaje de extrema claridad, donde todo recurso estilístico va ligado exclusivamente a la historia.

El cine a principios de los veinte empieza a crecer notablemente con grandes filmes de Chaplin como *El Chico* (2001), el primer documental que fue *Nanook, El Esquimal* (1922) y también surgen los nuevos discursos cinematográficos como las vanguardias europeas con filmes como *El Gabinete del Doctor Caligari* (1920) o *Nosferatu* (1922). Esta década implica una proliferación de distintos discursos cinematográficos que inevitablemente mueven a una evolución de la industria cinematográfica.

En esa misma década el sonido llega por primera vez a un film, este fue *The Jazz Singer* (1927). Sin embargo aún no era un registro sonoro en el set, este método implicaba una sincronización de pista de audio conjunto a la imagen, años más tarde llega el auténtico *sound on film*. Pero, en este mismo año un film alemán propone un muy particular recurso

cinematográfico en Berlín, *Sinfonía De Una Ciudad* (1927). Una película completamente realizada en primera persona. Este film plantea la “inmersión del espectador en la acción a través de la primera persona” (Villalobos, 2014, p. 52). Similar a *El Hombre de la Cámara* (1929).

Filmes como estos son los que empiezan a crear un punto de vista desde los ojos del personaje principal y se sabe que esto es precisamente lo que el videojuego empieza a proponer en los ochenta. Además, la primera persona, o POV es una de las principales perspectivas de las cuales el espectador/jugador ve en su interior, encarnando la vista del protagonista.

Villalobos hace una comparación del traspaso del cine mudo al sonoro con el traspaso del videojuego 2D al 3D. El autor toma el ejemplo de Greta Garbo, quien estaba hesitando el pasar al cine sonoro, ya que en ese entonces los acentos marcados extranjeros en el habla habían acabado con carreras actorales muy consolidadas. Garbo de origen sueco tenía la misma dificultad. Pero al final ella llegó al cine sonoro y fue muy bien recibida. Algo similar ocurre con *Samus Aran*, la protagonista de la saga *Metroid*. Durante más de una década la saga rechazó el traspaso a las consolas de quinta generación, manteniendo su éxito en la antigua consola de Nintendo en 2D. Pero llegado el 2002 Samus conquistó al público de la misma manera que lo hizo en los ochentas, pero en 3D (Villalobos, 2014).

La llegada del color fue, al igual que el cine sonoro, un proceso lento y tardío hasta su normalización. Pero este recurso propulsa la veracidad de lo que se ve en pantalla. Al tener una imagen en la pantalla que se asemeja aún más a la realidad que el espectador vive inevitablemente se mejora el pacto ficcional con el espectador, es decir, el público cree más en la historia contada en el film.

Ahora bien, el color estuvo mucho antes que el sonoro con experimentos de Méliès de coloración sobre el filmico o también con el *kinemacolor*, invento británico que tenía un espectro reducido de colores pero que brindaba una imagen que no solo estaba en escala

de grises. Pero las producciones previas a los treinta eran escasas en color y no por un rechazo público, sino por los elevados costos que este recurso implicaba.

Continuando en los años cuarenta Orson Welles propone un cambio de paradigma en la manera en que se dirigía un film. Es quien está detrás del adelantado film Citizen Kane (1941) y es también quien estructuró uno de los mejores planos secuencia del cine de los años cincuenta con la apertura de A Touch Of Evil (1958). Se debe prestar atención al plano secuencia, ya que en un videojuego es una de las técnicas más utilizadas dentro del *gameplay*.

Truffaut reconoce la postura del *auteur*, o del director autor. Truffaut toma a Orson Welles como uno de los precursores del cine de autor, un cine en el cual el estilo con el que se cuenta un film es característico entre realizadores. Dando así un importante peso al director por sobre cualquier otra persona que realiza la película, incluso por encima del productor. El director es el autor de la película y quien brinda su visión al momento de concebir un film (Truffaut, 1954).

¿Por qué esto es importante? Es vital para la convergencia de cine y videojuegos ya que los directores autores fueron quienes marcaron fórmulas estilísticas de ver con la cámara, narrar con perspectivas únicas, encuadrar al mundo con un ojo diferente. Eso es lo que ellos proponen e irrevocablemente cambiaron el cine al momento que se oponen al modelo de representación institucional o cine clásico. Welles, Hitchcock, Truffaut, Bresson, Godard entre otros desde los cuarenta hasta mediados de los sesenta cambian el cine e influncian a este con su nuevo paradigma.

Más adelante se revisa en un subcapítulo el impacto que la dirección tiene en un film y en un videojuego ya que es quien decide que porción de la realidad encuadra, o a través de que ojo hace al espectador ver el relato.

1.3.2 El cine contemporáneo a los videojuegos

El mismo año que Pong estaba en establecimientos pequeños exhibiéndose y siendo jugado por jóvenes afines al nuevo entretenimiento, estaba El Padrino de Coppola en la cartelera de cine. Llamada por muchos críticos como la mejor película de todos los tiempos, El Padrino supo adaptar la obra de Mario Puzo y además, brindó al cine gánster una nueva tendencia, a Al Pacino. Esta película se convertiría en videojuego muchos años más tarde. Pero por lo pronto es importante marcar filmes de esta década que varios años después invadirían a los videojuegos, estas son películas como La Masacre de Texas (1974), Jaws (1975), La Naranja Mecánica (1971), Rocky (1976), *Close Encounters of the Third Kind* (1977) y *Star Wars* (1977).

Curioso resaltar que la primera aparición de un videojuego en una película fue en el film *Soylent Green* (1973), donde se muestra el juego Computer Space del Co-fundador de Atari. Muy rápidamente el cine se percató de los videojuegos y a solo un año de su popularización ya estaban en la pantalla grande.

Tron (1983) fue el film que apostó por el nuevo sistema de entretenimiento de los jóvenes de aquella época al concebir su línea temática base a un videojuego. La trama se realizaba dentro de un juego de video y el protagonista quedaba atrapado dentro de él y jugaba por su vida. Sin embargo el film llegó en una época difícil para los videojuegos.

Un año antes de Tron en la cartelera se estrenaba E.T. (1982), film de Spielberg que marcó una generación entera. Incluso Disney crearía una atracción en su honor. El público joven y adulto quedó muy satisfecho con el pequeño ser extraterrestre mostrado en este film. Pero en los videojuegos este no fue muy bien recibido. E.T. llega en una época que las ideas se agotaban en los videojuegos y la cantidad de títulos repetitivos exigía en el mercado algo novedoso, lamentablemente E.T. no sería este. Fue llamado por BBC News como el peor videojuego jamás creado (Hooper, 2016).

Este es el primero de los grandes contrastes entre estas dos artes. ¿Cómo es posible que un filme tan exitoso fracase tan rotundamente en la plataforma gamer? Incluso el mismo

Spielberg cuestionó a Atari por el fracaso y pobre desarrollo del juego. Pero no era el primer fracaso de Atari, esta situación venía de un sucesivo número de malos títulos sacados de la pantalla grande. Alien (1982), que era muy similar a Pac-man falló en vender suficientes copias para reintegrar los gastos a la empresa y dado su parentesco con un juego pre existente su éxito fue muy escaso. Star Wars: The Empire Strikes Back (1982) tuvo un desempeño mejor que los títulos de ese año pero aun así no fue un juego elogiado, sino más bien uno más de la lista de Atari.

En un solo año dos fracasos para Atari y uno que apenas logró cumplir con su cuota era algo complicado para la empresa. Pero por el lado del cine los ochenta fueron una década de mejoras en la calidad de efectos especiales y de recursos cinematográficos que permitirían seguir con esta noción del realismo en pantalla.

En los ochenta llegaron personajes memorables como Marty Mcfly o Indiana Jones, además de grandes antagonistas como el T-500 de *Terminator* (1984). Todos tendrían su adaptación al videogame. Pero aún las similitudes de los filmes y de los juegos estaban muy por las limitaciones técnicas. Pero esta década estaba marcada por el invento del cine digital.

A fines de los setenta y principios de los ochenta varias compañías pioneras de video producción empiezan a comerciar las primeras cámaras digitales. Capaces de realizar lo mismo que el invento de los Lumiere, captar la realidad en movimiento, pero ahora sin necesidad de papel fílmico. George Lucas es uno de los directores de Hollywood pioneros en atreverse a apostar por este nuevo soporte.

La llegada del digital al cine marca una posibilidad de hacer cine más barato. Los elevados costos de película creaban una barrera que imposibilitaba a muchos el poder hacer películas por sí mismos. Pero con las video cámaras digitales los grandes directores del cine clase B de los ochenta tuvieron su oportunidad para contar historias. Entre estos grandes realizadores están Peter Jackson, James Cameron e incluso Martin Scorsese. Todos estos ilustres realizadores tienen algo en común, llegaron a formar parte de los

directores de mayor taquilla de Hollywood de la actualidad. Pero antes tendría que pasar un tiempo.

Jurassic Park (1993) es sin duda el momento crucial para el cine digital, en el corto documental de *Academy Originals* titulado *Moments That Changed the Movies: Jurassic Park* (2014) muestran anecdóticamente el proceso creativo de Spielberg al momento de recibir el visto bueno del estudio para dirigir el film que sería de los más importantes de ese año. Spielberg ya tenía una decisión de realizar el movimiento de los dinosaurios utilizando técnicas de *Stop-Motion*, una técnica ampliamente utilizada en los ochentas y setentas. Pero había una nueva técnica para resolver el movimiento y desempeño de los dinosaurios en general, a través de trucaje digital, algo que ya se había utilizado dos años antes para la secuela de *Terminator*. (Isaacs, 2014). Y es notorio que la industria cinematográfica estaba cambiando y en gran parte se lo debían a *Jurassic Park*. Los realizadores se plantearon que si no apostaban por el CGI, perderían una oportunidad perfecta para realizar un film mucho más dinámico. Y sucedió que este film se convirtió en un fenómeno cultural y la industria deseaba saber cómo es que se logró tan satisfactorio resultado al igual que el público, ya que, si un film podía usar CGI quizás todos también podrían empezar a optar por esta opción más realista al ojo humano. Claro que en la plataforma de los videojuegos *Jurassic Park* no obtuvo un videojuego digno, por ello se resalta en su lugar a *Dino Crisis* (1999), un juego del género *Survival Horror* que ponía al personaje principal en un complejo que fue tomado por dinosaurios que eran producto de experimentos en este lugar. El juego recibió estupendas críticas y tomó lo impactante e innovador de *Jurassic Park* para llevarlo a un nivel más oscuro. Un caso donde la transposición de un film a juego se concretó de manera fructífera.

Con el CGI en manos de los realizadores audiovisuales se empieza a esparcir la idea de que todo es realizable, ya nada es imposible en una película.

Así llega el nuevo milenio con filmes que explotan las amplias posibilidades del trucaje. El *Señor de Los anillos: El Retorno del Rey* (2003) es un claro ejemplo donde se digitalizaron

miles de soldados al igual que en la saga de Narnia. Pero se destacan dos filmes por Villalobos ya que toman un riesgo importante frente al público.

Aunque el videojuego no sabe de buenas adaptaciones al cine, su lenguaje sí. Toca recordar la única escena digna de *Doom* y las primeras partes de *[REC]* por la utilización de la cámara subjetiva a lo *First Person Shooter*. En las dos películas españolas Balagueró y Plaza demostraron que su apuesta era posible y, lo que es más importante, rentable. Y no me refiero a dinero, que también, sino a que se constató que el público del cine podía abrazar cierto tipo de propuestas en principio arriesgadas. (Villalobos, 2014, p. 85-86)

Avatar (2009) es la película más taquillera de todos los tiempos y en efecto tiene más nicho que *[REC]* o *Doom*, pero además es un film que influencia directamente todo el cine de la actual década por ser trucada por CGI en más de lo que fue grabado realmente. Y resulta que el método de captura de sus actores fue la misma utilizada en el videojuego *Heavy Rain*, el cual saldría un año después. Entonces ahora si tiene sentido el porqué de la decisión de David Cage de utilizar tal método para captura facial, el apostó a la técnica utilizada en un éxito de taquilla.

Finalmente en la década de los diez del nuevo milenio se popularizan las súper franquicias de películas, como las de Marvel o DC comics. Que tienen un nivel de producción altísimo y evidentemente una devolución del público en ingresos monetarios desorbitantes. Lo cual es algo que los videojuegos de esta década también hacen pero con menores iteraciones por año, mientras que los estudios de Marvel brindan alrededor de dos títulos por año, las empresas como Rockstar de videojuegos lanzan uno cada dos años aproximadamente, aunque hay algunos juegos lanzados hace años que siguen vigentes como *Grand Theft Auto V* o *The Last Of Us* y que siguen siendo comprados online o en copia física.

Quizás uno de los filmes más destacados para resaltar de esta década en la cual la relación entre videojuegos y cine ya es sólida, es el filme *Hardcore Henry* (2015).

¿Pero qué tiene *Hardcore Henry* que no tenga *The Avengers*? En términos de calidad de producción nada, incluso *The Avengers* contó con mucho más presupuesto y mejor recepción general. Pero lo que resalta de *Hardcore Henry* es su explícito homenaje a los videojuegos. Tan explícito que el director decidió hacer que todo el film sea en primera

persona. Si bien no es la primera película que lo hace, si es la primera película que lo propone desde el punto de vista del First-person shooter. Esta película homenajea e incluso luce muchas representaciones de personajes famosos en franquicias como la de *Call Of Duty*, un videojuego de muchos que son denominados “shooters cinematográficos” (Pérez, 2012).

No es desacertado considerar a *Hardcore Henry* como un shooter cinematográfico. Aunque el espectador no interactúe directamente. Incluso, el público consumidor de videojuegos de este género notara la remembranza a los videojuegos en este filme, desde escenas, personajes, vestuario e incluso sonidos y música.

Estos son todos los hechos pertinentes a este proyecto de graduación con respecto al cine y los videojuegos hasta la fecha y en los cuales se basa el resto de la investigación para generar datos y de recursos cinematográficos hallados en videojuegos. Todos estos eventos puntuales promueven o fueron precursores de un discurso mezclado entre dos ramas audiovisuales que parecen distintas en primera instancia, pero tal como es evidenciado, en realidad la historia del cine y videojuegos tienen similitudes tanto en su inicio como en su evolución, lo cual da indicios de la posibilidad de que ambas disciplinas están más unidas de lo que se especula.

Capítulo 2. Recursos cinematográficos en los videojuegos

El cine es una industria. En países como Los Estados Unidos la producción de material cinematográfico puede ser tan sucesiva y estandarizada como la manufacturación de automóviles. He de ahí que el modelo de industrialización de Hollywood se lo denomina como *Fordista*, en referencia al sistema de producción en masa de la marca Ford. Este sistema de producción implica una mano de obra seccionada y especializada en un solo aspecto del producto. Un departamento de pulido, uno de ensamblaje, uno de cableado, etcétera, lo cual permite un trabajo más eficiente en tiempo y dinero.

Ahora bien, el cine precisamente se trabaja de esta manera seccionada, teniendo rubros distintos y sub rubros para cubrir toda tarea requerida durante el rodaje y la parte de pre y/o post producción. Pero no solo en el cine industrial sucede esto, pronto se notó que el método de trabajo seccionado es mucho más eficiente que cualquier otro método, por ello la manera única y estándar de trabajar el cine de manera profesional es así, aun en filmes independientes, exceptuando ciertos proyectos personales de directores particulares como ser Arronofski con su filme Pi (1998). Filme en el cual el director salió a la calle con un actor con el cual mantenía una relación amistosa y se comenzó a rodar en tiempos libres con nulo presupuesto.

Con respecto al videojuego lo curioso es encontrar que esta división de roles sucede ahora en los videojuegos. Pero no solo en divisiones de rubros exclusivos del medio como ser el modelado 3D o programación, sino que hay divisiones de departamento de guión, dirección de arte, dirección de fotografía, producción y en algunos casos incluso las subdivisiones del rubro de arte como vestuario y utilería.

Una vez delineados los hechos a lo largo de la historia de los videojuegos se puede empezar a revisar a más detalle aquella herencia cinematográfica que se presume existe en los videojuegos, a partir de la revisión de los rubros cinematográficos encontrados en estos.

Este segundo capítulo da a conocer los métodos que los rubros cinematográficos utilizan dentro de los videojuegos, como es que ciertos rubros del cine han llegado a esta rama audiovisual y sobre todo como se manifiestan, pero también, como se concretan. Es decir, como es que estas disciplinas se desempeñan en un videojuego, que función cumplen, que dificultades o ventajas encuentran en esta nueva plataforma, cuáles son sus razones por las cuales se las requiere para generar un juego, pero principalmente, su impacto en el producto final.

A estas alturas ya es sabido que un videojuego de gran producción cuenta con un presupuesto igual o superior a un film de iguales pretensiones. Por ello los principales ejemplos vienen de videojuegos con un gran presupuesto y una selección amplia y precisa de profesionales destacados que lo realizan. Pero también se observan algunos videojuegos independientes con sobresalientes cualidades cinematográficas, principalmente por el hecho de lograr interesantes productos con un presupuesto mucho más acotado.

2.1 Dirección de fotografía digital. Recreación de la luz y las sombras en 3D

En la realidad, el rubro de fotografía en los videojuegos no sufre un cambio de nombre como es el caso de este subcapítulo en el cual se le agrega el aclarativo de fotografía digital. Pero es importante diferenciar el método de trabajo ya que el proceso de trabajo fotográfico en un videogame es marcadamente distinto a como es en un rodaje. Pero no por ello los resultados varían, al contrario, el trabajo de la luz se puede ver enriquecido por el factor de interactividad que posee la plataforma lúdica.

En concreto el área de dirección de fotografía, liderado por el director de fotografía o *cinematographer*, se encargan del cuidado de la estética de la imagen de una película.

La iluminación es el primer aspecto a revisarse, cuyo manejo en si es un arte que el director de fotografía sabe realizar. A través de una revisión del guión del proyecto y referencias estéticas el director de fotografía empieza a desplegar un clima lumínico. L.A. Noire (2011)

es un perfecto ejemplo de la labor estética en la iluminación a favor de la narrativa. Con inspiraciones claras del cine negro de los años 30 y 40 el jugador surca las calles de Los Ángeles encarnando a un miembro del crimen organizado. Los ambientes de gran contraste lumínico, la textura pesada en la imagen y el humo de cigarrillos remiten inmediatamente a un código del cine. La fotografía, a cargo de Mcleod y Smith tiene referentes del cine clásico y cine de la época de la prohibición. Pero también se nota un tratamiento y trabajo lumínico similar al de Storaro o Willis, directores de fotografía que tienen en su haber múltiples premios entre ellos el premio de la academia. Es notable que tanto Mcleod como Smith iniciaron sus carreras respectivas en el área de la fotografía en el cine, mucho antes de trabajar en los videojuegos.

Lo destacable es la capacidad de L.A. Noire de transmitir al jugador, a través de un cuidado en la estética de la imagen, puesta en escena y guión, a una época del cine muy alejada del día de hoy. “Ya no se hacen películas como las de antes, pero, curiosamente si se hacen juegos como las películas de antes.” (Villalobos, 2014, p. 129). Múltiples críticos aclaman el trabajo en este juego en todos los rubros cinematográficos, pero el fotográfico siendo el que más sobresale por el delicado y esmerado trabajo que recibió. Que a su vez fue solicitado por el director Brendan Mcnamara, escritor y líder de este proyecto de la compañía Rockstar.

Con esto surge la pregunta, ¿Cómo es que un director de fotografía trabaja en un videojuego? Bien, su desempeño evidentemente no va a ser como en un filme en el cual junto con su equipo de *gaffers* y reflectoristas, posicionan los fresneles de luz a partir de una planta que el realizó previamente. En un videojuego este director va a verse más sumergido en el área de VFX o *visual effects* como sería en cualquier película de mucho CGI. Su labor es monitorear el proceso de los modeladores de luz y sombras para que estos siempre mantengan la estética requerida para cada escenario o cutscene. Para esto en ocasiones los directores de fotografía en videojuegos realizan en un estudio una especie de simulación de iluminación, para corroborar que el comportamiento de la luz que se

retrata en el videogame sea lo más fidedigna con respecto a la luz real. Además de estos ensayos, los directores de fotografía en videojuegos tienen la responsabilidad de iluminar apropiadamente el proceso de *motion capture*, o captura facial y corporal de actores con mocap. Este tipo de iluminación es similar a la iluminación de Chroma key. Donde se asegura de tener luz pareja si contraste en todo lugar. Las ventajas de iluminar todo pareja y con buena exposición es que después en el trabajo de iluminación digital existe la posibilidad de manipular ese estado lumínico a cualquier extremo, subexpuesto o sobreexpuesto.

La iluminación requerida por el mocap encuentra una diferencia con el cine, donde muchas veces la iluminación va más acorde al clima de una escena, mientras que para un videojuego la iluminación real que se realice siempre será totalmente expuesta y pareja, nunca abierta a experimentación. Pero eso tiene sentido contando que eso es un paso necesario para después poder experimentar con libertad con el equipo de visuales.

Pero la labor del director de fotografía no se remite exclusivamente a la iluminación. Un inteligente uso de ópticas para encuadres es vital, sobre todo porque la intención de una imagen puede verse afectada por una decisión incorrecta de ópticas. Un ejemplo sencillo es el caso de los lentes gran angulares, esta clase de lente genera una cierta deformación de la imagen, por ello algunos de estos lentes más angulares o de poca distancia focal reciben el nombre de *Fish eye*. Utilizar un *Fish eye* puede aportar o ser un quitar valor a una escena. El correcto uso es clave, un primer plano con un lente de ojo de pez deformará el rostro haciéndolo lucir más ancho pero también más redondo y convexo.

Algunos directores aprovechan el efecto de un lente *fish eye* para secuencias introspectivas de un personaje que está sufriendo un desbalance mental o emocional. La deformación de la imagen más una actuación convincente pueden generar esa intención. Ahí el propósito de ese lente funciona, pero si este se utiliza en una situación cotidiana y el inmediato siguiente plano carece de lógica con lo antes visto puede generar un salto en el espectador, evidenciando el artificio del cine. Y como se ha repasado a través de la historia de los

videojuegos, su interés es más cercano al del cine clásico, evitar que el espectador note el dispositivo y que todo funcione a favor de la historia.

El detalle importante es que en los videojuegos no se usan lentes reales ni cámaras, excepto en la captura de movimiento. —e incluso en este caso no son lentes ni cámaras de cine, sino dispositivos creados específicamente para la captura de *motion points* que están en el traje mocap o en el rostro del actor- Entonces para contar la historia a través de un ojo de cámara falso se requiere también un uso de ópticas falso, o más bien digital.

Tanto como la iluminación, esta innovación de ópticas en los videojuegos es más reciente dado a que se requería de engines más poderosos que pueden retratar al videojuego con mayor calidad de imagen y fidelidad.

Hoy en día, gracias a la evolución de los motores de juegos, los videojuegos contienen imágenes con zonas de nitidez y fuera de campo. Ahora el tan añorado efecto bokeh puede ser logrado en videojuegos con igual capacidad que en una película. E incluso en un videojuego hay más libertad de poder lograr cosas más difíciles, al no existir un set real y limitaciones físicas o de espacio en el videojuego, se pueden crear efectos de fuera de campo irreales, movimientos de cámara que viajan a través de espacios diminutos para luego cambiar de óptica en medio movimiento sin afectar el foco de la imagen en lo más mínimo. El gameplay tráiler —un gameplay tráiler es un tráiler distinto al usual tráiler de películas o videojuegos los cuales cuentan con secuencias cinemáticas. Un gameplay tráiler es un avance del juego donde se muestra su jugabilidad y su experiencia *in-game*- de God Of War (2018) es un buen ejemplo para observar estas cualidades en su fotografía. Es sorprendente observar un estilo de cámara imperfecto al estilo Von Trier, dentro de un videojuego y que además, sea tan orgánico como si un verdadero camarógrafo estuviese siguiendo al personaje de atrás con la cámara en un *shoulder mount*. También es muy destacable su uso de fuera de campo al momento en que el jugador utiliza el arco y flecha, dando una zona de nitidez donde está la mira y dejando en desenfoque las zonas periféricas del encuadre. Algo imposible de lograr con una cámara salvo con trucaje en

postproducción. Entonces el trabajo del director de fotografía en un videojuego es similar al trabajo en la postproducción de un director de fotografía en un filme. Y una de esas labores en la postproducción también es el *color grading*.

El color grading es un punto clave del director de fotografía que resulta ser la última instancia en la cual él se desenvuelve. Esta instancia no se debe confundir con la corrección de color, la cual es una instancia de corrección de posibles errores de exposición o balance de blancos en el rodaje que se ajustan por medio de un software especializado y operado por un colorista. Van Hurkman (2014) concreta que la instancia de color en la postproducción no implica exclusivamente llevar el color del material a un balance correcto de contraste, saturación y gamma, sino que este trabajo con algo de imaginación puede aumentar el impacto dramático de todo el filme.

El color grading es el paso siguiente a la corrección de color, en el cual se altera el material corregido y se agrega, a través del uso de curvas RGB y ruedas de color, a un cierto tinte particular. ¿Pero, por qué hace falta agregarle un tinte o alterarle el color? Hoy en día uno de los múltiples aspectos que diferencia una película de otra en cuanto a imagen es su tinte y textura, porque bien pueden estar grabadas con la misma cámara pero lucir totalmente distintas. Tal como el caso de *El Renacido* (2014) y *Birdman* (2014). Ambas grabadas con la cámara Arri Alexa XT, sin embargo, lucen tonalidades en la imagen radicalmente distintas. Esto en parte es resultado de cómo se grabaron, pero gran parte de la estética del color de la imagen proviene del trabajo en postproducción, con un delicado ajuste de la graduación de color en el material se logra un estilo único para cada film. Y esto mismo sucede en tiempo real en los videojuegos.

En el videogame el director de fotografía junto con los operadores o coloristas están constantemente pre diseñando los climas de color antes del modelado 3D para cada escenario y/o cutscene del juego. Esto para que cuando se inicie la producción de cierta escena, ya se ajuste la temperatura color y además la saturación y balance de colores en

la imagen para que todo el escenario, sector o secuencia de acción en el videojuego mantenga su clima color.

Sin embargo, haciéndose una revisión los últimos títulos de videojuegos, el verdadero cuidado del color grading no esta tan presente sino hasta los títulos lanzados a partir de la década del 2000. Principalmente por las limitaciones que existían hasta ese entonces, pero también porque mientras más herramientas cinematográficas se agregan a un videojuego, más presupuesto se requiere. Entonces la posibilidad de darle un grading de color a un videojuego abre puertas a mayores profesionales a nivel mundial a poder incorporarse en esta disciplina que, como se puede ver, no esta tan alejada de la producción cinematográfica. Y este rubro no es el único rubro en los videojuegos donde los profesionales audiovisuales pueden encontrar un espacio laboral.

2.2 Dirección de arte en un videojuego

Los directores de arte junto con los directores son quizás los profesionales con anclaje en el mundo cinematográfico más longevo en los videojuegos. Ya en videojuegos de los 80 se aprecian indicios de una decisión en los espacios, color de los objetos y vestuarios que utilizaban los personajes y/o el color de estos en el caso de que no llevaran ningún tipo de ropa, como el caso de Pac-man que es una circunferencia amarilla, que tuvo una decisión estética del color y textura en base a la interfaz del juego, otros elementos en la pantalla, entre otros. Más allá de que en las consolas de 8 bits había una muy limitada cantidad de colores que se podía utilizar, en juegos como Super Mario Bros. y Legend of Zelda ya se manifestaba un cierto manejo elaborado del diseño de personajes, sus trajes, colores, los colores de los oponentes y criaturas salvajes que los héroes se encontraban a lo largo de la historia entre otros. Pero todo esto evidentemente era muy primitivo por las limitaciones técnicas. Limitaciones que solamente permitían mostrar al personaje como un par de pixeles coloridos juntos uno al otro.

Con la llegada del 3D el director de arte ganó más herramientas para su desenvolvimiento. El 3D implica espacio, la profundidad, no solo imágenes largas y planas. Pero aun así, en juegos 2D como *Ghosts n' Goblins* o el controversial *Chiller* (1986) si se puede apreciar un manejo de escenarios, paleta de colores y utilería para sumergir al jugador en el universo y el relato de estos videogames.

Con el 3D, todos estos recursos del arte positivos para la narrativa se verían potenciados considerablemente. Tanto que la labor del director de arte comenzó a ganar un muy importante peso en la producción de un juego. En los años 90 los directores de los videojuegos empezaron a trabajar más de cerca con el director de arte para poder plasmar las intenciones de ambos en el videojuego. Los excelentes ejemplos son *Super Mario 64* (1996) y *Metal Gear Solid*, que con la llegada del 3D y de consolas mucho más poderosas el espectro de colores ya no estaba limitado, pero también se podía empezar a explotar las texturas de objetos, vestuarios y personajes, ya todo no era tan plano, no todo eran píxeles, ahora se podía empezar a crear con más herramientas.

Ya en la quinta generación de consolas el director de arte formaba parte de cualquier videojuego, incluso de los no narrativos. Naturalmente aquellos juegos de mayor presupuesto obtenían más profesionales en el área, pero por lo general el equipo de arte en un videojuego en estos años contaba con un equipo de diseño de personajes, diseño de espacios, diseño de objetos interactivos, diseño de objetos generales, texturas, colores y motion graphics. Sin embargo, el trabajo del equipo de arte es radicalmente distinto al de un equipo de arte en un film. En un videojuego el equipo de arte trabaja casi exclusivamente con modelado 3D y la mayoría de los miembros de este rubro son principalmente animadores 3D con una educación y conocimiento de utilería, vestuario, escenografía y colorimetría.

En 1998 los *DICE awards* agregaron una nueva categoría a sus premios. Esa fue la mejor dirección de arte en un videojuego. El ganador fue *Riven: The Sequel To Myst* (1997). La primera vez en la cual se reconoce el arte de un juego. A *Riven* se le celebró el muy

detallado trabajo en las atmósferas del juego, los animales salvajes, la elaboración de estructuras antiguas y ruinas, pero no como las usuales ruinas aztecas o egipcias. El equipo de arte obtuvo un resultado atractivo en sus estructuras para este juego combinando arquitectura barroca, hindú y referencias estéticas de filmes como las sagas de Star Wars, Indiana Jones y Mad Max. En este videojuego la propuesta de arte se basó en un uso de las curvas y las estructuras circulares o con cúpulas. La circunferencia fue el principal foco del director de arte en este juego y se puede decir que hizo un ejemplar trabajo, el cual le otorgó un premio y coronó a Riven como el primer juego en recibir un premio por su dirección de arte y visuales.

Hoy en día el rubro de arte es el más encontrado en todo tipo de videojuegos, incluso hay casos de videojuegos no narrativos que son galardonados por su trabajo artístico. *No Man's Sky* (2016) prometía al jugador un mundo infinito, una incalculable cantidad de planetas por explorar y conocer. Este juego podría haber sido uno de los juegos más cinematográficos jamás visto, pero no por la historia que podría contar, ya que este juego no contaba con una narrativa, sino por sus visuales deslumbrantes de mundos fantásticos, planetas distantes con flora y fauna única y diferente en cada uno. El trabajo del director de arte en este juego tuvo que ver en cierto nivel con programación, para que la computadora genere de manera aleatoria un conjunto de elementos del banco de datos que ya tenía guardadas varias variantes de animales, formas, texturas, colores, objetos y flora. Pero lo sorprendente de la promesa de este juego es que, aun cuando los planetas eran generados a partir de este banco de datos, las texturas, objetos, los animales y colores funcionaban en sinergia con el tipo de planeta en las que se albergaban, que podía ser rocoso, desértico, un mundo acuático, pantanoso o incluso volcánico. Siempre teniendo una particularidad que hacía al planeta distinto de otros.

Sin embargo, *No Man's Sky* es el ejemplo perfecto de un equipo de diseñadores que prematuramente lanzaron al público un juego que le hacía falta mucho más trabajo, sobre todo por lo ambicioso que era este. Muchos críticos marcaron a este juego como una de

los peores sucesos en los videojuegos de esta década. Cruda crítica que recibió el equipo. Pero siempre tuvo algo a su favor, el arte, el cual le otorgó múltiples nominaciones a la mejor dirección de arte y algunas de estas nominaciones terminaron en un premio. ¿Por qué fracasó? El juego sufría de múltiples errores en el código, generando bugs y errores en la jugabilidad, además de que el supuesto modo multiplayer que se prometió no estuvo habilitado hasta un año después del lanzamiento. Es lastimoso observar como un juego tan bien diseñado artísticamente luce animales extra planetarios sumamente exóticos que no pueden moverse correctamente por un error en el código de programación. Este suceso permite la comparación del juego con filmes que sufrieron de un caso parecido, solo que en el caso del cine sería un filme con un arte muy bien logrado pero con un punto débil que puede ser una historia que no atrape al espectador, errores en el casting, un guión mal estructurado, entre otros, lo cual los llevó en última instancia a un fracaso de taquilla.

47 Ronin (2013) estelarizada por Keanu Reeves y dirigida por Carl Rinsch muestra un trabajo de arte muy basado en los primeros filmes de Kurosawa y además de una influencia de la pintura en óleo japonesa, en sí la parte visual de esta película puede ser elogiado. Pero el problema que este filme encontró fue el límite de tiempo para el estreno, la cual fue aplazada por necesidad de trabajo extra en el modelado de 3D en postproducción, algo similar con No Man's Sky. Además este tiempo extra para postproducción de CGI es sumamente costoso por ello los productores de este film, Relativity Media tuvo que con firmar el estreno. Por ello este film con potencial no logró ni recuperar su inversión con la recaudación y recibió medias a bajas críticas. Sin embargo, logró recibir un premio por el desempeño de un sub rubro de arte, el vestuario.

Con esto se podría decir entonces que, si bien una contundente dirección de arte no asegura el triunfo de un film o un videojuego, si logra destacar y ser reconocida más allá de que el videojuego o film que no cumpla con las expectativas. Ahora bien, cuando todos los elementos se juntan para lograr un producto sólido con fuerzas en todos los rubros y en su narrativa el éxito puede estar casi asegurado, ese siendo el caso de Riven y de

infinidad de videojuegos, como *Destiny* (2014), *Diablo III* (2013) y el tan nombrado *The Last Of Us*.

Retornando a la labor concreta del director de arte y sus colegas en los videojuegos. En recientes años empezaron a suceder importantes colaboraciones de directores y directores de arte del cine que junto con un director de videojuegos, desarrollaron una pieza completa interactiva. Se toman de ejemplos el *Playable Teaser* (2014) y *Clive Barker's Jericho* (2007).

Empezando con el más longevo, *Jericho* es un juego cuyo título ya incluye a un aclamado artista visual que trabajó mucho en el cine de fines de los 70 y la década de los 80. Es nada menos que el escritor de *Hellraiser* (1986) y el creador de los icónicos villanos de esta saga, los cenobitas. Seres de otra dimensión que solo conocen la maldad como el ser humano la entiende y se alimentan del sufrir de seres que atrapan en sus viajes interdimensionales. El conocido ser calvo y pálido con clavos en toda la cabeza es un ícono del cine de terror y MercurySteam, un grupo de desarrolladores encontraban en el trabajo de Barker mucho lugar en los videojuegos. Es así como Barker, junto con Brian Gomez y Mark Estdale conformaron una alianza para lograr un proyecto de terror tipo First person shooter.

La inflexión que Barker tuvo en ese proyecto es particularmente considerable, siendo que fue el que monitoreo absolutamente todo, desde programación hasta el diseño sonoro. Barker en los créditos se lo encuentra bajo los roles de desarrollador y director de arte del juego. Y para este el creó una amplia gama de criaturas mórbidas y particulares, respondiendo al estilo de criaturas que él suele generar y que se pueden ver en múltiples filmes. A la vez los lugares donde se encuentra el jugador son lúgubres, estos fueron diseñados con el propósito de hacer sentir al usuario fuera del planeta tierra, ya que según la trama del juego el personaje principal entra a una puerta a otra realidad similar a la del infierno del poeta Dante Alighieri. Considerando que se utilizó el nombre del director de arte para promocionar el juego se hace notar la importancia de un desarrollador en el mundo de los videojuegos, sobre todo por el nicho que el arte de Barker tiene el cual

resultaba un perfecto público para el juego. Tavinor (2009) analiza cómo un videojuego es un arte en sí, que combina distintas disciplinas que pueden llegar a transmitir un mundo de emociones, sensaciones y moralidades al jugador. Y en casos de videojuegos que lidian con temas sensibles para el público el desarrollador debe ser cauteloso pues tal como algunos filmes controversiales, la controversia puede dañar su imagen.

A Barker y su Jericho se le generó controversia por tratar temas como la pedofilia, violación y asesinato de inocentes. Pero es innegable que Barker retrató estos temas en los seres que creó para el videojuego de manera tenebrosa y sólida. El efecto que pudo haber causado resultó ser de poca importancia para los galardones que se llevó por el diseño visual que este juego tenía. Y precisamente el nicho al que este juego apuntaba apoyó al juego.

Años más tarde una de las colaboraciones que generó más expectativa en el mundo de los videojuegos daría lugar a uno de los juegos más escalofriantes jamás concebidos. Aunque este lastimosamente solo llegó a ser un teaser jugable. Playable Teaser llegó a las consolas gracias a la unión de Hideo Kojima la mente detrás de la franquicia de Silent Hill y el aclamado director de cine fantástico y de terror Guillermo del Toro.

Entre todos los aspectos autorales del cine de Del Toro, el arte en sus filmes es un aspecto en el que este realizador siempre hace hincapié. Entonces el estilo de arte y atmósferas que genera Del Toro, unido con el hábil manejo de terror psicológico que Kojima posee crearon una experiencia aterradora para todo jugador. Solo el tráiler excedió las expectativas de la crítica y el público general.

Lo destacable del trabajo de arte de Kojima y Del Toro es como progresivamente cambia en base al avance del jugador. En un inicio el trabajo de paleta de colores poco saturada en una convencional casa americana de los suburbios estadounidenses va a favor de la situación de discomfort del personaje. Y este al continuar en la aventura queda cada vez más desconcertado por los sucesos de esta casa. Pronto empiezan a aparecer nuevos objetos en esta casa, se visualizan seres tétricos que son un amalgama entre los

personajes de Del Toro y Kojima, forjando un nuevo estilo de criaturas que simplemente se limitan a mirar al personaje principal sin siquiera inmutarse por su presencia. Casi al final de este teaser todo empieza a tornarse saturado y gira hacia una paleta de colores donde los rojos predominan.

Además, en el juego existe y es evidente una decisión de los realizadores de evitar recurrir al *gore* y violencia como en muchos videojuegos de terror. Y en su lugar agregaron elementos enigmáticos que producen más suspenso en el jugador (Coskrey, 2014). Esos elementos son utilería digital, objetos de inflexión que emiten un sonido, ofrecen una acción al personaje, o simplemente caen del techo o de un orificio en la pared para desconcertar al jugador. Un ejemplo del uso del arte en un videojuego a favor de su narrativa.

2.3 El director y las secuencias de acción

En el cine, los directores pueden caer en distintos tipos y estilos. Entre estos está el director autor, cuyo estilo narrativo o intereses son visibles en el film y en la mayoría de los casos el espectador con ver su película podrá identificar al director, como el caso de Hitchcock, Wes Anderson, Woody Allen, entre otros. Pero también está el director que está remitido a contar el film. Tal como el director del M.R.I., el cual es solo un empleado más de la película y responde directamente a los intereses del estudio para el que trabaja más que brindar un propio aporte o visión individual al film.

En los videojuegos se pueden encontrar ambos tipos de directores. Primero se debe clarificar que en un videojuego siempre hay un director, más allá de que este sea narrativo o no, el hecho de que el juego tenga o no una historia va a determinar el rol en sí del director. En el caso de un videojuego netamente lúdico como *Candy Crush* (2012) el director se lo llama desarrollador. Y su rol es el de monitorear que el concepto o idea del videojuego se plasme a través de la programación de este. Pero, en el caso de un videojuego narrativo el director recibe tareas iguales a las de su contraparte en el cine.

El director en un videojuego dirige la mirada de la cámara, apunta y deja que el espectador observe dentro del universo ficticio planteado. Además, va a dirigir a los actores de doblaje o actores durante el *tracking* de movimiento, para lograr generar la emoción requerida para el proyecto, aunque en este caso se trata más de marcaciones en los movimientos para que luego la misma expresión facial pueda ser alterada en el modelado 3D. Esta alteración del rostro puede ser una manera distinta de manejo de expresiones en el personaje y actor. Una sobre actuación o una falta de expresión puede ser fácilmente curada con tal solo mover ciertas facciones del rostro del clon 3D del actor que está siendo manipulado en el software.

Ahí se marcan los específicos puntos que debe cubrir el director en una producción de videojuegos. Pero el director autor va a tener una actitud diferente con su proyecto. Hideo Kojima es uno de los casos en videojuegos que no solo se limita a realizar lo esperado de este sino que aporta a la creación del juego desde la escritura de su historia o incluso en el arte de este. Kojima es un ejemplo excepcional de un director que es apasionado por el arte de sus proyectos. Él trabaja muy de cerca con el equipo de arte. Y esencialmente sus videojuegos cuentan con una parte visual muy impactante como es el caso de la saga Silent Hill y su más reciente proyecto junto a Del Toro en Playable Teaser, donde todo el tiempo el jugador es perturbado por los objetos, escenarios y ambiente en general creados por Kojima y su equipo. Todo eso sin mencionar sus personajes. La dirección de los personajes ficticios es vital para que en el juego se sostenga la verosimilitud. Los directores en un videojuego tienen la posibilidad de dirigir animales, bestias míticas y otras criaturas irreales al estar sobre los programadores marcándoles que específicos movimientos tienen, o que sonidos emiten.

Se sabe que el director está para contar la historia al espectador a través de la cámara. Pero nuevamente se encuentra que en los videojuegos un profesional del área del cine gana nuevas posibilidades creativas con las herramientas que los videojuegos ofrecen. En un videojuego el director elige cuando el usuario va a interactuar y cuando no.

Con esto nacen los *action sequences*. Las secuencias de acción son partes del videojuego que son más cinemáticas por existir un montaje de yuxtaposición de planos –los desarrolladores y teóricos de videojuegos se refieren a los cutscenes y action sequences como *cinematics*-, tal como un cutscene pero con un elemento extra. Esta sección no jugable va a tener puntos clave en los que se le solicita al jugador que presione un botón específico o mueva el control en alguna dirección. Un ejemplo son los action sequences de *Until Dawn* (2015), un juego donde el jugador encarna distintos personajes adolescentes que son perseguidos por un asesino. Por momentos la posibilidad de jugabilidad libre se detiene, empieza lo que parece ser un cutscene, pero de pronto aparece una indicación del juego de que el jugador debe mantener sus manos quietas mientras sostiene el control, de lo contrario el personaje que está utilizando será detectado por el asesino que lo persigue y será degollado.

Con el cutscene el director encuentra un espacio para crear como un director de cine. Ya que en estas secciones no jugables el director igual debe contar con el ojo de la cámara. Y en los videojuegos narrativos, que son el objeto de esta investigación, poseen cutscenes mucho más cinemáticos que en otros juegos. ¿Qué los hace más cinemáticos? Las decisiones del director, el montaje, el cambio y graduación de planos que siguen las mismas referencias estilísticas que en el cine o en el arte pictórico, los diálogos de haberlos, el sonido, arte y fotografía. Los cutscenes son especialmente aprovechados en este género de videojuego por requerir de más espacios para poder mover el relato hacia adelante. También puede servir para presentar un personaje, generar un punto de giro o nuevo conflicto, o también para distender la tensión y relajar al espectador de la tensión previa vivida, mostrando algo gracioso, entretenido o trivial.

Pero con la secuencia de acción se encuentra una amalgama de cine y videojuegos mucho más fuerte. En esta se mezcla el cutscene, una sección no jugable de un videojuego, con la parte lúdica, la parte interactiva del videojuego. En la secuencia de acción el video jugador ya no puede sentarse cómodamente mientras ve la escena para saber que está

pasando como un espectador que va al cine, ahora con el action sequence el jugador debe mantenerse alerta, mucho más conectado por si el juego requiere que el esquive algún obstáculo, se mantenga quieto o por lo contrario se mueva y haga que el personaje corra. Pero a la vez que está atento a cualquier necesidad de las circunstancias, el espectador está conectado con la historia, está viendo el cutscene, recibiendo información de la narración y cualquier otra información incluida en esta secuencia.

El director juega un rol clave para estas secuencias, él debe mantener el interés en estas action sequences. Debe de utilizar equilibradamente los recursos del cine junto con los recursos del videojuego, evitando que la parte interactiva se apodere de esta secuencia y distraiga al espectador de lo que se le está contando o no exceder el uso de la cámara estilística pues el jugador después se descuida y tarda en descubrir que esto no se trata de un cutscene sino una secuencia de acción.

En el capítulo sucesivo a este se revisa en detalle el juego Heavy Rain por ser prácticamente una película interactiva acorde a Villalobos. Pero a nivel dirección, lo que sucede en Heavy Rain es que al jugador constantemente se encuentra en action sequences en las cuales tiene que tomar decisiones que bien podrían afectar todo el juego. David Cage desde dirección marcó un momento en la convergencia del cine y videojuegos al basar su dirección casi exclusivamente en cutscenes y action sequences. El juego se acerca a la experiencia del cine por esta distribución de recursos. Y se encuentra que el juego posee alrededor de 10 horas de experiencia audiovisual. Tiempo que toma a un jugador promedio vencer el juego. Pero de estas 10 horas, casi 7 horas son netamente cutscenes y secuencias de acción. ¿Cuántas películas de duración 7 horas tuvieron un éxito económico como Heavy Rain? Sin contar con documentales como *Le Voyage* (1988) del director Atkins que narra el avance de armas nucleares, o *Shoah* (1985) que es una completa pieza que muestra a los sobrevivientes del holocausto, las películas cuya extensión excede los 300 minutos nunca tuvieron una recaudación como la de este videojuego. Y aun así este videojuego tiene 7 horas netas de material cinematográfico.

Aun así es obvio que existen diferencias. Heavy Rain durante gran parte de estas 7 horas obliga al jugador a reaccionar a momentos para evitar obstáculos o para resolver acertijos. También lo pone en situaciones de decisión donde debe optar por llevar al personaje por un camino u otro, o si debe llevarlo a investigar cierta parte de la ciudad o quedarse en su hogar. Eso permite mantener cierto nivel de interactividad y además logra mantener al jugador sentado a lo largo de todas estas horas de juego.

Sin embargo, el punto clave del éxito de este juego es la inteligente distribución de recursos. Cage opta por tomar las 3 horas netamente jugables del juego y las distribuye entre medio de cinematics para que así el jugador siempre este participativo y no pierda el control de su personaje por prologando tiempo.

Esto se podría comparar con los momentos muertos en el cine. Cuando el director permite relajar la tensión del film y distender con planos de paisajes, objetos o bien cualquier elemento trivial a la historia, acompañados por música o bien, en silencio. En *The Revenant* (2016), un film de dos horas y 36 minutos de extensión, se encuentran estos momentos muertos que sirven de buen ejemplo. Iñárritu agrega planos que parecen haber sido realizados por un helicóptero, donde se observan montañas y nubes a la vez que la cámara viaja en un travelling in a alta velocidad. ¿Qué tiene que ver esto con la historia? No con la historia sino su código estético. Al ser un film cuya localización es una zona montañosa y nevada estos planos de un viaje por los cielos no desconectan al espectador. Es más, están apropiadamente ubicados en momentos de la trama que permiten distender al público de tanta información y sucesos que van generándose a lo largo del film.

Al comparar ambos casos es notorio que, las decisiones fueron apropiadas por parte del director para repartir la información de lo que el film o videojuego narra, para luego dejar un espacio de calma en la pantalla antes de volver a la tensión y el desarrollo. Heavy Rain posee muchos momentos que pueden ser comparados con estos planos de montañas en *The Revenant*. El juego tiene secuencias jugables y secuencias de acción en las cuales se realizan actividades totalmente triviales de carente inflexión en la trama o en los sucesos

del juego. Existe una sección donde el personaje lleva a su hijo a los columpios del patio trasero de su hogar y el jugador debe accionar los botones para balancear al infante. En otra sección el jugador encarna a un personaje femenino y lo que el jugador debe controlar es la temperatura de la ducha que se ella se está dando.

2.4 Guión e interactividad

El guión para muchos críticos y cineastas es quizás el punto más importante para el cine comercial. El guión debe poseer la estructura, tensión, desarrollo de personajes, situaciones y giros inesperados bien trabajados para poder lograr atraer al público. Y en los videojuegos sucede lo mismo. Si un juego posee personajes muy poco interesantes para el jugador, situaciones triviales y en general una historia lineal carente de tensión y acciones, va a ser un fracaso como juego narrativo y esto puede traducirse en un problema grave en sus ventas. Aun así, existen casos distintos como el de *Battlefield 4* (2013) cuyo éxito en las ventas fue rotundo, aunque el juego haya recibido críticas por el pobre modo historia. Lo que sucede en este caso es que Battlefield es un tipo de juego cuyo mayor atractivo es el modo multijugador online. El modo de historia en este en realidad resulta ser un extra para aquellas personas que gusten de algo diferente después de jugar con gente de todo el mundo en un juego. O el caso de Alpha Protocol (2010) cuya narrativa, diálogos y personajes fue razón de elogio de múltiples revistas importantes de videojuegos, pero su poca intuitiva jugabilidad y comandos obtusos generaron molestias en el público consumidor. Este factor en última instancia afectó la recepción del juego y sus recaudaciones.

En un videojuego narrativo, el rol del director en alianza con el guionista y programadores es vital, para que de esta manera el juego pueda tener una profunda y atrapante historia a la vez que mantiene un estilo de juego cómodo y llamativo a los jugadores.

Centrando el foco en el videojuego narrativo hoy en día existe una moda en de dar la libertad de elección al jugador. El ser humano que maneja al personaje ya no está obligado

como en el cine a seguir la línea marcada por el guionista, sino que puede crear su propio camino a partir de sus elecciones, o en realidad eso es lo que él cree.

Los videojuegos de múltiples finales y variados caminos narrativos poseen la particularidad de tener un guión mucho más extenso que muchos largometrajes de más de tres horas. La regla del cine americano con respecto al script afirma que una página de guión equivale aproximadamente a un minuto de film. Puede ser un poco menos o un poco más dependiendo de la cantidad de acciones o diálogos en la página. Para ejemplificar un guión de un filme de tres horas debería equivaler a alrededor de 180 páginas. ¿Entonces cómo es posible que el guión de Heavy Rain sea de una extensión de 2000 páginas? La razón está detrás de la particularidad de este juego, que consiste en que un jugador nunca tendrá un recorrido por el juego igual al anterior, ya que cada decisión que él tome cambiará el rumbo de este.

¿Pero entonces si Heavy Rain afirma que el juego siempre cambiará dependiendo a lo que el jugador haga, eso no haría que su guión sea infinito? Infinitas posibilidades viniendo de una finita cantidad de palabras. La ilusión de la libre decisión es construida a partir de un sólido guión que contemple varias posibilidades y que tenga acciones clave que detonen consecuencias en la historia.

El guionista en el videojuego de múltiples caminos debe tener presente el hecho de la interactividad del usuario con el mundo del juego. Al escribir el guión se debe prever cada posible decisión que el jugador tome y escribir cada posible escena que venga después de una decisión. Es decir que una escena tendrá más de una posible sucesora y en base a lo que suceda, cierta escena determinada será tomada para continuar la historia.

Un juego que tiene mucha elaboración en este aspecto es Fallout 3 (2008). Este juego post apocalíptico permite al jugador tomar decisiones desde las más esperadas por parte del héroe o protagonista, hasta las más descabelladas e impensadas, hay tanta libertad de elección que el jugador puede optar no seguir la línea narrativa del juego.

La historia de Fallout se centra en un joven cuyo padre se dio a la fuga del refugio en el que ellos se resguardaban del mundo exterior carcomido por la radiación de una guerra nuclear que acabó con el mundo como se lo conoce. Entonces el protagonista sale en búsqueda de él, pero bien, desde el primer instante en que el jugador toma el control del personaje, este puede hacer lo que se le antoje. Puede no buscar a su padre y unirse a una pandilla que acaba con los sobrevivientes de esta sociedad post guerra, encontrar a su padre y matarlo, no buscar a su padre y formar una familia en algún lugar lejano, entre otros.

El límite está impuesto por el jugador, pero también por los límites que poseen el espacio y lógica del juego. Por lo que si bien el jugador puede matar a la figura del heraldo en este juego, si lo hace nunca podrá continuar la historia principal del juego.

Esto se debe comprender ya que en realidad, las decisiones de un jugador siempre están ligadas al género del juego y su lógica interna, por ello es que en un juego de acción post apocalíptico no existe la opción de convertirse en un granjero de maíz y si el jugador elige encontrar a su padre y matarlo el nunca sabrá por qué se escapó, imposibilitando que la principal línea narrativa del juego continúe. Dejando solamente posible las actividades secundarias.

Tomando de vuelta a Heavy Rain, este concepto de libertad también se aplica a su guión pero de manera más rigurosa ya que, a diferencia de Fallout que es un juego de tipo mundo abierto en el cual los sucesos son más arbitrarios y posee la posibilidad de dejar de lado la principal trama, Heavy Rain de una u otra manera va a tener un final. No se puede optar obviar actividades pero si de elegir una de varias. Y la elección de una de estas tiene una consecuencia en la historia y en su final.

Además Heavy Rain tiene una facultad más cinematográfica que no tiene Fallout. Esta es la de un montaje alterno. En ciertas secciones del juego el usuario utiliza un personaje y de pronto en la siguiente escena se utiliza a otro que está en otro punto de la ciudad, mientras que Fallout siempre tiene como foco al protagonista.

En un cierto punto de Heavy Rain, uno de los personajes que se utilizan entra en una situación de peligro y el jugador, a través de una secuencia de acción, debe responder con los comandos del control para salvarlo. Pero, ¿Qué sucede si el jugador no presiona los botones correctos? Si en el guión se escribió una escena que contemple esto, entonces quizás el personaje morirá y la historia continuará a partir de ese suceso. Pero resulta que Heavy Rain dado un obvio impedimento físico en la memoria que puede ocupar un juego, no puede contemplar absolutamente todas las posibilidades. Entonces acontece que el jugador falla en presionar el botón correcto, pero no pasa absolutamente nada grave, el personaje se libera de la situación de peligro y sale corriendo, al igual que si el jugador hubiese presionado el botón correcto.

Algunas personas podrían condenar esto de fraude, el juego promete algo que no cumple. Pero por lo contrario esto ha generado mucho más agrado del público. Ahora existe una nueva herramienta más para mantener la tensión en el juego. Con esta herramienta los desarrolladores aprovechan y generan una situación que parece de vida o muerte para el espectador y en realidad en el guión se escribió solo una posibilidad que le sucede a este evento, así agregando tensión al jugador de que no debe fallar con sus reflejos o su personaje favorito podría morir. Aunque esa no sea una posibilidad realmente.

Continuando con el guión en si en videojuegos, se encuentra la estructura de tres actos tal como los guiones cinematográficos, dramáticos o en textos literarios. La estructura de la introducción, nudo y desenlace quizás no asegura el éxito de un film o videojuego, pero si promueve un desarrollo de la historia más progresivo y comprensible al espectador, facilitando el entendimiento y posterior identificación con el héroe o protagonista.

En guiones de videojuegos también se encuentran las figuras que estudia Campbell a través del mito del héroe. Personajes como el heraldo o la sombra están en estos guiones tanto como lo están en las películas más taquilleras.

Llegado el final de este capítulo se puede determinar entonces que la sumatoria de guión, recursos estilísticos cinematográficos, profesionales del cine y referencias estéticas

cinematográficas en los videojuegos narrativos de esta última década han generado que exista un vínculo más cercano entre ambas ramas audiovisuales. Hoy en día el cine en los videojuegos se manifiesta, está presente y es indiscutible su inflexión en la dinámica del videojuego y su trama.

Pero además en muchos casos la inclusión de las técnicas narrativas cinematográficas en los videojuegos promueve su recepción y recaudación en general. Estas aportan un método para poder publicitar el juego en sí, a través de trailers cinemáticos e incluso *live action* trailers que son siguen el mismo concepto del tráiler de un videojuego, pero están totalmente grabados en vida real y actuados por personas reales como los trailers de filmes. El caso más destacado del año 2017 es el tráiler del aun no estrenado *Destiny 2*, cuya campaña publicitaria audiovisual ha logrado atraer una gran cantidad de personas a sus páginas en redes sociales para poder acceder a la pre compra del juego. Evidenciando que las herramientas cinematográficas pueden tomar protagonismo en un videojuego para su beneficio económico.

Capítulo 3. Los videojuegos de carácter cinematográfico narrativo

Los videojuegos seleccionados para ser analizados en este capítulo son uno de cada década desde los noventa a la década actual sumando un total de 3. A través de las siguientes páginas se analizará en detalle que aspectos hacen que estos tres videojuegos sean o hayan sido considerados videojuegos cinematográficos. Pero además estos juegos son elegidos por haber sido un éxito tanto con la crítica, como en su desempeño económico.

A su vez, estos videojuegos son también objeto de estudio de teóricos de los videojuegos por ser catalizadores de nuevas modas en su momento de lanzamiento. Estos videogames están separados por casi una década uno del otro, por lo cual el análisis de la inflexión de cada uno en el mundo de los videogames al momento de su estreno brinda información de otros videojuegos estrenados posteriormente a estos en la misma década.

3.1 Final Fantasy VII, precursores del videojuego cinematográfico

Antes de la séptima entrega de una de las franquicias más famosas de los videojuegos y, una de las más importantes en los videojuegos cinematográficos estaban sus primeras iteraciones en el mundo de los videojuegos RPG.

El primer Final Fantasy estrenado en la década de los 80 poseía un cutscene al inicio que en sí, ya pretendía dar importancia al relato de éste. Este cutscene consistía de un texto que sale por la parte inferior de la pantalla y hace un recorrido a lo largo de esta para finalmente ocultarse al llegar al extremo superior, similar a los textos introductorios de Star Wars sin el efecto de fuga 3D ya que en ese entonces los videojuegos aun no contaban con la posibilidad de diseñar en más de dos dimensiones.

Se evidencia que en el cine, la saga de Star Wars no es la única que ha recurrido al uso de textos introductorios para brindar contexto al espectador. Estos textos están presentes incluso antes de la llegada del sonido al cine.

Esta influencia del cine a tan temprana edad de los videojuegos se manifiesta con fuerza en todos los títulos lanzados de Final Fantasy. Y uno tras el otro iba aumentando nuevas propuestas cinematográficas con la evolución de la consola hasta llegar al título clave, el Final Fantasy VII.

Melissinos y O'Rourke (2012) especifican que este videojuego, a través del uso de la tecnología disponible, narrativa y dirección de arte cambiaron el modo en que se veían los juegos de rol y comenzaron una nueva era para este género de videojuegos. Estos autores apuntan hacia un Final Fantasy como el precursor de un género de videojuegos

En Final Fantasy VII se manifiesta un fidedigno trabajo de un director de arte cinematográfico llevando las capacidades de memoria del juego al límite con atmósferas surreales, vestuarios futuristas y además, un planteo estético que tenía como fin el evidenciar problemas ecológicos que se viven en la vida real. Si bien, el juego existe en un universo ficticio, la comparación con el mundo real es evidente.

El director de arte también se basó en el subgénero *Steampunk* para la construcción de espacios y la arquitectura del juego. Esta es una corriente del género ciencia ficción cuya premisa se basa en que el ser humano continuó sus caminos científicos usando la tecnología del vapor y el carbón, es decir nunca se descubrió la electricidad.

Pero el director de arte solo se basó en esto para los decorados ya que la línea temática del juego no sigue esa premisa de los avances científicos a base del vapor y combustión del carbón. Además se encuentra un contrapunto en su elección de vestuarios, que no está en el género del steampunk. En este videojuego los personajes visten prendas formales con una reminiscencia a los años 50, donde los personajes femeninos usan largos vestidos y los hombres usan tirantes y camisas. Pero que los personajes más rudos y luchadores tienen playeras y ropajes similares a los de los 90. Ropa de jeans holgados, y camisetas más ajustadas al torso

Sin embargo, las limitaciones de la consola PlayStation tuvieron un impacto en el resultado final del juego con respecto a la visión del director. Los diseños de los personajes en 3D

en la carpeta de preproducción lucían seres con gran detalle que el artista Tetsuya Nomura había creado. Pero lograr traer a la pantalla seres con tanto detalle con la tecnología de ese entonces era imposible. Por lo que el director del juego, Sakaguchi tuvo que trabajar su planteo de dirección en base a las limitaciones. Pero esto brinda una nueva perspectiva al ambiente de los videojuegos ya que, con sus 47 minutos de cutscenes, Final Fantasy VII es uno de los primeros títulos que se aventuró a tener tanto tiempo de juego no jugable. Sakaguchi prácticamente dirigió un medimetraje y un videojuego a la vez. Los 47 minutos de cutscenes están contruidos en base a una estética en el plano. El director optó por utilizar el punto de fuga y profundidad del cine y sumarlo con la regla de los tercios que es algo común y muy visto en el cine, pero integrado en el videojuego dio un resultado más sólido y profesional a los ojos del espectador.

Junto con el equipo de programación y *rendering* de 3D, Sakaguchi encontró la solución para poder generar transiciones entre la parte jugable y los cutscenes para que no generaran interrupción o descoloquen al jugador.

El juego inicia con estrellas en pantalla, varias estrellas sobre las cuales pronto sobreimprime el rostro de una mujer. A través del fundido encadenado ahora el juego sitúa al jugador en una ciudad y a lo largo de un plano secuencia la cámara sigue con un travelling out al personaje femenino que camina por las calles oscuras de una metrópolis futurista. Es sorprendente ver como con tantas limitaciones el director de fotografía logra generar una sombra relativamente verosímil de la mujer en las paredes mientras camina. Todo esto solo para dar más realismo al juego. El hecho de que este o no presente la sombra tiene que ver con lo verosímil que es lo que el espectador ve en pantalla. Ya que la sombra en sí, no representa nada.

Esos detalles contemplados en el área técnica de un film hacen que se sumen al total del producto final y, sumados a una buena historia pueden generar un éxito.

Aquí en este videojuego se encuentra eso mismo, el cuidado de la parte estética. La decisión de utilizar un vestuario claro para que el personaje se distinga de su entorno

oscuro, evidenciando su posición ética en la historia, ella está del lado de los buenos. Además la cámara tiene una libertad total en este cutscene introductorio. La ventaja de generar una visión dentro de un film en 3D es que la cámara puede lograr movimientos imposibles o meterse y observar desde puntos impensables, como encima del lomo de una mosca o desde el interior de la boca de uno de los personajes.

Pero uno de los detalles más cinematográficos en este juego se encuentra en un aspecto que antes de la década de los 90 era impensable para un videojuego, la banda sonora.

La banda sonora de este juego y todo el score musical fue gestado por Nobuo Oematsu, músico muy famoso en el ambiente por ser el compositor del tema principal de toda la franquicia y es quien estuvo a cargo de la música de todos los Final Fantasy hasta el 2010. Teniendo en su haber, la composición de más de 30 juegos, Oematsu es un conocedor y veterano en la música de inflexión dramática.

Eso se percibe inmediatamente en Final Fantasy, ya que el motivo musical que acompaña las aventuras del jugador tiene un impacto dramático por estar en función a lo que sucede en la historia. En un momento de tensión la música se torna agresiva, aguda y rápida. Mientras que en momentos más tranquilos se pueden destacar vientos y percusiones suaves, tocadas en tonalidades mayores. Los teóricos musicales reconocen a la escala mayor o la tonalidad mayor como triunfal, apacible y alegre.

A medida que las situaciones en el juego encuentran puntos de tensión la música de Oematsu siempre está presente para brindar atmosfera y profundidad a la situación. Y cuando la narrativa lo necesita, la música resulta un punto clave para distender al jugador y poner más calma en la pantalla.

Es notable como la música del juego parece infinita. Ya que si uno deja al personaje inmóvil y deja el control sobre la mesa seguirá escuchando la música sin fin. Al igual que los personajes y extras digitalizados que están en las calles del juego siguen haciendo sus quehaceres en un bucle programado para repetirse hasta que el jugador llegue a la siguiente escena. Pero después de una vuelta o dos del bucle el espectador puede notar

la situación de la repetición de acciones. Algo que no pasa con la música del juego ya que está programada y compuesta de una manera en que no parece que vuelve a un inicio sino que constantemente evoluciona. Este fenómeno es analizado por técnicos de la estética sonora y se reconoce este como el tono Shepard. El cual consiste en la ilusión de que la nota musical sigue subiendo su frecuencia o su *momentum* pero en realidad no lo hace, todo esto por un efecto psicológico en los seres humanos. Este fenómeno es aprovechable para la composición musical en videojuegos y así generar la ilusión de la música infinita. Evidentemente el uso del tono Shepard no es primigenio de este juego y tiene antecedentes en la década de los noventa en múltiples videojuegos de la desarrolladora Nintendo como Super Mario 64, pero a partir de la implementación en Final Fantasy VII, la onda Shepard ha comenzado a estar presente en casi todos los videojuegos a partir de ese año hasta el día de hoy.

Con el éxito mundial de Final Fantasy VII el uso de cutscenes empieza a popularizarse en todos los videojuegos narrativos de aquella década. Pero además comienza la noción del videojuego cinematográfico. Aquel videojuego que posee facultades cinematográficas en su manera de contar la historia, o también como están contruidos sus cutscenes y espacios jugables. Metal Gear Solid es un claro modelo de un videojuego cinematográfico estrenado posteriormente a Final Fantasy VII, donde se aprecian los mismos aspectos, desde dirección de arte y fotografía, hasta un guión altamente elaborado y el tono Shepard en su música.

Así durante casi 10 años los videojuegos narrativos utilizaron la fórmula adquirida de Final Fantasy VII que lucía infalible y, en la mayoría de los casos dio muy buenos frutos.

Grandes videojuegos fueron estrenados entre los años 1997 y 2005 bajo estos lineamientos. Pero pronto llegó un elemento que difería de lo anteriormente dicho en un videojuego que paso levemente desapercibido del foco del público común de videojuegos.

3.2 Heavy Rain y el *Drama interactivo*

Antes de hacer hincapié en uno de los títulos más mencionados de los videojuegos en esta investigación se debe hacer revisión de su predecesor, Indigo Prophecy/Fahrenheit (2005). Este videojuego, de las manos de los mismos desarrolladores de Heavy Rain, es el primer indicio de drama interactivo moderno en la década de los 2000 que llega a una consola de videojuegos con un presupuesto de significativa envergadura.

Quantic Dream, la desarrolladora que David Cage fundó brindó una importante innovación a la escena de los videojuegos que era necesaria para que eventualmente Heavy Rain suceda. Antes del reformador Heavy Rain que lucía más como una película que un videojuego estaba Fahrenheit, otro videojuego con un estilo de juego muy similar al de Heavy Rain.

En Fahrenheit se encuentra un total de 4 horas no jugables entre cutscenes y action sequences. Número para nada bajo si se lo compara con su sucesor que tiene casi 8 horas. Y se debe notar que este juego estrenó el 2005 con más limitaciones tanto de presupuesto como de la memoria y capacidad de la consola. Además en ese año Quantic Dream no era la respetada desarrolladora que era en el 2010. Por lo que la obtención de presupuesto y el trabajo para Fahrenheit fue más dificultoso. Eventualmente logran lanzar al mercado un drama interactivo con importantes influencias del cine hollywoodense. Fahrenheit luce como un thriller en el cual el jugador debe decidir cuidadosamente que hacer con el personaje principal ya que sus acciones podrían generar fatalidades a otras personas. Pero en Fahrenheit existe mucho más tiempo neto de juego y manejo por parte del jugador.

El año 2005 recibió cálidamente a Quantic Dream con su drama interactivo, ganando muchos galardones de la crítica y logrando aumentar sus ganancias. Lo innovador que planteaba Fahrenheit era la cantidad de posibilidades que existían en su guión, permitiendo al jugador poder volver a jugar el juego más de una vez y aun así recibir un final diferente o una experiencia distinta.

Sin embargo el juego recibió un tanto de crítica negativa por tener en algunos casos finales absurdos o muy forzados, esto sumado a que en el mismo año se estrenaron Battlefield 2 (2005) y Resident Evil 4 (2005) dejó a Fahrenheit con un menor impacto inmediato.

Cinco años más tarde y después de que David Cage y Quantic Dream ganen el prestigio y respeto del mundo de los videojuegos traen al mundo la amalgama entre película y videojuego más innovadora a su fecha de estreno.

El estreno de Heavy Rain generó revuelo inmediato por ser radicalmente distinto a todos los juegos que la gente estaba acostumbrada a jugar. El público se topaba con un videojuego que no solamente no les permitía jugar por prolongado tiempo, sino que también ofrecía el uso de más de un personaje resultando en un gameplay en conjunto con montaje alterno llevando al espectador de un lado al otro en el mundo ficticio de Heavy Rain. Estas eran innovaciones que originalmente estaban pensadas para llegar en su predecesor Fahrenheit, pero Cage en última instancia decidió optar por no utilizar ese método de juego para aquel título y años después lo utiliza en Heavy Rain dando un resultado que habla por sí solo. Quantic Dream logra ganar el respecto de la crítica y el público con un videojuego que no parece un videojuego y aun así mantiene al jugador concentrado en este.

La trama del juego sigue la vida de cuatro personas con historias duras y trágicas, algunos críticos comparan al juego con Amores Perros (2000) o Babel (2006) por el modo en el que cuentan las distintas perspectivas de los personajes.

El foco del juego se centra principalmente en la búsqueda del asesino Origami, un misterioso asesino en serie que deja figuras de origami en sus escenas del crimen. Pero lo destacable es como se utiliza el recurso del guión de manera muy inteligente en este videojuego al crear subtramas y conflictos secundarios en los personajes, lo cual expande su profundidad y los hace más verosímiles y para algunos, más entrañables.

“Es cierto que, como el propio autor ha indicado en múltiples ocasiones, podemos encontrar muchas similitudes con el cine. Desde la hábil utilización de la profundidad de campo a las fuentes de celuloide referenciadas –thrillers como *El silencio de los corderos* (1991) o *Seven* (1995)-, pasando por el tipo de iluminación y el montaje fragmentado.” (Villalobos, 2014, p. 91)

Villalobos anticipa que se encuentran múltiples aspectos de la técnica del cine en este videojuego que generan la sensación de que no se juega un juego sino se juega y ve una película. Además el autor nota que el punto clave de todo esto es en realidad el cómo está construido el guión.

Se logra analizar a partir de la observación en el juego, la cantidad de recursos cinematográficos utilizados, donde la fotografía destaca por encima de cualquiera. Dado a que este videojuego está planteado en un universo ficticio similar al de la realidad la dirección de fotografía aprovecha la nueva tecnología que ofrecía la consola PlayStation 3 para generar sombras de alta definición, recreación de espacios lumínicos verosímiles.

En la fotografía de este juego se encuentran múltiples escenarios suavemente contrastados con influencias en la pintura de Rembrandt y de su manejo de la iluminación con la característica distintiva del triángulo de sombra en el rostro de los personajes. Pero en ocasiones el juego aprovecha el dispositivo y es capaz de manipular elementos como la óptica en medio de planos secuencia en cutscenes. La introducción es un ejemplo útil, ya que al inicio la cámara simula el uso de un gran angular que esta empapado por gotas de agua y pronto la cámara se eleva y hace un zoom in hasta tergiversar por completo la figura cóncava hasta llegar a una óptica normal donde ya no están estas gotas chorreando por el lente. Esta característica del lente empapado se encuentra en *Saving Private Ryan* (1998) en toda la escena de Omaha Beach, donde la cámara se sumerge, se ensucia y luego da vueltas en un ambiente caótico.

En *Heavy Rain* la situación inicial no es caótica, es solo una noche lluviosa, pero los movimientos de cámara con su importante dinámica van dando una energía distinta a toda la introducción. Y así a lo largo del juego se van encontrando situaciones en el juego donde

la cámara adopta una identidad móvil y dinámica, donde el plano secuencia se aprovecha constantemente.

Además del movimiento de cámara, el uso de flares fue algo que destacó en este videogame. Primeramente por la fidelidad con la cual estaban generados y además por el uso en sí de estos, elemento que no era habitual en un videojuego de este género, ya que estos solían aparecer en videojuegos espaciales o de combate aéreo y de manera muy limitada por las capacidades del dispositivo.

Es destacable también la presencia de tres camarógrafos profesionales de cien que formaron parte de este proyecto en el equipo de fotografía, tres camarógrafos más allá de que no se usaban cámaras para este juego más que para la captura de movimiento. Sumando un total de 9 personas en el equipo de fotografía. Pero el número queda reducido comparado a los casi veinte en el equipo de arte.

La dirección de arte en este videojuego es otro fuerte rubro presente. Más allá de que el juego plantea un universo ficticio similar al de la vida real, el director de arte no queda limitado por el género ni la trama, al contrario, este grupo humano logra mantener la verosimilitud generando una ciudad con una estética arquitectónica definida, vestuarios con un diseño de alta calidad que van en función a una paleta de colores que responde a la lógica de cada escena y un uso de objetos de inflexión dramática.

Pero existe un sitio en el juego donde el director de arte tuvo espacio para aprovechar una técnica más ligada al género de la ciencia ficción y estilos más oníricos de arte. Uno de los personajes del juego poseía un dispositivo de realidad virtual que le permitía llevar su escritorio de trabajo a cualquier lado que él quisiera, desde una isla tropical, hasta la superficie de Marte. Eran unos lentes que llevaban al personaje y al jugador a mundos paradisiacos y oníricos. Se destaca de estas secuencias de realidad virtual dentro del juego que eran usadas para distender al jugador, ya que solo sucedían para realizar tareas triviales como revisar los e-mails del personaje o incluso para jugar un videojuego.

Este dispositivo parece ser un elemento disruptivo ya que estos lentes que poseía este personaje no pertenecían al código policial del juego en su totalidad. Pero con un perspicaz planteo de arte se logra mantener la lógica de este. Además en la narrativa se evidencia que este personaje es un investigador que posee este dispositivo llamado ARI para poder recrear escenas de crimen además de relajar su stress por medio de la realidad virtual.

Eventualmente este dispositivo se convierte la principal característica de este personaje ya que él era capaz de resolver misterios que los otros personajes no por las ventajas que le aportaba el ARI. Lo especial de este elemento de utilería es que generaba una interfaz en la pantalla que era visible para el espectador pero también para el personaje, es decir, era una interfaz diegética en el videojuego, algo muy novedoso ya que normalmente en videojuegos algo como la barra de vida del personaje u otras interfaces de carácter informativo existen solo para el jugador, el personaje no lo puede ver. Aquí en este juego existe una interfaz diegética con influencias evidentes de Marvel con las interfaces virtuales que se manejan en films como Iron-Man (2008).

Ahora, dejando de lado el mundo interno del juego se encuentra que tal como Final Fantasy VII, este videogame también tuvo una inflexión directa en los títulos posteriores. Pero Heavy Rain desató algo mucho más contundente. Este juego creó todo un nuevo género dentro de los videojuegos.

Heavy Rain abre la década de los años 10 con el drama interactivo. Género que hoy se encuentra bien instaurado con múltiples videogames en su catálogo. Hoy en día videojuegos como *The Wolf Among Us* (2013) tienen lugar gracias a las innovaciones de Heavy Rain.

The Wolf Among Us es un crossover entre videojuego, cine y tira cómica. Cuyo gameplay es muy parecido al de Heavy Rain, es decir, poco tiempo de manipulación del personajes por el jugador y muchas más horas de cutscene y secuencia de acción. Lo particular de este juego, que retrata una versión distópica de Manhattan invadida por seres de fábulas, es que el juego fue lanzado por episodios, tal como una serie de televisión. El juego

completo tenía una duración de 6 episodios que eran lanzados semanalmente y, a lo largo de estos, la historia se desarrollaba. El juego fue apreciado por la crítica y tuvo gran éxito de ventas siendo uno de los precursores de los videojuegos con formato de serie de televisión con lanzamientos semanales o mensuales que hoy en día pueden ser adquiridos en la Plataforma Steam. Esta plataforma puede ser comparada con Netflix pero de videojuegos. Y a diferencia de Netflix que requiere un pago único mensual, el usuario paga por cada videojuego que desee y además disfruta de otros que son gratuitos.

Otro juego con influencias de Heavy rain es Beyond: Two Souls, que es precisamente creada por Quantic Dream y del mismo director, David Cage. El año 2013 es recordado por la comunidad de los videojuegos por haber traído grandes innovaciones y títulos, siendo Beyond: Two Souls uno de estos. Este es el primer videojuego que tenía a 2 grandes estrellas del cine de Hollywood con papeles estelares en un videojuego que es prácticamente una película interactiva, con mucho más tiempo de cutscenes y action sequences que Heavy Rain. Pero este juego no logró culminar las expectativas de Quantic Dream en cuanto a ganancias aunque recibieron muy buenas críticas.

El año 2013 para los teóricos de videojuegos tiene una razón más importante para ser recordado. Y de no haber sido por esta razón, quizás Beyond: Two Souls hubiera tenido aún más éxito y recaudaciones. Pero resultó que el lanzamiento de Quantic Dream tuvo que competir con la obra maestra de la desarrolladora Naughty Dog, el hito de The Last Of Us.

3.3 The Last Of Us, el hito en los videojuegos

El 14 de junio de 2013, Naughty Dog, una desarrolladora estadounidense estrena en norte américa el videojuego que cambió a los videojuegos. Pero el cambio no radica en el estilo de juego ni tampoco en las innovaciones que este juego podría haber tenido. El cambio de paradigma de este videojuego implica un balance entre el cine y los videojuegos.

The Last of Us no es un videojuego como Heavy Rain, que posee gran cantidad de horas no jugables netamente narrativas. En cambio, en la pieza de Naughty Dog se encuentra un balance entre cutscenes, action sequences y gameplay puro. Dejando tan solo 3 horas de cutscenes y action sequences, mientras que horas de juego totales hay entre 10 y 12. En parte, el juego vuelve a la formula usada en Final Fantasy VII pero con más cutscenes y action sequences.

En The Last Of Us se aprecia nivel cinematográfico todo el producto en sí. El videojuego en su totalidad es tan cinemático en la manera en la cual pasa de cutscene a gameplay que algunos jugadores de mayor edad han reportado no saber en qué momento empezar a mover al personaje puesto a que todavía sienten que están viendo un cutscene.

“La obra maestra de Naughty Dog no es en absoluto algo innovador y, sin embargo, siendo un videojuego al uso, es también una experiencia tremendamente cinematográfica. Me atrevería a decir que en el prólogo de *The Last of Us* hay más cine que en toda la *Guerra Mundial Z*, por poner frente a frente dos estrenos, uno interactivo y otro fílmico, que llegaron hasta nosotros casi al mismo tiempo a ritmo de zombi/infectado en aquel verano de 2013”. (Villalobos, 2014, p. 149).

Villalobos crítica a David Cage por no saber hacer hincapié en el gameplay en un juego y constantemente abusar de la parte cinemática en un este y por ello, elogia a The Last Of Us por ser un título en el cual los cinematics y jugabilidad conviven. Aunque en efecto ambas son simplemente estrategias de como plantear un videojuego, Villalobos considera que la de The Last of Us es más efectiva por encajar en la rama del videogame más apropiadamente. Aun así, el autor considera a Heavy Rain como uno de los mejores videojuegos narrativos por ser precisamente un precursor del género.

El análisis de un videojuego como The Last of Us es difícil, por alguna razón o varias, el juego generó tanto éxito y revuelo en el público general y la crítica, que hoy en día es considerado un clásico y un juego que marcó una generación. Pero sucede que el juego en cuando a sus aspectos técnicos no cinematográficos sufre de un par de errores que el público ha elegido ignorar adrede, o al menos no ha presentado mayores quejas.

Los personajes AI –inteligencia artificial, es decir *bots*, personajes manejados por el sistema del juego que realizan acciones por si solos- actúan erráticamente en este juego,

ocasionalmente caminan cerca de los enemigos sin alborotarlos ni ser atacados por estos. Considerando que los antagonistas en The Last of Us son en su mayoría una amalgama de zombie, parásito y hongo resulta extraño ver a un personaje caminar cerca de este y no ser atacado, este tipo de errores o bugs se encuentran en gran cantidad en el juego. De igual manera la desarrolladora a través de actualizaciones solucionó la mayoría de estos bugs y, en la versión remasterizada para PlayStation 4 el juego mejoró notablemente en esos aspectos que son netamente de la parte de programación.

Notado este hecho, ¿Qué hace a The Last of Us tan atractivo que distrae al jugador de sus errores en la técnica? Evidentemente el mismo elemento en el cine que permite que muchos errores de continuidad, anacronismos o incoherencias se perciban fácilmente, la historia.

La historia que brinda este juego es un punto clave en su haber que es elogiada por su originalidad, estructura y solidez. Aunque no hay razón para que un videojuego tenga una mala historia, el público de videojuegos está más acostumbrado a un desarrollo dramático pobre que el público de cine, como se revisó en el anterior capítulo con el caso de la franquicia Battlefield. Donde realmente no importa el modo historia de ese juego ya que es comprado por su aclamado multijugador en línea.

Haciendo observación en el prólogo del videojuego se encuentra una de las razones por las cuales Villalobos afirma que existe mucho cine en esta secuencia. La sutil manera en la que el juego, por medio de la cámara pasa de un cutscene al gameplay es destacable.

A diferencia de épocas pasadas, en las cuales los cutscenes tenían mejores gráficas que la parte jugable por una limitación de capacidad de memoria –El caso de Final Fantasy VII, donde los cutscenes tenían un mejor render 3D y texturas más pulidas-, en The Last of Us los cutscenes y parte lúdica poseen la misma calidad de render. Además no se hace uso de recursos recurrentes en Heavy Rain o Fahrenheit como fundidos a negro o fundidos encadenados para transicionar de una locación a otra o de un personaje a otro. En The Last of Us la transición realmente no sucede visualmente de manera tan evidente, sino que

a través de un movimiento de cámara el espectador es llevado a un plano medio detrás del personaje. Esta perspectiva se denomina tercera persona, por poder contemplar al personaje que se maneja desde afuera, contrario al First person o primera persona que ya se analizó en capítulos anteriores que se basa en que lo que se ve es lo que el personaje ve, un plano subjetivo.

Un experimento conducido por el canal de YouTube *React* puso a 8 adultos mayores a jugar este videojuego. Benny Fine y Rafi Fine, los creadores del canal poseen una plataforma donde registran las reacciones de distintos públicos frente a un producto al que no están acostumbrados, como en el caso de este puntual video titulado *Elders Play The Last of Us (Elders React: Gaming) (2015)*. El video muestra resultados interesantes ya que a 8 de los 8 adultos conectaron con la historia generando un pacto ficcional y todos vivieron experiencias similares en el proceso de juego.

Uno de los aspectos más destacables de lo que le sucedió a estos adultos al jugar este videogame fue la dificultad de distinguir cuando el juego les permitía jugar y cuando entraba en un cutscene. A diferencia de videojuegos más antiguos, que utilizan tutoriales visibles en pantalla con indicadores de que acción es ejecutada con cada botón del control, *The Last of Us* lanza al espectador a descubrir todo por sí mismo.

Durante el primer cutscene el protagonista Joel lleva a su hija Sarah a la cama cargada en brazos, la recuesta y se retira. Poco después, la pre-adolescente despierta y se levanta de la cama a causa de un ruido muy fuerte proveniente del exterior de la vivienda. Sarah llama a su padre quien no responde. Toda esta secuencia es construida con cortes muy sutiles y movimientos de tipo *crane* en el dormitorio. Pronto la cámara hace un giro alrededor de Sarah para quedar detrás de ella y a partir de ahí el cutscene acabó y Sarah puede ser movida por el jugador. Pero cuando se llega a este punto en el video de los hermanos Fine, ninguno de los adultos mayores movió inmediatamente al personaje. Todo este grupo de gente creía que el cutscene continuaba y el personaje quedaba ahí quieto por un buen

tiempo hasta que los hermanos Fine les hacían notar que debían empezar a manipular al personaje, porque lo que veían ya no era un cinematic.

Sin embargo, los adultos mayores no fueron los únicos que no pudieron distinguir cuando el juego se podía jugar como tal. A varios jugadores en redes sociales, durante sus respectivos video-gameplays, les ocurría lo mismo en distintas secciones del juego. Dada la calidad del videojuego en cuanto a su manejo de cámaras y su modelado 3D se constata que el espectador es ocasionalmente engañado por su percepción, creyendo que está ante un cinematic cuando ya es lanzado a las secciones jugables del videojuego. Y curiosamente este videojuego, a diferencia de otros ya revisados, posee relativamente menor tiempo de cinematics y aun así logra engañar a muchos jugadores. Evidenciando un inteligente despliegue de estrategias tanto de dirección como del armado del juego.

En el rubro de dirección se pueden notar aún más detalles que unen a este videojuego al cine como la actuación orgánica de los personajes o la manera en la cual se cuenta la historia, pero es la unión de este rubro junto con la dirección de fotografía y arte que promueven un pacto ficcional exitoso, el cual se traduce en innumerables premios, reseñas perfectas de prestigiosos críticos de videojuegos y, el galardón más importante que es el *Game of The Year*. The Last of Us fue el mejor juego del año del 2013, premio equivalente a la mejor película de la academia.

Su dirección de arte también premiada propone un futuro post-apocalíptico donde la naturaleza ha vuelto a reinar, adentrándose en las ciudades y apoderándose de las calles de concreto con largas lianas, arbustos y raíces que crecen y rompen las calles enredándose entre los edificios que se desmoronan con el paso del tiempo.

20 años pasan dentro de la historia después del prólogo donde se utiliza a Sarah quien fallece al final de este. Y a partir de esto Joel, el protagonista empieza a ser utilizado en conjunción con una joven llamada Ellie. Estos personajes deben cruzar una gran distancia para llegar a un centro de investigación que intenta buscar la cura a la infección que

erradicó al 60 por ciento de la población humana convirtiéndolos en una mezcla de zombie y hongo mutado.

Estas criaturas tienen una influencia de la misma naturaleza, un hongo letal que se apodera del huésped y lo mata para luego controlar al cuerpo, el *Ophiocordyceps Unilateralis* subsiste apoderándose de cuerpos pequeños como hormigas o insectos del mismo tamaño. Por lo que el director de arte también basó todo su desarrollo de espacios y decorados en base a la premisa de la naturaleza retomando su poder por sobre la humanidad. Además este director utilizó referencias del film *Soy Leyenda* (2007), que muestra un Nueva York que es consumido por la flora y fauna salvaje.

Por su lado el director de fotografía debía adaptar su estética luminaria con la estética del proyecto con bases en la naturaleza. Por lo que la mayoría de las fuentes de luz en el videojuego son naturales, implicando un peligro para el personaje cuando cae la noche puesto a que solo cuenta con una linterna y baterías reducidas. El elemento de la luz es crucial para este juego ya que el jugador puede pasar desapercibido de los enemigos si no enciende su linterna ni hace ruido alguno, agregando tensión en secuencias donde se deben cruzar trechos largos repletos de las criaturas devoradoras de humanos.

El juego muestra un universo ficticio paradisíaco donde los seres humanos no encajan por ser el último eslabón de la cadena alimenticia, pero cuando la tensión en el juego baja y se ponen en juego secciones de distensión el espectador puede ver la majestuosidad visual de un videojuego que se empeñó en crear paisajes y momentos de emocionalidad de los personajes.

En un punto Joel y Ellie siguen su camino montados a caballo y avanzan por una vieja universidad. Cuando el jugador sube al último piso del parqueo de esta, divisa un paisaje con jirafas y ciervos que dejan a los personajes sin palabras. Y los diálogos se tornan emotivos revelando backstory de ambos, afianzando su relación humana y desencadenando afecto paterno por parte de Joel. Esta secuencia es algo único en videojuegos de tipo terror/shooter. Pocos son los videojuegos que utilizan tiempo de

programación y modelado 3D para mostrar algo simplemente atractivo visualmente. Por un momento el juego se detiene en un punto que no parece respetar su género y sigue su propio código. Pero este tipo de secuencias son vitales para generar interés en los personajes y que el jugador los quiera, que los pueda conocer y ver actuar por sí mismos cuando no están siendo manejados por este.

El juego que marca toda una generación posee un balance de cine y videojuegos que logran atraer al jugador y que a momentos lo tenga de simple espectador. Hoy en día *The Last of Us* sigue dando de qué hablar ya que la secuela está en producción y la desarrolladora Naughty Dog, que ganó el respeto del público de videojuegos, posee un videojuego que ha servido de referencia para *Logan* (2017).

Para que un film utilice un videojuego como referencia estética tal como lo haría de cualquier otro film o arte pictórico han pasado varios años y, si bien *The Last of Us* no es el primer videojuego en ser una referencia estética para un film, es evidente que es uno de los videojuegos más venerados por la crítica y el público.

Con esto concluye el análisis puntual a estos tres videojuegos seleccionados. Es evidente que múltiples aspectos de estos se encuentran en otros videojuegos e incluso algunos contemporáneos a estos o más modernos poseen nuevas estrategias cinematográficas. El campo de los videojuegos avanza constantemente como la tecnología móvil e informática, por lo que en una par de décadas es posible que estos títulos queden desactualizados y arcaicos. Pero lo que no va a cambiar es su valor precursor. Ya que estos tres títulos fueron y van a continuar implicando un cambio en la historia de los videojuegos y como estos se hacen.

Capítulo 4. Estudio de campo y recolección de datos

El presente capítulo cuenta con tres distintas técnicas de recolección de datos.

Se realizaron encuestas a jóvenes de entre 16 y 25 años sobre videojuegos y cine. Esta encuesta consiste en preguntas que aluden a la relación de estas dos disciplinas. Además la encuesta pretende saber que tanto conocimiento de estas áreas tienen los jóvenes, si estos están informados de las nuevas estrategias cinematográficas que adoptaron los videojuegos o si saben del hecho que un videojuego de alto presupuesto iguala o supera en dicha cifra a un film de la misma calidad de producción. El propósito de esto es tabular los intereses de jóvenes respecto al cine, los videojuegos narrativos y de preferir uno, determinar dichas preferencias.

Además, se realizó un estudio de caso a dos individuos del mismo rango de edades de la encuesta. En este estudio se hizo seguimiento de estos sujetos a lo largo de un mes en sus experiencias con 2 videojuegos radicalmente distintos. Uno es Mega Jump (2012), un videojuego netamente lúdico y Until Dawn (2015), un videojuego narrativo de carácter similar a Heavy Rain en el sentido de que es un videogame de mucho cinematic. El propósito de esto es encontrar las diferencias en la experiencia del usuario en un tiempo prologado, si disfrute y, de ser el caso, su interés despertado por las estrategias cinematográficas de ambos videojuegos.

Finalmente se realizó una entrevista a profesional del área del videojuego. Philipp Podolny un compositor para videojuegos profesional miembro de una productora de videojuegos en Rusia y cuyo desempeño se encuentra en el área artística de un videogame. Se realiza un análisis y esbozo de la entrevista para desglosar los puntos clave que son pertinentes a la presente investigación.

A partir de estas estrategias la investigación se nutre de información de Dos distintos puntos de vista. Del lado del consumidor se encuentra la encuesta y estudio de caso, a la vez que también se recibe información del punto de vista del desarrollador de videojuegos.

Este proceso se realiza con la intención de acercarse a la validación de la hipótesis planteada.

4.1 Videojuegos utilizados en la recolección de datos

El videojuego de carácter cinematográfico narrativo seleccionado para el estudio de caso es *Until Dawn* (2015), título lanzado dentro del género de terror survival. Este juego es un drama interactivo que permite al jugador encarnar varios personajes a la vez, los cuales están sumergidos en una situación de peligro en una montaña alejada de la sociedad. Un videojuego que toma lo esencial de los filmes de terror, slashers y suspenso para generar una experiencia de supervivencia al jugador. Aquí su labor es clave, ya que en base a las decisiones tomadas por aquel que maneja el control se puede jugar la vida o muerte de los personajes de esta historia.

Como todo drama interactivo, este también tiene múltiples finales. Pero la particularidad de *Until Dawn* es su multiplicidad de tramas. El jugador puede seguir la línea dramática principal y contentarse con una historia que tiene inicio, nudo y desenlace. Pero está en la potestad de este el indagar en profundidad, descubrir aún más de los sucesos ocultos de la montaña donde se lleva a cabo el juego.

Este factor es crucial para la presente investigación, ya que el sujeto observado tiene opciones distintas a lo largo del juego, dando información variada y reacciones distintas dependiendo del estímulo, ya sea la muerte de un personaje o el descubrimiento nueva información que alude a la verdad detrás de la trama. Son estas reacciones que contribuyen a la decisión del jugador de si disfrutó o no el videojuego.

Pero más allá del disfrute o rechazo del juego por parte del sujeto de estudio, queda el hecho de si este nota el valor cinematográfico encontrado en *Until Dawn*, si el jugador es capaz de sentir que está jugando o una película, o si no relaciona el videojuego con un film y por qué.

El segundo videojuego utilizado es Mega Jump (2012). Un videojuego para smartphones y consolas. La razón de su elección es principalmente por el éxito que tiene. Además, es un videojuego que inició para IPod y pronto, dado a su éxito de ventas, descargas y compras in game –son compras dentro del juego con dinero real, que pueden ser acceso a nuevos niveles, distintos personajes, más vidas, o dinero del juego que sirve para comprar objetos de este- el videojuego es lanzado para consolas como PlayStation y Xbox en su tienda Online.

Mega Jump es un juego de tipo arcade, no tiene un final, solo un inicio y el objetivo del jugador es lograr hacer el mayor record y de ser el caso, romper su viejo record. El juego consiste en un personaje que salta sobre monedas en el aire, el objetivo es llegar lo más alto posible aunque nunca se llega a un final. La dificultad se incrementa a medida que se llega más alto, lo cual mantiene un cierto interés en el juego y evita generar monotonía.

Al no existir un final el juego carece de narrativa, pero no es el hecho de la carencia del final la única razón por la cual este juego no posee características cinemáticas. También contribuye a esto el hecho de que no posee una trama, o una oposición de fuerzas, un antagonista o protagonista. Aunque en efecto hay un personaje que se utiliza, es difícil considerarlo el protagonista, ya que el jugador tiene la opción de usar distintos personajes para la misma función, ninguno tiene habilidades distintas, solo un distinto *skin*.

La elección de este juego es principalmente por su calidad y reconocimiento internacional. Es un videogame que fue destacado por la crítica por ser entretenido, adictivo y además de mantener el interés del jugador, más allá de que la acción de este es la misma.

4.2 Análisis de encuestas a jóvenes consumidores

La encuesta sobre cine y videojuegos se realizó entre las fechas de septiembre y octubre del presente año 2017. El grupo humano seleccionado para esta encuesta fue el público joven, consumidor de contenido audiovisual, ya sea cine, videojuegos, YouTube, entre otros. El rango de edades es de 16 a 25 años.

Hay un total de 9 preguntas en la encuesta de selección múltiple y 3 de desarrollo simple. Se encuestaron a sesenta personas, hombres y mujeres a lo largo de este tiempo, de los cuales sus ocupaciones varían entre estudiantes dependientes a trabajadores.

El primer gran hallazgo en esta encuesta está en las preguntas 1 y 3 de la encuesta (ver cuerpo C, sección encuesta). Se encuentra que un 78,4% de los entrevistados disfrutan de consumir videojuegos, cincuenta personas que disfrutan de estos. Y del total de consumidores de videojuegos solo 16 personas prefieren los videojuegos no narrativos. Significando que el gran público general de videojuegos prefiere optar por un juego de características narrativas, aunque no sea la única razón por la cual juegan videojuegos.

La pregunta 2 del cuestionario tenía como función el delimitar que aspectos son importantes para el consumidor de videojuegos, dando opciones desde las más narrativas como ser tener un buen guion, a otras opciones que tienen que ver con el manejo en sí del juego como su jugabilidad, gráficas y modos de juego multiplayer.

De esta pregunta los aspectos que más importancia tuvieron para los encuestados fueron una buena historia y jugabilidad. Dos aspectos clave para que el público disfrute del juego. Un aspecto tiene que ver con el interés que despierta el videogame en el jugador, si la historia es atrapante, si esta lo motiva a seguir jugando. La segunda es vital también ya que sin una buena jugabilidad el consumidor no va a continuar jugando. Si el modo de juego es incómodo, poco intuitivo o tiene errores es algo severo que va en detrimento del producto ya que como se vio previamente, los videojuegos son para que el espectador los juegue. Si su jugabilidad es tosca y poco comfortable para los usuarios estos van a dejar de utilizar este videogame y optaran por otro. Treinta y siete personas afirmaron que la buena historia es lo más importante para el juego. Y con treinta votos quedó como segundo en prioridad la jugabilidad.

En empate quedan dos aspectos con veintitrés votos, el modo multijugador y las gráficas. Estos dos aspectos tienen impacto en el disfrute de un videojuego, pero son las gráficas las cuales son más importantes para que el videojuego sea cinematográfico. Si el videojuego es

más similar a la realidad percibida por los ojos o por una cámara, más parecido será al cine si este posee una construcción cinematográfica como ya se vio en títulos como *The Last Of Us* o *Heavy Rain*.

Y las dos opciones con menores selecciones fueron de los encuestados que afirmaron que prefieren un juego con un factor adictivo y que sea entretenido aunque no tenga historia. Validando de esta manera la noción de que un videojuego narrativo tiene la preferencia del público joven hoy en día.

Continuando con la cuarta pregunta, se encuentra que 71 personas notan que existe una similitud entre los videojuegos actuales y el cine. Un total del 69.6% de los encuestados que notan que existe una similitud. Este aspecto es clave para la problemática planteada ya que, si el público onota una similitud entre el cine y los videojuegos ¿Por qué no se le da el valor cinematográfico a un juego? Como se ha visto, el valor se le da por la crítica que proclama a videojuegos como videojuegos cinemáticos, pero el público aunque no te un parentesco no compara los filmes con los videojuegos, estos son separados.

La quinta pregunta cuestiona al encuestado si está al tanto de que los videojuegos narrativos de hoy en día poseen guionistas, presupuesto amplio, director, directores de varios rubros como arte, fotografía, entre otros. Es decir, si se está al tanto de la existencia de rubros cinematográficos en videojuegos. Un 52% afirmó estar al tanto después de mencionarse ejemplos como *Playable Teaser* (2014), o el próximo proyecto de Guillermo del Toro. Con estas respuestas se apunta a la posibilidad de que el público joven nota las similitudes entre el cine y los videojuegos.

La sexta pregunta revela una división de intereses entre el grupo humano encuestado. De los 102 jóvenes, 52 prefieren ir al cine en lugar de jugar un videojuego narrativo y 50 prefieren el videojuego sobre el film.

Las razones son variadas del porqué. Todas las personas que afirmaron en la pregunta uno que no juegan videojuegos o que les resulta indiferente optan por elegir el cine. Y muchos de los jóvenes que afirmaron que un videojuego necesita una buena historia

también prefieren el cine. Particular resultado, ya que hay casi un empate de preferencias por lo que se requeriría de un mayor número humano para determinar las preferencias exactas de los jóvenes sobre el cine y el videojuego.

De los jóvenes que optaron por el videojuego narrativo se recopilaron sus justificativos, en la mayoría los jóvenes optan por el videojuego narrativo ya que afirman que el factor de participación en un videojuego facilita la identificación con su personaje y por ende también su empatía con la historia. También se afirma que el tiempo de disfrute de un videojuego es mayor, un filme largo dura hasta tres horas, mientras que un videojuego largo puede abarcar un mes de tiempo de juego y seguir entreteniéndolo al jugador.

Se puede afirmar que el joven que opta por el videojuego narrativo lo hace por que este le brinda mayor tiempo de disfrute y además, le permite interactuar con la historia directamente en lugar de observar el desencadenamiento de los sucesos frente a la pantalla.

En la encuesta se abre una pregunta de desarrollo en la cual, aquellos que respondieron positivamente a su interés y consumo de videojuegos, puedan detallar su videojuego favorito de haber uno. Los resultados apuntan a favor de una preferencia sobre el videogame narrativo con un total de 75 personas cuyos videojuegos favoritos eran de carácter cinematográfico narrativo. Y 24 personas que optaron por videojuegos de menor impacto narrativo o nulo, como Dota 2 (2013), la franquicia de The Sims, Civilization y Player Unknown Battleground (2017). Los entrevistados faltantes en esta pregunta optaron por no responderla.

De todos los videojuegos narrativos favoritos se destaca que The Last of Us apareció más veces que cualquier otro videojuego. Esto valida la posición de Villalobos con respecto a este juego y su afirmación de que el título de Naughty Dog marca a toda una generación. Evidentemente este videojuego si pasa a la historia como un éxito de ventas, con recepción impecable, pero además, como un favorito del público general.

La siguiente pregunta abierta en el talonario propone al encuestado seleccionar un filme favorito o varios. Se opta por incluir esta pregunta para observar si se registran similitudes entre los encuestados. Los resultados son variados, no existe un género, década o director predominante en las elecciones de los jóvenes entrevistados. Sin embargo, se observa algo que se esperaba lograr y es notar que nadie elige un film adaptado de videojuego como favorito. Esto apunta a la posible hipótesis de que las adaptaciones de videojuegos a cine no logran alcanzar el desempeño de su predecesor en la plataforma del videojuego, tanto en crítica como recaudación.

Sucesiva a esta pregunta al encuestado se le solicita marcar que es vital para que un videojuego narrativo funcione. De las respuestas destacan la opciones de una historia atrapante como la más importante. En efecto esto se encuentra a lo largo de toda la presente investigación como factor vital para que el juego triunfe. Aunque no es el único aspecto que importa ya que se ha analizado casos en los cuales una trama interesante, atrapante o un buen guión no logran ser suficiente para que el juego alcance sus expectativas en recaudación y recepción.

Se debe entonces confirmar que un videojuego narrativo tiene como un film, la prioridad de contar la historia. Esto por sobre evidenciar el elemento estilístico que incluya dicho film o videojuego. Un videojuego narrativo triunfa entonces cuando logra hacer que el público conecte con la historia, se sienta identificado o sienta empatía con los personajes. Ahora bien, el grupo encuestado también destacó que un personaje interesante y un giro en la historia también son importantes. Estas dos son herramientas que promueven una historia para que se convierta en un relato atractivo, por lo que en efecto, son importantes para el videojuego narrativo.

La menor cantidad de selecciones tuvo la opción del modo multijugador, evidentemente porque el videojuego narrativo no va a basar su haber en este modo de juego online o bien, de *Splitscreen*, salvo el caso de algunos videojuegos narrativos cooperativos que utilizan el modo multijugador para contar la historia.

Pero estos juegos caen en la gran desventaja de que la única manera en la cual el jugador puede avanzar en el relato es por medio de emparejamiento online con otra persona que esté en el mismo nivel que el para que ambos puedan desentrañar la trama del juego. Lo cual puede resultar molesto ya que no siempre va a haber una concentración de jugadores suficiente para que el modo de juego esté disponible para el consumidor.

En algunos casos puede resultar que un jugador está muy avanzado en la historia y no tiene con quien poder jugar dado a que la población de jugadores no está en la misma instancia. La solución a esa problemática es el multiplayer splitscreen, pero el conflicto ahí resulta en la necesidad de otro control para el segundo jugador y aún más importante, ese segundo que vaya a ocupar el puesto de player 2.

Culminando la encuesta se encuentra la consulta al público si estos han visto alguna adaptación de videojuego al cine. Exactamente la mitad de los encuestados afirman no haber visto ninguna y la otra mitad confirma que si ha visto al menos un remake de videojuegos.

Al restante porcentaje que afirmó haber visto al menos un film adaptación de un videojuego se le solicitó nombrar cual.

La franquicia de Resident Evil es la que obtiene más espectadores, curiosamente es una de las adaptaciones de videogame que mejores recaudaciones obtuvo, al menos en sus tres primeras iteraciones.

En segundo lugar se encuentra el film Warcraft (2016), proveniente de la franquicia con el mismo nombre de la desarrolladora Blizzard. Franquicia aclamada por muchos y acreedora de múltiples premios y galardones.

4.2.1 Resumen final de los resultados

Hacia un cierre de esta sección se observa la importancia de estos datos. Con la información recopilada se puede validar los principales paradigmas sobre los cuales el presente proyecto de graduación se sustenta.

El público consumidor de videojuegos de esta década demuestra un interés particular por aquellos juegos que implican una trama, un desarrollo de una historia. La razón principal de esto se atribuye a la posibilidad del espectador de tener interacción directa e inflexión en los sucesos que se presentan. El valor de la empatía termina siendo vital para que los jugadores se sientan atraídos hacia sus protagonistas.

El hecho de que el porcentaje de personas que prefiere jugar un videojuego en lugar de ir al cine es de casi la mitad de todos los encuestados, apunta a una posible tendencia de la juventud actual.

Esta tendencia de elección de entretenimiento tiene que ver también con las opciones que un joven de clase media tiene en Argentina. Entre las actividades de ocio se encuentran el cine, videojuegos, deporte, clubes varios, entre otros. Y aquellos jóvenes que prefieren el cine o videojuegos son una cantidad casi uniforme, que opta por entretenimiento proveniente de una pantalla.

Es notable que muchos jóvenes que optan por el entretenimiento del cine reconocen que los videojuegos tienen similitudes con este medio audiovisual, pero aun así optan por la opción no interactiva. Las razones especulativas apuntan a la posibilidad de que para los videojuegos, se requiere de la compra de una consola, la familiarización con esta y además su constante renovación. Pero no hay pruebas contundentes de dicha afirmación.

Esto lo más destacable del aporte de las encuestas a la presente investigación. Toda esta información recopilada en los últimos meses apunta a resolver las incógnitas planteadas, pero también abre otras preguntas a ser respondidas por medio del uso de otras técnicas de recolección de datos.

4.3 Prueba con sujetos. Un videojuego narrativo y uno netamente lúdico

Durante un mes, a un joven, sexo masculino, de 22 años denominado sujeto 1 y una joven, sexo femenino, de 23 años denominada sujeto 2, se les otorgó ambos juegos mencionados anteriormente en el capítulo con el propósito de registrar sus experiencias a lo largo de

este tiempo, tabular similitudes y diferencias en experiencias y principalmente destacar cual videojuego termina siendo más interesante o atractivo para cada uno. Es decir, si el videojuego narrativo o el lúdico son de su interés y cual destaca por sobre el otro.

La meta planteada al inicio de este experimento fue de demostrar cual juego tiene genera mayor interés en el jugador y por qué.

Durante la primera semana el sujeto 1 jugó Mega Jump (2012) casi exclusivamente. Se le limitó el acceso a otro tipo de videojuego, pero además se le comandó a evitar otros tipos de entretenimiento que tengan que ver con pantallas como ser películas, series, aplicaciones de ocio, entre otros.

El sujeto 1 (6 de agosto, 2017) nota durante el primer día que el juego es adictivo. Afirma que la necesidad de vencer el anterior record lo empuja a continuamente seguir jugando.

El interés del joven se mantuvo a lo largo de toda la semana con el videojuego lúdico. Este indica que las principales razones son la simpleza del juego, es intuitivo y comprensible, su in-game store que solicita monedas para comprar nuevos niveles, personajes y secretos, aunque el objetivo el juego siempre es el mismo.

Al sujeto 2 se le indicó de la misma manera que evite el uso de pantallas para entretenimiento y avoque su tiempo de ocio al juego Mega Jump (2012).

Los primeros cinco días resultan interesantes para la joven, aunque después afirmó que el juego a momentos puede ser frustrante por lo difícil que se pone conforme uno avanza. A partir del quinto día el sujeto 2 (6 de agosto, 2017) confirma que utilizó pantallas como método de entretenimiento aparte del videojuego indicado por que alega que para poder seguir jugando ella requiere de unas horas de descanso del videojuego para volver a levantar su interés en este.

Al culminar la semana ambos jugadores están casi en el mismo punto del juego, sin embargo, sujeto 2 obtuvo un record más alto en el juego aunque registró menos horas de juego en la semana al haber estado utilizando las pantallas para otros medios de entretenimiento.

La apertura de la semana dos de este experimento implicó brindarles a ambos jugadores Until Dawn (2016). Se solicitaba mantener su tiempo de ocio dedicado solamente a este videojuego. Dejando de lado a Mega Jump por el resto de esta semana.

Los sucesos en el videojuego fueron drásticamente diferentes dado a que cada uno hizo elecciones distintas dentro de este. También se aclaró que no se podían comentar entre sí sus experiencias en este juego ni sus decisiones o acciones, ya que podría ir en detrimento de la organicidad de sus reacciones en el juego.

El sujeto 2 (14 de agosto, 2017) culmina el modo historia en esta semana, afirmando que el juego se sentía como una película interactiva. Además, la historia motivó a ella a continuar avanzando en la historia hasta el final.

El sujeto 1 (14 de agosto, 2017) encuentra dificultades en la primera etapa del juego, este considera que la poca movilidad otorgada por el juego y su intento de mantener al jugador en la posición de espectador confundió le dificultó acostumbrarse al juego. Pero pronto continúa avanzando aunque no termina el modo historia para el final de esta semana.

En esta instancia se le consultó a ambos jugadores que videojuego preferirían continuar jugando. El sujeto 2 (14 de agosto, 2017) afirma que preferiría Until Dawn. Mientras que el sujeto 1 (14 de agosto, 2017) no se encuentra seguro y prefiere en esta instancia Mega Jump pero considera que puede cambiar su perspectiva cuando finalice Until Dawn.

Para la tercera semana del experimento se les permitió libre acceso a cualquier entretenimiento a parte de estos dos videojuegos. Durante esta semana se debía jugar a ambos videojuegos, en lo posible todos los días. Se demandó que se registren las experiencias con ambos videojuegos y si en algún punto, alguno sentía preferencias por uno o el otro.

Al culminarse la tercera semana ambos sujetos vuelven con perspectivas que apuntan a un interés en el videojuego narrativo.

Sujeto 2 (22 de agosto, 2017) afirma que Mega Jump casi ya no lo juega, ha llegado a un punto en el cual considera que es muy repetitivo y que quisiera descargar otro juego en su

lugar. El Sujeto 1 (22 de agosto, 2017) por su lado, alega que Mega Jump le sigue entreteniendo, pero ahora está jugando otro juego lúdico en su Smartphone, en el cual ocupa tiempo de juego mayor que el que le dedica a Mega Jump.

En esta instancia el sujeto 1 (22 de agosto, 2017) concluye con el videojuego narrativo y confirma que es un videojuego merecedor de los premios que ostenta. Además el joven apunta a que todavía desea seguir jugando el juego para obtener el resto de los finales posibles, desenmarañar el secreto de la trama y buscar todos los secretos en este juego.

La cuarta semana del experimento se basa en lo mismo que la tercera, jugar ambos juegos y tener libertad de poder entretenerse con otros medios. Pero esta semana tiene más flexibilidad en cuanto a los videojuegos de estudio, se les permitió a los sujetos, si es de su interés, el dedicarle menos tiempo a ambos.

Para el final del mes de investigación el sujeto 1 y sujeto 2 (29 de agosto, 2017) concluyen que el videojuego Mega Jump ha dejado de ser tan atractivo como resultaba en un inicio, afirman que se torna repetitivo después de un par de semanas y rara vez lo juegan. Para esta etapa ambos concluyen con el videojuego narrativo y obtuvieron más de un final. Constatan que el videojuego Until Dawn es fácil de confundirlo con un film dado a su tiempo de cinematics.

El juego narrativo resulta interesante para ambos pero que una vez concluida su trama y desarrollo ya no tienen más que hacer con el juego.

Dado a que Until Dawn carece de un modo multijugador u otras alternativas, queda poco entretenido después de completarlo en su totalidad con todos los secretos y finales alternativos. Sin embargo, el tiempo de 3 semanas desde que se les entregó el juego a ambos sujetos quedó corto para lograr culminar el juego en su totalidad absoluta. El sujeto 1 (29 de agosto, 2017) afirma que no le interesa más continuar con el juego, más allá de que prefiere Until Dawn sobre Mega Jump, afirma que se encuentra satisfecho con todo lo que consiguió por lo que ahora desea continuar con otro juego.

El sujeto 2 (29 de agosto, 2017) por su lado afirma que podría continuar jugando Until Dawn unos días más para finalizarlo totalmente obteniendo todos los secretos que se encuentran ocultos en el juego.

Este proceso de investigación llevado a cabo permite verificar la efectividad del juego narrativo por encima del juego netamente lúdico. Además, en base a los horarios y lugares en los cuales estos sujetos jugaban cada juego se determina que el videojuego lúdico resulta encajar en horarios libres o de espera. Dado a que es un juego de Smartphone su uso principal fue durante esperas en consultorios, en el transporte público y en espera de horarios de clase.

Por su lado el videojuego narrativo requería un espacio más amplio de tiempo. Ambos sujetos (29 de agosto, 2017) afirman que, para Until Dawn debían darse un tiempo de calma para poder disfrutar el juego. El factor clave de este videojuego es el sistema de *auto-save*, el cual guarda la partida para poder ser continuada más tarde. Pero el *auto-save* no se activa constantemente en el juego, sino que el jugador debe alcanzar cierto punto para poder guardar su partida. Lo cual agrega dificultad al juego en caso de tener que dejar la partida a mitad de un capítulo, puesto a que esto llevaría a tener que repetir todo lo anteriormente hecho desde el último *auto-save*.

Sumado a esto el videojuego Until Dawn demandó a ambos jóvenes un desgaste emocional. El sujeto 1 (29 de agosto, 2017) afirma que el hecho de que, para conseguir finales alternativos los personajes debían morir implicaba una incomodidad para él. Dado a que el juego está construido para que el jugador empatice con los personajes, el ver morir a uno podría generar frustración. Esto se relaciona directamente con la respuesta emocional humana frente a la ficción. Fenómeno observado en público de películas, obras de teatro e incluso baile. Donde gente en el público llora a causa de la situación que presencia, pero no se limita al llanto. Ambos jóvenes afirmaron que se sentían enojados a causa de las acciones de uno de los personajes de Until Dawn que constantemente ponía en riesgo al resto.

Es posible que el efecto psicológico de empatía, odio, entre otras emociones con los personajes sea benéfico para mantener el interés en videojuegos narrativos. Pero esto implicaría que si el jugador presencia un suceso que no le guste, esto podría impactar negativamente su opinión sobre el videojuego. Aun así, la ventaja que presenta este sobre el filme es que si un suceso que se desata no es el esperado o del agrado del jugador, este puede optar por repetir la sección, cambiando la historia y llevando el relato por un camino que le genere más atracción. Algo impensado en el cine dado a que lo que ha sido filmado y editado se exhibe igual siempre en todos lados, obviando el caso de filmes censurados y re editados en base a la jurisdicción de cada país.

En conclusión el videojuego lúdico tiene gran impacto a corto plazo, por su comodidad y fácil acceso. Pero después de un tiempo se torna monótono, empujando al jugador a buscar otro juego lúdico distinto. Por ello ahí el videojuego narrativo vence al ofrecer un anclaje distinto a la hora de jugar y contar algo.

Es posible indagar en la noción de que el videojuego presenta una manera de contar historias que el cine no puede lograr dado a que este medio le permite al jugador alterar la historia. Implicando que cada repetición del juego sea distinta y por ello, un videojuego puede rendir más que un filme. Y corroborando con los resultados de las encuestas, se encuentra que algunos jugadores optan por un videojuego narrativo sobre un film porque este se puede disfrutar por más tiempo. Aun así, no es posible determinar si un medio es superior al otro, solamente se evidencia una tendencia en los jóvenes no cinéfilos.

4.4 Observaciones de la entrevista a un realizador de videojuegos

A Podolny se le hizo entrega de un cuestionario de 7 preguntas previamente a una entrevista online que se mantuvo el día 19 de octubre del 2017. La entrevista fue realizada en inglés y transcrita luego a español.

Podolny (19 de octubre del 2017) confirma las sospechas que se mantenían sobre los realizadores de videojuegos. Estos si están constantemente nutriéndose de películas. Pero

resulta que no solamente el cine es importante para el desarrollador de videojuegos sino que también la televisión brinda un creciente aporte al lenguaje audiovisual en un videogame.

El equipo creativo de las desarrolladoras de videojuegos ha heredado muchas técnicas de la televisión al igual que el cine. Y a causa de ello, algunos videojuegos como Ben And Edd (2015) o Plants vs. Zombies (2009) surgen. Estos títulos obtienen una influencia de las estéticas de *reality shows* y caricaturas de inicios de la década del 2000.

Las afirmaciones de Podolny aluden a que no es equivoco asumir que el videojuego, además de tener una herencia cinematográfica allegada al cine de Hollywood, este medio audiovisual también ha usado la televisión como influencia para generar contenido. Esto apunta a una convergencia mayor en los medios audiovisuales.

El vínculo existente entre el cine y videojuegos se ha afianzado en los últimos 20 años, afirma Podolny (19 de octubre del 2017). Además confirma que el cine implica una inspiración directa al momento de la ejecución de su labor en un videojuego. Pero se destacan diferencias en el proceso de composición musical para el film y el videogame. Para los cutscenes, el proceso musical es igual al del cine, la diferencia surge en las áreas jugables, donde el jugador es libre de interceder en la trama del juego y cada acción que este realice va a tener una incidencia musical distinta.

Dadas la respuesta del entrevistado sobre su preferencia entre la trama y la jugabilidad de un juego, se evidencia que, como Villalobos (2014) afirma, el videojuego tal como el cine, incluyen la narrativa y las historias en su plataforma una vez finalizado el interés del público por el dispositivo. Esto implica que cuando el cinematógrafo deja de ser vistoso solamente por su función, el realizador audiovisual recurre a la trama para brindar un nuevo acercamiento al invento. Y esto sucede en la historia de los videojuegos también y es posible dar mayor validez a esta aserción a partir de los datos históricos.

El músico profesional afirma que el hecho de que trabajadores de cine migren a los videojuegos no es una moda ni un suceso momentáneo ubicado en la presente década.

Podolny (19 de octubre del 2017) confirma que esto sucede hace ya 20 años. Sin embargo, se destaca que el arte tiene una facultad retroactiva y retroalimentaría. Lo cual implica que, tal como el cine narrativo fue desencadenado en un inicio por la retroalimentación e influencia del teatro con este medio, los videojuegos toman al cine como referente para narrar una vez que esta plataforma requiere de dicho acto.

Es importante marcar que Podolny (19 de octubre del 2017) afirma que los videojuegos cinemáticos no son una corriente tan nueva, solo que en esta década ha ganado más peso por la evolución de la tecnología del medio. Esto es posible, ya que se ha revisado que, desde 1997 con Final Fantasy VII nace el concepto del videojuego cinemático. Por ende hoy en día es apreciable un medio con dos décadas de experiencia en realización de videojuegos narrativos cinemáticos. Indefectiblemente el tiempo de experiencia en desarrolladoras sumado a un público creciente y la mejora de tecnologías para su desarrollo promueve videojuegos de mayor calidad, tanto en los aspectos factuales como en la narrativa aunque puede haber excepciones.

Podolny hace hincapié en el rubro de en el cual se desempeña, la composición musical. A través de anécdotas el entrevistado evidencia el proceso de producción sonora de un videojuego y se encuentran puntos clave que se diferencian del proceso compositivo para un film, aunque ambos procesos en su mayoría son iguales.

Las divergencias se encuentran durante las secciones jugables del videogame, tal como se analizó en Final Fantasy VII, se utiliza el efecto de la onda Shepard para que el motivo musical parezca que no acaba nunca y siempre evoluciona. Pero además, en videojuegos más recientes existe una nueva técnica. Donde se componen entre tres y cinco canciones por sección del videojuego y en base a las acciones del jugador se mezclan una canción con otra dando varias combinaciones posibles.

Por otro lado, la similitud en esta al momento de la musicalización de cutscenes, estos fragmentos del videojuego son musicalizados de la misma manera que se realiza en un

film y es en base al guión y la escena, contrario a las acciones del jugador como en las secciones jugables.

Solicitado por la entrevista, Podolny destaca dos videojuegos que son importantes de los últimos 10 años.

Los videojuegos que Podolny destaca son The Last Of Us (2013) y Journey (2012)

The Last of Us es seleccionado ya que es importante para el entrevistado destacar la fuerte empatía que se genera del jugador hacia el personaje en este juego. La historia está construida para que cada momento importante sea de gran peso emotivo y que lo que le sucede al personaje no sea fácil de manejar para el jugador, tal como la muerte de uno de los personajes principales o de algún otro personaje querido.

Podolny (19 de octubre del 2017) concuerda con la investigación al denotar que este videojuego marca un momento en la historia de los videojuegos y a causa de este, la industria avanza por un camino hacia videojuegos de alto impacto cinemático y narrativo. Pero recalca que esta tendencia del videojuego cinemático tiene 20 años ya y no es que a partir de esta década comienza, sino que en la presente década esta corriente de videojuegos se ha potenciado a partir de los títulos lanzados y su éxito.

El siguiente juego es Journey, un juego plataforma de aventura. De este destaca el trabajo musical de Austin Wintory al momento de componer la música. Se evidencia que el procesos musical fue crucial para la elaboración de este juego, su constante incidencia en lo que sucede a lo largo del juego demuestra un score musical que ha sido trabajado de manera cuidadosa.

Independiente de la música, Journey es un videojuego que ofrece una manera de contar la historia distinta al cine. Podolny (19 de octubre del 2017) afirma que Journey es en efecto cinemático, pero que propone una nueva manera de contar la historia aventurando al jugador y se desencadena de manera natural. Al ser un videojuego de mundo abierto lo usual es que se espere que el jugador vaya hacia donde la historia esta. Pero en este juego

la historia va hacia el jugador, no importa por donde viaje el personaje siempre se desencadena una trama.

Con la respuesta de la última pregunta el entrevistado brinda información crucial para la investigación. La consolidación del videojuego cinematográfico y sus años de actividad pueden ser delimitados del 1997 a la actualidad. Durante estos años los directores, músicos y distintos profesionales del cine migraron al rubro de los videojuegos. Contrario a lo esperado, dado a que se estimaba que esta tendencia era de presente década. Sin embargo, directores como John Carpenter, Clive Barker, Steven Spielberg entre otros ya invadieron el videojuego en la década del 2000.

Esto es un hecho clave, ya que los dos medios se han estado influenciando hace más tiempo del esperado. Pero Podolny (19 de octubre del 2017) presenta una hipótesis de ¿Por qué es que los medios han empezado a notar la migración del cine a los videojuegos recientemente y no antes si esto ya sucede hace varios años?

Guillermo del toro junto con Kojima lanzan P.T. (2014) y Podolny atribuye a estos realizadores la razón por la cual no se estaba tan presente el tema en los medios de difusión del videojuego y el cine.

La importancia de Playable Teaser en el mundo de los videojuegos es grande. Aun cuando este simplemente fue el teaser de un juego cancelado. Este videojuego logra generar tantas descargas y expectativa en el público gamer que, cuando se cancela la versión completa que publicitaba –este era Silent Hills, juego con el actor Norman Reedus como protagonista- el público general empieza a presentar fuertes quejas en todas las redes sociales en contra de Konami, la desarrolladora que pretendía lanzar el juego.

Podolny (19 de octubre del 2017) destaca que el hecho de que Silent Hills es cancelado, deja a Playable Teaser como un mártir. Queda la duda de lo que podría haber llegado a ser un videojuego que estaba bajo el mando de 2 reconocidos directores del thriller y terror. Una vez concluido el desastre que deja atrás la cancelación del juego, los medios empiezan a lanzar noticias de Del Toro, Kojima y sus futuros proyectos. Del Toro confirma que

pretende lanzar un videojuego pronto y nuevamente la expectativa del público general crece.

A causa del mártir de Playable Teaser, el público general y lo medios comienzan a hablar más de la migración del profesional de cine hacia el videojuego.

¿Pero, Por que migra el profesional de cine al desarrollo videojuego? Podolny clarifica que no es una migración sino un trabajo paralelo. Al ser medios de convergencia como la televisión y el cine, estos pueden ser trabajados paralelamente.

Sin embargo, la migración de profesionales tiene fundamento en el hecho de que, en los videojuegos existe más libertad de experimentación para el director y otros rubros de cine. Esto es posible como se ha visto en casos como Jericho (2007) donde toda la injerencia artística estaba a cargo de Clive Barker, no es seguro decir que esa es la razón por la cual el juego fracasa, pero si es evidente que Clive Barker tuvo espacio para la experimentación en el videojuego.

Concluyendo con la entrevista Podolny afirma que The Last of Us es un videojuego experimental, que ese videojuego es precisamente el ejemplo donde la libertad artística de un grupo de personas desencadenó en un producto de alta calidad que gana el respeto de la crítica y el público además de generar frutos económicos abundantes.

Es posible que la libre experimentación permita que un proyecto se forme y alcance a gestarse de la manera originalmente pensada por la desarrolladora, aunque esto no confirme su éxito.

La información brindada por Philipp Podolny ha permitido generar datos de primera mano al presente proyecto de graduación, los cuales son utilizados en el capítulo consecutivo. Pero se afirma que ahora se conoce la influencia de la televisión y cine sobre los videojuegos de manera más profunda. Además se ha obtenido datos de hechos no tomados en cuenta como las iteraciones de realizadores como Spielberg o Carpenter en el mundo de los videojuegos.

Se evidencia también la intención del realizador de videojuegos de hoy, su método de trabajo y sobre todo las influencias utilizadas al momento de trabajar y crear un videojuego cinemático narrativo.

Capítulo 5. Análisis e impacto del videojuego como producto cinematográfico

A través de 4 décadas de las dos corrientes audiovisuales investigadas, el producto como tal, el videojuego, ha evolucionado hasta conformarse como un medio de entretenimiento, un movimiento cultural y para algunos críticos, un arte. En este presente capítulo se conjuga toda la información adquirida desde el principio de este proyecto de graduación y se compara para establecer aspectos constantes del videojuego cinemático y narrativo.

Para lograr esto se hace hincapié en las investigaciones sobre el público general y las entrevistas a desarrolladores, enfatizando la visión del consumidor. El punto clave para el desarrollo de este presente capítulo es el entendimiento del videojuego, desde los aspectos básicos, historia, diseño, pero por sobre todo el valor cinematográfico que resguarda.

De esta manera, es posible analizar como la cultura del videojuego ha invadido a la plataforma del cine.

Tal como el cine en su momento se expandió en los videojuegos y lo sigue haciendo, el videojuego se ha expandido hacia el cine hace bastantes décadas, con casos muy poco memorables como el film Super Mario Bros. (1993), film que fracasó en la taquilla y la crítica tuvo una absoluta mayoría de reseñas negativas. Pero no solamente el videogame ha invadido el cine con re ediciones de sus videojuegos adaptados a una versión película. El cine ha sido capaz de integrar estrategias, herramientas y puntos de vista que el videojuego innatamente poseía. Durante la primera sección del presente capítulo se analiza que recursos de los videojuegos existen y conviven en el cine y también, que función cumplen y que impacto tienen a nivel económico y en la recepción del público.

Posterior a dicho análisis, se hace un estudio global de las encuestas, de los sujetos del estudio de caso y la recepción general del público de los videojuegos analizados en el presente proyecto de graduación para llevar a cabo un lineamiento de la efectividad de un videojuego para contar historias y además contestar la pregunta: ¿Puede un videojuego

cinemático narrativo promover eficazmente un impacto en el espectador para que este comprenda mejor la trama?

Evidentemente se avanza en camino a una respuesta positiva en base a los resultados de técnicas de recolección de datos efectuadas y del proceso de investigación a lo largo del presente proyecto de graduación.

5.1 Videojuegos en el cine

Si bien en esta instancia es claro que existe una adopción de recursos estilísticos cinematográficos por parte del videojuego, el cine también absorbe del medio del videojuego un amplio espectro de características.

Una de las particularidades del área audiovisual es que se retroalimenta constantemente, tal como el videojuego del cine y el cine del teatro, todo referente pasado puede ser de utilidad para la proliferación del medio. Entonces es posible que la dirección hacia donde apunta a evolución del área audiovisual es a una diversificación y expansión entre sus ramas. En consecuencia es observable en la televisión producciones de alto calibre cinemático y de gran presupuesto. Series como Game Of Thrones (2011) que implican un ostentoso costo – el total de una temporada asemejándose al de un film clase A americano-son producto de una construcción más cuidada.

La televisión con los sitcoms propone series con los mismos decorados para cada episodio. Además de ser escenas resueltas en un estudio, se llegaban a grabar escenas para varios capítulos en un solo día. Sin embargo, en algunas series se perciben producciones con un anclaje laboral más similar al del método Hollywoodense de producción fílmica, donde la repetición de escenas y varias semanas de rodaje están presentes, sin contar con semanas de pre y post producción.

Por ende se establece que un medio audiovisual puede adoptar elementos de pre existentes referentes, como el caso de la televisión con el cine.

¿Entonces, es posible que ramas audiovisuales de mayor antigüedad logren renovar sus recursos a través de la influencia de nuevas ramas? En el cine se pueden observar recursos propios de la producción televisiva, en casos como *Natural Born Killers* (1994), donde por varias secuencias los personajes retratan el sitcom de los años 60 de manera satírica, aunque el recurso estilístico es respetado tal como si fuese una producción televisiva.

Este es solo un ejemplo de múltiples encontrados en ambas ramas. Pero como es evidente, también sucede entre el cine y el videojuego. Ambas toman algo de la otra a su favor como se plantea en el desarrollo del presente capítulo.

Una adaptación propone tomar una obra pre existente, ya sea un libro, serie de televisión, tira cómica o bien videojuego y reformularlo para ser un film, manteniendo en la mayoría de los casos, los personajes, línea dramática o al menos la lógica que maneja cada pieza en su trama. Pero se ha hecho evidente en la gran cantidad de filmes adaptados de videojuegos que en su mayoría, fracasan ante la audiencia o la crítica.

Los factores para el fracaso pueden ser múltiples, cambios en el guión original del videojuego usualmente son los principales para la queja del público, pero se encuentra en otras películas que, aunque el guión se mantenga, otro elemento es en última instancia el que impide el triunfo económico del film. Notoriamente esto es una cuestión de casos, ya que existen adaptaciones de videojuegos que han logrado ganar el respeto del público y la crítica, pero son escasas películas que logran levantarse del común denominador de las adaptaciones.

5.1.1 Adaptaciones de videojuegos

Lara Croft: Tomb Raider (2001) es la película proveniente de un videojuego que más dinero había recaudado hasta el 2007. Pero este no algo particularmente influyente si se nota el total relativo de dinero ganado en comparación con la inversión inicial para la producción de dicho film. La película llega a costar aproximadamente 115 millones de dólares y

recauda tan solo 131 millones aproximadamente. En efecto logra recaudar lo inicialmente gastado además de generar poco más de 15 millones de dólares de ganancia. Pero si estas figuras se comparan con otros filmes más taquilleros, la cifra que es la mejor entre adaptaciones de videojuegos no llega ni al top 100 de películas más taquilleras.

Dejando de lado el aspecto más fuerte de los resultados de este film del 2001 se observa una muy pobre recepción. Donde más de la mitad de los críticos rechazan a este film y otros críticos de videojuegos que analizaron el film concuerdan con la posición negativa frente a esta pieza por parte de los cinéfilos.

¿Pero porque el film tuvo un tan mediocre desempeño siendo el film adaptado de videojuegos más exitoso económicamente de la historia? La mayoría de las quejas son por la inconsistencia del personaje del film comparado a la original en el videojuego. Pero es posible que una de las razones es también la identificación del jugador con el personaje jugable. Algo observado durante las sesiones de estudio de caso es que el jugador tiende a atribuirles ciertos aspectos a los personajes que realmente no están presentados.

El backstory es un elemento con el que guionistas trabajan para desarrollar personajes. Tener presente la historia detrás de un personaje, los hechos que no se ven durante la película o el videojuego son clave para permitirle al guionista saber cómo cada personaje reaccionaría ante cada situación presentada.

Pero el caso es que un jugador también puede inferir el backstory de un personaje en base a lo que ve en la pantalla y como es que lo juega y manipula. Este efecto psicológico no se observa en todos los jugadores, pero algunos más adeptos a una franquicia han presentado ciertos rasgos en su manera de jugar que apuntan a que generan un propio backstory del jugador, rellorando aquellas partes de la historia que no conocen y no se mostrarán.

Una vez establecido esto es posible que una de las razones por las cuales el grupo fanático del videojuego Tomb Raider haya rechazado la adaptación a la gran pantalla porque la construcción del personaje presentado no lucía como este grupo humano esperaba que

fuera. Pero a la vez también influyen factores como el director elegido para el film, lo que se elige mostrar en la adaptación y lo que queda afuera, pero también los cambios en la historia.

Llegado el 2007 la franquicia de Resident Evil a través de una innovadora campaña publicitaria y bastantes mejoras de efectos lucidas en el tráiler de su tercer film llevaron al film a romper el record de que había impuesto Lara Croft: Tomb Raider (2001).

Resident Evil: Extinction (2007), obtuvo crítica media para baja al igual que el film del 2001. Sin embargo, esto pudo ser una victoria para el estudio Constantin Films, ya que las anteriores películas de su franquicia fracasaron rotundamente ante la crítica y el público general.

La razón del fracaso de esta franquicia es bastante más evidente dada la gran mayoría que reclama por esta razón, el cambio total del guion y la historia del juego. En la película existe una protagonista que aunque audaz, nunca existió en la saga del juego y efectivamente el juego tiene bastantes personajes femeninos protagónicos que bien podrían haber sido utilizados.

La cuarta entrega de esta saga de terror y acción impuso otro record en la taquilla pero nuevamente bajó su recepción ante la crítica. Recibiendo casi una totalidad de opiniones negativas por parte de la comunidad cinéfila. Resident Evil: Afterlife (2010) curiosamente rompe el record de recaudación un film adaptado de un videojuego por casi el doble, alcanzando la cifra aproximada de 300 millones de dólares.

Esta cuarta película de la franquicia posee la particularidad de tener una recepción negativa, tanto por la crítica como el público y sin embargo, recauda más que cualquier otro film de la saga. Es posible que esto es debido a que el film alcanza un público distinto, deja de apuntar a llamar la atención de los fans del juego puesto a que aquellos seguidores del juego respondieron negativamente a todos los films de esta franquicia – Exceptuando los films animados, pero estos filmes no pertenecen al mismo estudio y son películas que siguen la misma trama que el videojuego- por no seguir la historia original.

La franquicia Resident Evil de Constantin Films en efecto propone una historia mediocre, ninguna de sus películas logra una buena recepción y en su mayoría ni siquiera una media alta crítica, todas las películas reciben muy bajo puntaje en todas las plataformas virtuales de crítica cinematográfica. Pero no llega a ser un fracaso económico, por lo contrario tres de sus películas logran multiplicar su presupuesto original en grandes proporciones, estas fueron Resident Evil: Apocalypse (2010), Resident Evil: Retribution (2012) y Resident Evil: The Last Chapter (2017).

Si el aspecto económico fuese el único objeto de estudio entonces esta franquicia sería extremadamente exitosa. Pero el desagrado del público lleva a marcar a esta serie de films como otro hito no memorable para los videojuegos dentro del cine. Y Villalobos (2014) concuerda con esta postura.

Al día de hoy el film de un videojuego que mejor recaudación ha tenido es Warcraft (2016) con un aproximado de 433 millones de dólares ganados.

Warcraft (2016), presenta ciertas particularidades. Este film fue producido por Universal Studios en conjunto con Blizzard, la compañía desarrolladora de la saga de videojuegos de Warcraft. Entonces es claro por qué la historia y guión se mantuvieron, dado a que los mismos desarrolladores monitoreaban el proceso de creación del libreto cinematográfico. Pero aun así la crítica fue negativa frente a este film, aunque el nicho al que la película apuntaba la recibió bien. Los críticos de cine concuerdan que Warcraft resulta ser un film con narrativa pobre. Lo cual tiene sentido ya que en la película, existe mucho backstory que no se cuenta, que está en los videojuegos, por ende solo alguien que jugó una de sus versiones lúdicas entendería mejor y disfrutaría plenamente Warcraft (2016).

Curioso observar como filmes adaptados logran un buen número de recaudación pero no el respeto de la crítica. Y esto se repite a lo largo de las adaptaciones de videojuegos al cine, con única excepción en los filmes animados de franquicias como Resident Evil o Final Fantasy, pero no se incluyen en la misma categoría por ser producidas por la desarrolladora de los videojuegos para un público más pequeño.

La observación apunta a la posibilidad de que el videojuego en si es un producto cinematográfico que no requiere ser transpuesto, dado a que usa una estrategia distinta para contar historias. Pero para que esta hipótesis sea válida las transposiciones de otras disciplinas deberían de correr los mismos resultados en la taquilla y recepción que los videojuegos adaptados a filmes. Y resulta que no es así. Las adaptaciones de libros en muchos casos resultan en filmes muy respetados. Lo propio con casos de adaptaciones de otras películas como *The Girl With The Dragon Tattoo* (2011) de Fincher, que es una adaptación de una saga de films proveniente de Suecia, filmes que a su vez son adaptaciones de una trilogía de libros.

Resulta que el caso no se mantiene para otras disciplinas. Si bien puede haber fracasos en adaptaciones de libros al cine o de adaptaciones de otras películas hechas por Hollywood, la cantidad no es tan contundente como en las adaptaciones de videojuegos.

5.2.2 Recursos de los videojuegos en el cine

Independiente del cine de adaptación, las películas y el discurso cinematográfico han recibido una influencia del lenguaje encontrado en el videojuego. Este fenómeno se manifiesta en filmes de las últimas dos décadas y se encuentra específicamente en el manejo de la cámara y sus movimientos.

Gus Van Sant, director de *Elephant* (2003) confirma su inspiración en la perspectiva de third-person de los videojuegos de PlayStation populares de esos años. El filme es construido a partir de múltiples planos secuencia, emulando la perspectiva que observa el jugador sobre su personaje cuando lo manipula en un videojuego.

En este estilo de plano el personaje está centrado, de espaldas a la cámara y conforme el personaje avanza la cámara lo hace también. Tal como la perspectiva del videogame, donde se observa que la cámara y personaje avanzan a la par en un solo sentido.

No es casualidad que la trama de este film circula alrededor de la violencia, Van Sant adopta este método discursivo a lo largo del film como reminiscencia de los videojuegos,

haciendo un guiño a los múltiples estudios que adjudicaban la culpa de un tiroteo escolar a los videojuegos violentos.

Como es evidente, dicha investigación fue refutada, los videojuegos no hacen violentas a las personas de psiquis sana, pero en aquel entonces el tópico estaba abierto a la polémica, haciendo que el subtexto de Elephant (2003) sea más contundente.

Otro film que posee un lenguaje video lúdico es Apocalypto (2006) de Mel Gibson. Villalobos (2014) Lo marca como la mejor película basada en un videojuego. Sin embargo, es evidente que este film no es una adaptación, sino un guión original.

¿Entonces qué quiere decir Villalobos? Apocalypto posee largas secuencias dedicadas enteramente a la acción, sin diálogo ni desarrollo explícito dramático. En una escena varias aborígenes escapan corriendo en un largo descampado tratando de esquivar lanzas. En esta secuencia la manera en la cual la acción se desarrolla se asemeja mucho a la de un videojuego poniendo al jugador en una situación de escape.

A lo largo de este largometraje el personaje principal prácticamente corre, escapando de sus captores. Y en el proceso de este escape las situaciones de acción se desarrollan, pudiendo ser comparadas con action sequences de videojuegos pero sin la parte interactiva. Por ende, se manifiesta que Apocalypto (2004) es un ejemplo de la asimilación del lenguaje de los videojuegos en el cine, ya que posee un personaje que va avanzando por distintos niveles de cierta manera, para alcanzar su meta. Y cada nivel resulta ser más difícil que el anterior.

Esta asimilación de lenguaje ahora es bastante más usual. Siendo observada en más recientes largometrajes como Birdman (2014). Se produce un entrelazado de técnicas y recursos de dos disciplinas que se asimilan entre ellas y son aprovechadas por ambas ramas audiovisuales, evidenciando que existen recursos de videojuegos en el cine de la misma manera que existen técnicas del cine en el videojuego.

5.2.3 Una película videojuego

En anteriores capítulos se nombra *Hardcore Henry* (2015) por poseer una muy particular manera de utilizar la cámara narrativa.

Se destaca este film por poseer un distintivo único. Ser un film creado para homenajear videojuegos de tipo First-person shooter. Y es clara su intención desde el primer instante que empieza el film, ya que este está construido con la perspectiva de cámara subjetiva, tal como en un videojuego de tipo shooter primera persona.

Se destaca este por ser el último y más reciente hito en la historia del cine que promueve un discurso entrelazado entre este y los videojuegos. Además de ser un homenaje a varias franquicias del género shooter, *Hardcore Henry* (2015) es contada como un videojuego en primera persona, e incluso por momentos el espectador podría creer que está ante un cinematic de un videojuego más que una película.

Ahora bien, la crítica no recibe a este film como se esperaría por un producto tan innovador y es que, el film en si está concebido como cine clase B. Con un escaso presupuesto de 2 millones de dólares el proyecto surge a través de la viralización de un cortometraje con los mismos recursos cinemáticos que promueve la posterior creación de la película. Sin embargo, se alega que el film fue un éxito en taquilla por multiplicar su original presupuesto 8 veces, ganando aproximadamente 16 millones de dólares. Cifra minúscula comparada a filmes taquilleros, pero para un filme independiente clase B ese monto es en realidad muy fructífero.

Curiosamente, el grupo de críticos de videojuegos brindó puntuaciones mucho más altas a este largometraje que la crítica cinéfila. Revistas online como IGN destacan de esta película su fidelidad en retratar en género First person shooter. Género donde la historia no importa demasiado, sino el objetivo es lograr mayor cantidad de bajas enemigas, alcanzar los checkpoints, destruir todo a tu paso y vencer al enemigo.

Pero *Hardcore Henry* (2015) si tiene una historia, que aunque criticada, está presente y sirve como apoyo a la obra total. Aunque es posible comparar a este filme con el caso de

videojuegos como la franquicia Battlefield, donde precisamente la historia es el aspecto menos cuidado y se hace hincapié en el modo de juego, graficas, modo multijugador y disfrute de la acción.

Por ello Hardcore Henry (2015) al día de hoy es la película videojuego por defecto, el proyecto que propone lo que algunos videojuegos y además lo logra. Es un largometraje particular, difícilmente aceptado por todos, pero el nicho consumidor de videojuegos similares le encuentra el valor a esta pieza cinematográfica casi lúdica que irrumpe con el concepto original de pensar el cine para narrar y que en su lugar propone poner encima la acción poco ortodoxa.

5.2 Impacto de los recursos cinematográficos en el usuario

Observado en la historia del cine, el desarrollo de nuevas estrategias discursivas termina desencadenando cambios que marcan a esta rama audiovisual. Como la llegada del sonido o el color, o incluso el Decoupage o fragmentación de la escena implican un cambio de paradigma en las maniobras a utilizarse para construir filmes.

Ahora bien, ¿De qué sirve esta evolución del lenguaje cinematográfico? Está claro que promueve un relato mucho más claro y entendible para el espectador. Pero a su vez este puede implicar distintos efectos en el grupo humano.

El efecto pertinente al presente proyecto de graduación es el del entendimiento y empatía. Dado a que son factores cruciales para que el espectador disfrute de la historia contada en un videojuego o una película.

En el experimento de estudio de casos se encuentra como un videojuego carente de una narrativa y recursos estilísticos cinemáticos termina llevando al jugador a preferir un videojuego que posea dichos aspectos. Entonces, resulta que la integración de técnicas cinematográficas en un videojuego, llegan a cumplir un importante lugar en la pieza final.

Analizando las respuestas de Podolny, resulta que se evidencia una intención por parte de los desarrolladores de videojuegos de aprender del cine, usar sus estrategias, adoptar las técnicas nuevas de narrativa, para integrarlas al proyecto lúdico que desarrollan.

Entonces esto se hace con una intención, o varias, pero principalmente se pretende que el espectador tenga un impacto de esto que contempla en la pantalla.

Tal como se observa en *Hardcore Henry* (2015), la historia realmente no importa, lo que importa es la acción. Y las estrategias cinematográficas están en función a ello, para que todas las situaciones de acción se disfruten y la historia pase a segundo plano. Aunque esto solo aplica a este filme, ya que lo que termine siendo más importante en un proyecto será determinado por los realizadores y potenciado por el discurso que empleen.

Ahora, *Heavy Rain* (2010) es el caso opuesto, aquí lo que importa es la historia y en efecto, los recursos cinematográficos están totalmente subordinados a la narrativa, dando total focalización a la trama y que el espectador se informe de esta.

Con esto se afirma entonces que los recursos cinematográficos además de su uso estilístico, son cruciales para dirigir la atención del espectador a un determinado aspecto de la pieza audiovisual que observan y en base a esto el impacto va a ser distinto.

Si el videojuego o filme pretende que el espectador conecte con la historia entonces el impacto deseado es el de identificación con el personaje principal, o la empatía por los personajes y sus situaciones. Que exista un efecto psicológico que permita afianzar al espectador con la trama, sin necesidad de que lo que esté viendo sea algo vivido, pero que sea capaz de comprenderlo y además presentar una respuesta emotiva a esto.

Por otro lado, si el espectador debe ser distraído de la historia, estos recursos cinematográficos van a cumplir la función de resaltar la calidad de efectos especiales, situaciones de acción, recursos estilísticos varios o bien, en el caso del videojuego elogiar sus mecánicas de juego, graficas, innovación tecnológica y modo multijugador.

Entonces es definitivo que existe un impacto en el espectador por parte de los recursos cinematográficos. Lo cual solamente apunta a que el videojuego ha evolucionado para adoptar el cine en su discurso.

Pero el impacto no solamente se resume en una dirección del interés del espectador. Observadores más entrenados logran apreciar la coherencia interna de un proyecto, he ahí el público cinéfilo que encuentra placentero observar filmes únicamente por su implicancia discursiva. Dando lugar a producciones donde nuevamente la trama pasa a segundo plano y se resalta el discurso en sí.

Aun no existen videojuegos de características similares a las de corrientes cinematográficas como el Dogma 95 o la Nouvelle Vague, que poseían la particularidad de resaltar el dispositivo, pasar la trama a segundo plano y narrar cine con recursos cinematográficos dándoles el protagonismo. Principalmente estas corrientes del cine nacen partir de la intención de la ruptura de un estereotipo en el campo, o bien el choque de pensamientos distintos para generar una visión distinta de un preexistente concepto el cual es resignificado.

Lo más cercano a un estilo de cine así son los videojuegos netamente lúdicos, los cuales en su mayoría no poseen estrategias cinematográficas ya que prescinden de ellas. En el videojuego estas están presentes más que nada para resaltar la trama y, en algunos casos, brindar una sensación más verosímil a secuencias de videojuegos que poseen más interés en su acción que la trama. Los shooters cinematográficos son el claro ejemplo, la franquicia Battlefield y la de Call of Duty poseen historias, pero los recursos cinematográficos además de estar ahí para la escasa trama, están para resaltar explosiones, batallas épicas, escapes heroicos y paisajes devastados.

Por ende, se apunta al hecho de que estos elementos del discurso cinematográfico encontrados en los videojuegos van a estar en función a que desee ser resaltado por parte del desarrollador y su impacto fructífero o no dependerá de que tan logrado este el proyecto.

5.3 Análisis final

¿Qué destaca de los videojuegos narrativos hoy en día? Hasta hace 20 años, destacaba su jugabilidad, gráficos, sistema multijugador, su trama y en general el interés que podía generar.

Pero ahora entre todos esos aspectos se agrega sus rubros cinematográficos. Ahora un videojuego puede destacar por su dirección de arte tal como un filme lo haría. Ahora el videojuego se ha convertido en un área audiovisual que se permite agregar un valor cinematográfico narrativo a sus productos.

Esto no solo lo hace con el objetivo de contar la historia, ya que como se ha observado, estos recursos también pueden potenciar las facultades más técnicas del juego. El lenguaje cinematográfico puede potenciar la apreciación del motor del juego, sus gráficas, su jugabilidad y el modo multijugador. Esto es el gran cambio que han presenciado los videojuegos en esta última década. No solamente asimilar los rubros cinematográficos es suficiente, el hecho de que estos se usen para el beneficio de los elementos propios de un videojuego es algo particular en verdad.

Destiny 2 (2017) posee un live action tráiler, una muestra previa al producto final, que está construida totalmente como el tráiler de una película, o como un cortometraje para el cine. Y el gran aporte de este tráiler para el producto final es el resaltar los aspectos del videojuego en sí, no su trama, la trama es explicada en escasos 15 segundos por un narrador, acto seguido, esta pieza audiovisual empieza a destacar el modo de juego que posee este videogame. Mostrando inmensas batallas de múltiples soldados futuristas contra extraterrestres, el tráiler de Destiny 2 pone en juego todos sus recursos cinematográficos para destacar el modo multiplayer del juego –el modo multijugador de Destiny es la razón por la cual el primer juego ganó gran popularidad- y los aspectos del juego que ofrece al jugador, como las armas disponibles, los mapas y personajes.

Como en *Hardcore Henry* (2015), en este tráiler la narrativa pasa a un segundo plano, quitando la principal función de los recursos cinematográficos y resignificándola, haciendo que estos sean utilizados para potenciar el dispositivo de juego y no su trama.

Entonces, en la presente década el paradigma cambia. Los recursos cinematográficos en los videojuegos existen, eso está confirmado y presente hace años, pero no cumplen el mismo acometido que lo hacen en el cine. En el cine, especialmente el hollywoodense, estos recursos van a estar subordinados a la historia y que esta se entienda perfectamente. En los videojuegos esta función también está. En algunos videojuegos narrativos esto es crucial, que los recursos cumplan ese rol de potenciar el relato, su efectividad y entendimiento para el espectador.

Pero se encuentra que también se utilizan debidamente para la manifestación de recursos propios del videojuego para que estos sean apreciados de mejor manera. A través de construcciones de planos y secuencias de montaje, las batallas de *Battlefield 1* (2017) ganan una dinámica en la pantalla que es acorde al tono del juego bélico. Pero lo real es que esta secuencia de montaje que muestra una majestuosa batalla en un desierto carece de narrativa. Es decir, se ven dos bandos peleando, pero no hay un inicio, desarrollo ni conclusión. Al espectador se lo lanza en medio de la acción con música, explosiones y gritos de batalla para que simplemente disfrute del espectáculo.

Este caso está en múltiples juegos del género bélico, sobre todo aquellos que dependen de su modo multijugador para atraer a los jugadores. A través de estos cinematics los juegos venden el modo multiplayer al jugador y es bastante efectivo, porque en sí, estos cinematics que carecen de una trama sólida son muy similares al multijugador. En este modo se lanza a los jugadores a la acción de manera directa con el único objetivo de sobrevivir y erradicar la mayor cantidad de oponentes posibles.

Ahora bien, hay modos dentro del multijugador que son más complejos que una simple batalla, pero no más complejos que toda una trama. La versión más elaborada de un modo dentro del multiplayer puede ser la conocida captura de banderas, o de defender un objeto.

Evidentemente la resignificación de los recursos cinematográficos en los videojuegos marca una capacidad interesante de este medio para poder adaptarse a nuevas tendencias, saber aprovechar influencias externas y unificar su propio mecanismo con las estrategias adquiridas de otras áreas.

Pero en definitiva los recursos cinematográficos de los videojuegos el lugar donde van a relucir y apreciarse mejor en aquellos videogames narrativos.

La naturaleza de estos es el contar una historia, algo que el cine logra efectivamente y lo hace por más de un siglo ya. Entonces, la unificación de los escasos límites físicos de un videojuego en conjunción con los recursos cinematográficos existentes puede brindar una narrativa de alto impacto en un videojuego.

Juegos dirigidos por cineastas brindan una mirada de la cámara de alto impacto, dado su conocimiento de cómo narrar historias a través del dispositivo. Y gracias a las pocas limitaciones del medio, se usan los recursos de maneras casi irreales o imposibles de lograr factualmente en la realidad, agregando un amplio espectro de posibilidades para contar una historia dentro de un videojuego. Lo cual también llega a motivar al espectador, dado a que puede encontrar parte del cine en un videojuego y a la vez, todo lo que un juego ofrece a sus usuarios y consumidores.

Aunque evidentemente el efecto puede variar según edad e intereses, en general en el público joven, esta convergencia brinda efectos positivos. Incluso si el público apuntado no busca una narrativa, como el caso de los videojuegos de FIFA. Donde no directamente no existe una trama. Son partidos de fútbol sucesivos donde bien se puede ganar una copa o la liga de algún país.

En un videojuego de este tipo y en otros de deportes los recursos cinematográficos están para dar el mayor disfrute a su allegado público. El director de un videojuego de deportes debe tener en cuenta que el público al que apunta probablemente consume el deporte por televisión. Esto hace que el espectador este familiarizado con un lenguaje audiovisual determinado. Y si este lenguaje es incorporado en el videojuego de dicho deporte, entonces

el espectador va a sentir más conexión con este. Y no por causar empatía por personajes u otro recurso para apoyar a la trama. En realidad esto porque si el lenguaje visual de un entretenimiento de su agrado se encuentra en el videojuego de este deporte, el espectador recibe algo que conoce y disfruta. Y el juego además de brindarle el entretenimiento lúdico, le aporta al espectador elementos propios de este deporte y de su exhibición por televisión. Esto le adjudica al juego más herramientas para atraer a su público y evidentemente si es bien logrado el público responde positivamente.

Ese es otro caso de adopción de técnicas cinematográficas o del discurso audiovisual utilizado a favor de algo más que la trama en un videojuego.

Acercándose a una conclusión se afirma que los recursos cinematográficos en los videojuegos van a formar parte de la pieza total, siendo una herramienta que potencia algo existente en el juego, desde su trama, hasta sus gráficos, modo de juego o coherencia interna de lo que se muestra.

El área del cine ha potenciado al videojuego. Gracias a esta nutrición de medios, el videojuego crece hasta posicionarse como un entretenimiento sólido, que ha evolucionado bastante desde sus inicios en su humilde inicio en un bar pequeño para jóvenes en los años 70.

Se ha observado como el medio obtiene un crecimiento exponencial en los último 20 años gracias a la convergencia con el cine y la llegada de las tecnologías de 3D, que son precisamente las que permiten la retratación de la realidad más fidedigna.

En concreto, los videojuegos narrativos hoy por hoy casi todos poseen recursos cinematográficos. Pero se encuentran en todo tipo de videojuegos, esto por la efectividad de las técnicas cinemáticas para contar algo, mostrarlo, explicarlo o incluso venderlo. Los recursos cinematográficos ya no se resumen exclusivamente en ser útiles para la narrativa, sino que brindan una visión para el desarrollador de poder plasmar una idea en la pantalla, que se comprensible para el espectador y que además, logre generar aquello que dicho desarrollador busca, desde emocionar al espectador, hasta generarle ganas de jugar más.

Conclusiones

En primera instancia, se ha relevado casi un siglo de historia de cine y, la mitad de ese tiempo es toda la vida de los videojuegos.

A lo largo de este trayecto se ha logrado observar el impacto que tienen las innovaciones en cada área. Los avances tecnológicos, de tendencia, el cambio en las nociones bajo las cuales se dirige, produce y exhibe una película evolucionan marcando constantemente al medio audiovisual.

Se ha observado cómo es que cada situación en la historia de ambas avanza a una convergencia de medios que hoy en día se entrelazan para congeniar y crear producciones versátiles, donde se encuentra recursos estilísticos de múltiples áreas.

Esta convergencia ha avanzado hasta el punto en que la evolución de estos medios audiovisuales termina invadiendo al otro y viceversa. Lo cual implica un nuevo discurso para cada área del medio audiovisual, un discurso mixto, conformado por la evolución de múltiples ramas que dejan de ser paralelas y empiezan a unificarse hasta cierto punto, no de manera drástica, sino muy sutil.

Se concluye que los recursos cinematográficos existen en los videojuegos hace más de 20 años. A finales de los 90 los profesionales del área del cine incursan en el mundo del videojuego para precursar y ser pioneros de los videojuegos cinemáticos. Estos videojuegos de carácter narrativo proponen el uso de estrategias cinematográficas para impulsar el relato, facilitar su entendimiento e incrementar el disfrute del público jugador.

Esta migración de profesionales es un evento clave en los videojuegos que potencia producciones sucesivas al año 1997, año en que Final Fantasy VII se estrena y se considera el primer videojuego cinemático.

Los rubros que llegan a los videojuegos son la fotografía, arte, montaje, dirección y sonido. De los cuales el más longevo resulta ser la dirección de arte, primer rubro que incursiona en los videojuegos mucho antes de que estos empiecen a ser en 3D.

Se afirma que la dirección de arte es un rubro precursor del medio de los videojuegos con anclaje en el mundo del cine que promueve la convergencia de ambos medios. Especialmente en los noventa gracias al reconocimiento internacional de la dirección de arte en los videojuegos, la cual empieza a ser una categoría en los premios de videojuegos que son galardones equivalentes al premio de la academia para las películas.

Además, se confirman las sospechas del propósito del uso de estos rubros cinematográficos en el mundo del cine. Estos son propuestos para brindar un elemento que dirija la mirada del jugador/espectador y fije su atención en un punto específico del juego. De ser exitoso este proceso, el jugador podrá conectar con la trama logrando conformar un pacto ficcional fructífero. O también será dirigida su mirada a los aspectos más factuales del videojuego en sí, como su alta calidad de gráficos, jugabilidad, innovaciones o modo multijugador.

Este efecto se estudió en tres videojuegos los cuales son prueba contundente del cine en los videojuegos. Heavy Rain es una película interactiva para muchos teóricos y el público general lo percibe de manera similar. Y sorprendentemente, un videojuego que deja muy poco tiempo de juego en sí, logra un éxito mundial, conformando un nuevo subgénero en el área, el cual es el drama interactivo y este hoy en día es tan común como cualquier género de videojuegos como sports games, hasta terror.

En The Last Of Us se evidencia la autenticidad de su valor cinematográfico y, a través de la observación de sus estrategias para contar la trama, se encuentra que el producto en sí, es una obra de alta calidad digna del reconocimiento mundial que ha logrado. Además se confirma a través de la entrevista con un profesional del área que este videojuego resulta ser un cambio de paradigma para los videojuegos. The Last of Us es un hito en los videojuegos por marcar a una generación de video jugadores y dejar una historia que el gran público de videojuegos aprecia y avala. Pero también la crítica otorga un gran reconocimiento a este juego, por ende se concluye que este, es un momento crucial en la historia del área de los videojuegos.

Se ha avanzado a la alegación de que el medio del videojuego presenta características que simulan al cine para contar historias. La capacidad de llevar al espectador a la posición de protagonista implica un impacto distinto en su percepción de la narrativa.

Pero este no busca imitarlo, sino absorbe estrategias efectivas para incursionarlas en su medio, lo cual en consecuencia hace que estos medios se hagan bastante similares en ciertos videojuegos.

Esto se apoya en base al estudio de campo realizado. Donde se encuentra que el 50% de los jóvenes prefiere ir al cine y el otro 50% prefiere jugar un videojuego narrativo. Ahora el grupo humano joven dedica más tiempo a los videojuegos y además opta por elegir aquellos que le ofrezcan una historia.

Pero lo más importante de estos resultados es la consistencia en las preferencias de videojuegos en el público joven. Donde se encuentra que la gran mayoría opta por videojuegos narrativos, muy pocos prefieren un videojuego netamente lúdico el cual carece de estrategias narrativas cinematográficas y recurre a otras estrategias. Sin embargo, se encuentra que hay videojuegos narrativos los cuales ponen la historia en segundo plano y le dan mayor valor, a través de estrategias cinematográficas, a sus recursos propios del videojuego. Se observa el caso de Battlefield 1(2016) que si bien, tiene un modo historia, el jugador es incitado desde el tráiler al modo multijugador. Los recursos estilísticos cinematográficos están impulsados para promover el dispositivo del videojuego, su calidad de gráficos, su modo multijugador y la acción y aventura que este modo implica, dejando totalmente de lado la narrativa, aun cuando existen recursos cinematográficos en este videojuego.

Se encuentra ese particular fenómeno, el cual implica usar estrategias para contar historias para promover algo no narrativo, o en algunos casos, escasamente narrativo, como una batalla que donde se observan 2 bandos luchando pero no hay un inicio, desarrollo ni final, sino que se lanza al jugador en medio de la acción y debe seguir la corriente de lo que sucede.

Avanzando con las conclusiones, se observa que las adaptaciones de videojuegos al cine fracasan en su totalidad, ya sea en la recepción o en la taquilla, algo siempre falla. Casos como Warcraft (2016) implican una gran recaudación pero pobre recepción la cual termina cancelando sus secuelas.

Un caso contrario es de los filmes de Final Fantasy animados, los cuales son recibidos positivamente por la crítica y el público general, pero recaudan muy poco por ser apuntados a un público de nicho y por ello, la mayoría de estos filmes no llega a un estreno en cine. Normalmente estos filmes se lanzan directamente en DVD y recientemente en estreno online en formato *Pay per View*.

El fenómeno del fracaso de estos remakes resulta extraño, ya que transposiciones y adaptaciones de libros, otras películas y series de televisión han tenido casos de gran éxito. Entonces queda la incógnita del porque sucede esto con los videojuegos, ya que solo hay posibles explicaciones pero no una absoluta solución.

Es posible que la razón detrás de este fenómeno de remakes de videojuegos en el cine se debe a que el valor cinematográfico en un videojuego exitoso hace que este, al ser reformulado pierda cierta libertad que es brindada por el medio del videojuego. Pero otra posibilidad es que, dado a que un videojuego elegido para remake cinematográfico es una pieza audiovisual exitosa en su mayoría, cuando se lo reformula resulta complicado volver a lograr el mismo éxito que la pieza original logró.

Finalmente, después del proceso de investigación, se alega que el videojuego no busca competir contra el cine, sino que se nutre de este.

Ahí está el cómo de que a los videojuegos no se les da el valor cinematográfico. No porque los videojuegos no posean una herencia del cine, ya que se confirma que si la tienen. Sino por qué los realizadores apuntan a lograr algo diferente que ganar un valor cinemático. Un realizador de videojuegos busca que su producto sea exitoso por su propio merito. Al producir un videojuego las desarrolladoras no pretenden generar revuelo en la comunidad cinéfila, ni que contemplen su juego como una pieza cinematográfica. En realidad, los

desarrolladores emplean estrategias cinematográficas para impulsar el éxito y valor de su videojuego. Y de todas maneras en el valor cinematográfico termina siendo reconocido por críticos que entienden mejor el tema.

Ahí concluye el presente proyecto de graduación. La investigación encuentra los recursos cinematográficos en el videojuego. Los cuales son observados, analizados y desglosados. Para después comprender su rol en el videojuego, su propósito y por qué se utilizan en este medio. Y resulta que los videojuegos y el cine están bastante más conectados de lo que se sospechaba. Pero ambos son autónomos, no dependen uno del otro, aunque si se benefician en base a la evolución y desarrollo de estos, ya que como se ha observado, el cine termina nutriéndose de los videojuegos tanto como estos del cine.

Lista de Referencias Bibliográficas

Burch, N. (1999). *El tragaluz del infinito*. Madrid: Cátedra.

Business Insider (2016) *50 Best Selling Albums of all Time*. (2016). Recuperado el 26/05/2017 de <http://www.businessinsider.com/50-best-selling-albums-all-time-2016-9/#45-kenny-g-breathless-6>

Campbell, J. (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. Nueva York: Bollingen Foundation.

Choi, D. (2009). *Transiciones del Cine: De lo Moderno a lo Contemporáneo*. Buenos Aires: Santiago Arcos editor.

Coskrey, J. (2014, 26 de Septiembre). Kojima's Terrifying World of the Unknown. *The Japan Times*. p. 16

Elenger, M. (20 de junio de 2013). *Game Engines: How do they Work?* [Posteo en blog]. Recuperado el 28/05/2017 de: <https://www.giantbomb.com/profile/michaelenger/blog/game-engines-how-do-they-work/101529/>

Field, S. (1996). *El Manual del Guionista: Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*. Madrid: Plot.

Glancey, P. (1996) *The Complete History of Computers and Video Games*. Londres: EMAP Images.

Gubern, R. (1969). *Historia del Cine*. Barcelona: Anagrama Editorial.

Hancock, H. (2002). *Better Game Design Through Cutscenes*. Recuperado el 28/05/2017 de: http://www.gamasutra.com/view/feature/131410/better_game_design_through_.php

Hooper, R. (22 de febrero 2016). The man who made 'the worst video game in history'. BBC News. Recuperado el 22/05/2017 de: <http://www.bbc.com/news/magazine-35560458>

Isaacs, C. (Productor). (2014). *Moments That Changed The Movies: Jurassic Park*. [YouTube]. Los Angeles: Academy of Motion Pictures.

- Leraci, V. (Productor). (2015). *Elders Play The Last of Us (Elders React: Gaming)*. [YouTube]. New York: Fine Brother's Entertainment.
- Manovich, L (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Buenos Aires: Paidós.
- McMahan, A. (2002). *Alice Guy Blaché, Lost Visionary of the Cinema*. Nuevo York: Continuum.
- Melissinos, C. y O'Rourke, P. (2012). *The Art of Video Games*. Nueva York: Welcome Books.
- Ortigosa, M. (2017). 'GTA V' supera los 80 millones de unidades vendidas en todo el mundo. Recuperado el 24/05/2017 de: <http://www.marca.com/tiramillas/videojuegos/2017/05/24/592580d5e2704e6d5e8b45e6.html>
- Paradis, D. y Thibault, D. (Productores). (2015). *Top 10 Cinematic Video Games*. [Video Online]. Montreal: WatchMojo.com
- Pérez, O. (2011) *El Lenguaje Videolúdico: Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes.
- Siddiqui, A. (2011). *8 Innovations That Completely Changed the Way We Play Video Games*. [Revista en línea]. Recuperado el 22/05/2017 de: <https://mic.com/articles/62641/8-innovations-that-completely-changed-the-way-we-play-video-games>
- GMR Magazine (2003). *PS1 Top 25*. GMR Magazine [Revista en línea]. Recuperado el 6/02/2017 de: https://archive.org/stream/GMRMagazine/GMR_01_Feb_2003#page/n96/mode/1up
- Tavinor, G. (2009). *The Art of Videogames*. Chichester: Wiley-Blackwell
- Truffaut, F. (1954, Enero) Cahiers Du Cinema. *Une Certaine Tendance du cinema français*, 6 (31), 73-75.
- Van Hurkman, A. (2014). *Color Correction Handbook: Professional Techniques for Video and Cinema, Second Edition*. San Francisco: Peachpit Press.
- Villalobos, J. (2014) *Cine y Videojuegos: Un diálogo transversal*. Madrid: Héroes de papel.

Bibliografía

- Altman, R. (2000). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós.
- Beylie, C. (2006). *Películas clave de la historia del cine*. Barcelona: Robincook.
- Burch, N. (1999). *El tragaluz del infinito*. Madrid: Cátedra.
- Business Insider (2016) *50 Best Selling Albums of all Time*. (2016). Recuperado el 26/05/2017 de <http://www.businessinsider.com/50-best-selling-albums-all-time-2016-9/#45-kenny-g-breathless-6>
- Campbell, J. (1949). *The Hero with a Thousand Faces*. Nueva York: Bollingen Foundation.
- Choi, D. (2009). *Transiciones del Cine: De lo Moderno a lo Contemporáneo*. Buenos Aires: Santiago Arcos Editor.
- Coskrey, J. (2014, 26 de Septiembre). Kojima's Terrifying World of the Unknown. *The Japan Times*. p. 16
- Crawford, C. (1984). *The Art of Computer Game Design*. Nueva York: McGraw-Hill.
- Donovan, (2012). *Replay: The History of Video Games*. Londres: Yellow Ant.
- Elenger, M. (20 de junio de 2013). *Game Engines: How do they Work?* [Posteo en blog]. Disponible en: <https://www.giantbomb.com/profile/michaelenger/blog/game-engines-how-do-they-work/101529/>
- Field, S. (1996). *El Manual del Guionista: Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*. Madrid: Plot.
- Gil Juárez, A. y Mombiela, T. (2007). *Los Videojuegos*. Barcelona: Editorial UOC.
- Glancey, P. (1996). *The Complete History of Computers and Video Games*. Londres: EMAP Images.
- Gubern, R. (1969). *Historia del Cine*. Barcelona: Anagrama Editorial.

- Hancock, H. (2002). *Better Game Design Through Cutscenes*. Disponible en: http://www.gamasutra.com/view/feature/131410/better_game_design_through_ph
- Hooper, R. (22 de febrero 2016). *The man who made 'the worst video game in history'*. BBC News. Disponible en: <http://www.bbc.com/news/magazine-35560458>
- Isaacs, C. (Productor). (2014). *Moments That Changed The Movies: Jurassic Park*. [YouTube]. Los Ángeles: Academy of Motion Picture Arts and Sciences.
- Kent, S. (2001). *The ultimate history of video games*. New York: Three Rivers Press.
- Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos: Aprender en mundos reales y virtuales*. España: Morata.
- Leraci, V. (Productor). (2015). *Elders Play The Last of Us (Elders React: Gaming)*. [YouTube]. New York: Fine Brother's Entertainment.
- Levis, D. (1997). *Los videojuegos un fenómeno de masas*. Barcelona: Paidós.
- Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Buenos Aires: Paidós.
- Machado, A. (2009). *El sujeto en la pantalla*. Barcelona: Gedisa Editorial.
- McMahan, A. (2002). *Alice Guy Blaché, Lost Visionary of the Cinema*. Nuevo York: Continuum.
- Melissinos, C. Y O'Rourke, P. (2012). *The Art of Video Games*. Nueva York: Welcome Books.
- Ortigosa, M. (2017). *'GTA V supera los 80 millones de unidades vendidas en todo el mundo'*. Disponible en: <http://www.marca.com/tiramillas/videojuegos/2017/05/24/592580d5e2704e6d5e8b45e6.html>
- Paradis, D. y Thibault, D. (Productores). (2015). *Top 10 Cinematic Video Games*. [Video Online]. Montreal: WatchMojo.com
- Pérez, O. (2011). *El Lenguaje Videolúdico: Análisis de la significación del videojuego*. Barcelona: Laertes.

Riambau, E. y Casimiro, T. (1996). *Historia General del Cine Volumen VIII: Estados Unidos, 1932-1955*. Madrid: Editorial Cátedra

Siddiqui, A. (2011). *8 Innovations That Completely Changed the Way We Play Video Games*. [Revista en línea]. Disponible en: <https://mic.com/articles/62641/8-that-innovationscompletely-changed-the-way-we-play-video-games#.yS3iLmIF>

Tavinor, G. (2009). *The Art of Videogames*. Chichester: Wiley-Blackwell

The List (2003). *PS1 Top 25*. [Revista en línea]. Disponible en: https://archive.org/stream/GMRMagazine/GMR_01_Feb_2003#page/n96/mode/1up

Truffaut, F. (1954, enero). *Cahiers Du Cinema. Une Certaine Tendance du cinema, français* 6 (31), 73-75.

Van Hurkman, A. (2014). *Color Correction Handbook: Professional Techniques for Video and Cinema, Second Edition*. San Francisco: Peachpit Press.

Villalobos, J. (2014). *Cine y Videojuegos: Un dialogo transversal*. Madrid: Héroes de Papel.

