

CONGRESO DE LA AE-IC – 2012: COMUNICACIÓN Y RIESGO  
TARRAGONA

**HIBRIDACIÓN DE FORMATOS Y ESTRATEGIAS NARRATIVAS:  
LAS ESCENAS CINEMÁTICAS (*CUT-SCENES*) EN LOS VIDEOJUEGOS**

*Interdependencias múltiples en la era digital*<sup>1</sup>

FRANCISCO JAVIER GÓMEZ TARÍN  
Dpto. Ciencias de la Comunicación  
Universitat Jaume I. Castellón.

ABSTRACT:

A nadie escapa la interdependencia que se ha venido gestando en los últimos años entre las diversas facetas de la cultura digital y el texto cinematográfico. Si en tiempos pasados fueron la radio, la publicidad y la televisión los discursos que impregnaron y marcaron el cinematográfico, más recientemente las transferencias se vienen produciendo desde el mundo del comic y desde el de los videojuegos.

Estudiar los videojuegos supone enfrentarse a una serie de desarrollos tecnológicos que suelen resultar lejanos para el investigador académico, pero no es menos cierto que su presencia en el mercado los hace acreedores de una atención muy especial. Sin embargo, abordar un objeto de estudio de estas características obliga a un abordaje parcial que, en su limitación, permita ir desbrozando el bosque signifiante. Es por ello que el objeto de estudio de nuestra comunicación es únicamente el de la relación entre los textos cinematográficos (su formalización) y las escenas cinemáticas, denominadas *cut-scenes*, que sirven de promoción, introducción y/o información en el seno de los videojuegos y que, frecuentemente, pretenden emular el lenguaje cinematográfico desde una perspectiva novedosa.

Para llevar a cabo este trabajo se han utilizado fragmentos extraídos de los videojuegos más reconocidos actualmente y, procediendo metodológicamente desde una óptica ecléctica basada en el análisis textual y en las formulaciones teóricas que nosotros mismos hemos venido construyendo en los últimos años en torno al análisis fílmico, se vislumbran qué procesos son

---

<sup>1</sup> El presente trabajo ha sido realizado con la ayuda del Proyecto de Investigación *Nuevas Tendencias e hibridaciones de los discursos audiovisuales contemporáneos*, financiado por la convocatoria del Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Ciencia e Innovación, para el periodo 2008-2011, con código CSO2008-00606/SOCI, bajo la dirección del Dr. Javier Marzal Felici.

compatibles entre videojuegos y cine, qué sistemas enunciativos se interpenetran, qué modelos formales son asumidos por los videojuegos procedentes del cine y dónde están sus diferencias más patentes. Las *cut-scenes* suponen el contacto entre cine y videojuegos más tangible, de ahí que un estudio de estas características lo aborde como punto de partida capaz de establecer elementos comunes y diferenciales.

PALABRAS CLAVE / DESCRIPTORES:

Videojuegos – Análisis fílmico – Enunciación fílmica – Discurso audiovisual

CONGRESO DE LA AE-IC – 2012: COMUNICACIÓN Y RIESGO  
TARRAGONA

**HIBRIDACIÓN DE FORMATOS Y ESTRATEGIAS NARRATIVAS:  
LAS ESCENAS CINEMÁTICAS (CUT-SCENES) EN LOS VIDEOJUEGOS**

*Interdependencias múltiples en la era digital*<sup>2</sup>

FRANCISCO JAVIER GÓMEZ TARÍN  
Dpto. Ciencias de la Comunicación  
Universitat Jaume I. Castellón.

## **I. OBJETIVO**

Es de rigor reconocer la interdependencia que se ha venido gestando en los últimos años entre las diversas facetas de la cultura digital -sea esta de carácter tecnológico o aplicando el concepto a formatos e instrumentos (efectos especiales, realidad virtual)- y el texto cinematográfico. Si antaño fueron la radio, la publicidad y la televisión los discursos que impregnaron y marcaron el cinematográfico, en un camino dialéctico de ida y vuelta que afectó a todos ellos a través de un proceso de hibridación permanente, más recientemente las transferencias se vienen produciendo desde el mundo del comic y desde un territorio tan sofisticado como el de los videojuegos.

Estudiar los videojuegos supone enfrentarse a una serie de desarrollos tecnológicos que en muchas ocasiones resultan lejanos para el investigador académico, pero no es menos cierto que su influencia y relevancia en el mercado los hacen acreedores de una atención muy especial, tal como ya está ocurriendo en trabajos cada vez más profundos y reconocidos (Darley, Barnett, Augros, Levis, Lister, Allen, Manovich, Carr y tantos otros, fuera y dentro de nuestras fronteras)

No es ocioso traer aquí a colación la polémica sempiterna de los apocalípticos e integrados, sobre todo al hablar de aspectos que están relacionados directamente con el mundo de la nuevas tecnologías (quizás no tan nuevas). Y no es ocioso porque hay una inevitable cuestión de *perspectiva* (o *punto de vista*, como prefiera ser entendido) que condiciona cualquier aproximación: es evidente que, para el investigador afincado en la cultura visual del hipermedia y

---

<sup>2</sup> El presente trabajo ha sido realizado con la ayuda del Proyecto de Investigación *Nuevas Tendencias e hibridaciones de los discursos audiovisuales contemporáneos*, financiado por la convocatoria del Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Ciencia e Innovación, para el periodo 2008-2011, con código CSO2008-00606/SOCI, bajo la dirección del Dr. Javier Marzal Felici.

el uso de los soportes interactivos, el acercamiento al terreno de los videojuegos lleva consigo una actitud previa marcadamente positiva; por el contrario, para el semiótico, o el investigador poco dado a la utilización de tales tecnologías, el videojuego puede conllevar una etiqueta previa de carácter lúdico poco permeable a los tratos académicos. Como en tantos casos, ni uno ni otro camino aportan la debida seriedad y reflexión, por lo que se hace indispensable buscar un equilibrio.

Ahora bien, plantearse un objeto de estudio de estas características, que no solamente se construye sobre estrategias narrativas sino que, además, implica al espectador (jugador) explícitamente, obliga a un abordaje parcial que, en su limitación, permita ir desbrozando el bosque significativo. Es por ello que el objeto de estudio al que aquí nos enfrentamos es únicamente el de la relación entre los textos cinematográficos (su formalización) y las escenas cinemáticas, también denominadas *cut-scenes*, que sirven de promoción, introducción y/o información en el seno de los videojuegos y que, en muchas ocasiones, pretenden emular el lenguaje cinematográfico desde una perspectiva más o menos novedosa.

La hibridación entre el sistema representacional del cine y el de los videojuegos no solamente se ha de ver como influencia mutua en productos cada día más habituales, como son las adaptaciones de videojuegos para la pantalla cinematográfica, sino que los discursos se imbrican constantemente y son rastreables influencias en un tipo de cine cada vez más cercano al de atracciones de los orígenes. Las *cut-scenes* suponen el punto de contacto entre cine y videojuegos más sensible y tangible, de ahí que un estudio de estas características lo aborde como punto de partida capaz de establecer elementos comunes y diferenciales.

## II. MÉTODO

Hemos trabajado sobre diversos fragmentos extraídos de algunos de los videojuegos más reconocidos actualmente y, procediendo metodológicamente desde una óptica ecléctica basada en su esencia en el análisis textual y en las formulaciones teóricas que nosotros mismos hemos venido construyendo en los últimos años en torno al análisis filmico, intentamos establecer qué procesos son compatibles entre videojuegos y cine, qué sistemas enunciativos se interpenetran, qué modelos formales son asumidos por los videojuegos procedentes del cine y dónde están sus diferencias más patentes (si las hay, que, lógicamente, las habrá). Damos por supuesto que uno de los mecanismos esenciales será el de la enunciación y, dentro de ella, el establecimiento de un punto de vista específico cuyas consecuencias no son menores

(ocularización, focalización, encuadre, planificación, movimientos de cámara, sistema de narradores).

Antes de llegar a ello nos formulamos una pregunta inicial: ¿qué tipo de relaciones pueden establecerse entre el cine y los videojuegos? Parece evidente que contamos con un núcleo importante de películas basadas en videojuegos y también con otro no menos copioso de videojuegos que se comercializan a partir del éxito de alguna película, pero esto no es suficiente porque, si somos conscientes de que en el pasado se han dado múltiples influencias entre cine y radio, cine y publicidad, cine y televisión, no cabe duda alguna de que en un futuro los videojuegos entrarán a formar parte de tal dinámica de constante hibridación; de hecho, en nuestro criterio, el cine ha sido y es uno de los medios de comunicación que mayor capacidad de hibridación posee (dicho sea como aspecto claramente positivo) y “aunque evidentemente hay diferencias entre las tres grandes categorías en que suelen agruparse los juegos -de reflexión, de acción y de simulación-, todos comparten un mismo principio: proyectarse en un mundo virtual que se presenta como la forma *high-tech* de lo que las imágenes de cine, con los medios que les son propios, vienen proponiendo desde siempre, a saber: la inmersión en un mundo ficticio que cree ilusión de realidad” (Lipovetsky y Serroy, 2009, p. 286)

Un mundo ficticio que cree ilusión de realidad, este es el gran punto de contacto entre cine y videojuegos, pero ambos mundos tienen diferencias patentes tanto cualitativa como cuantitativamente: el cine es constructor de imaginarios, vehículo privilegiado de formas de entender el contexto que nos rodea (lo llamemos o no realidad); el videojuego, en su inmensa mayoría, contribuye al desarrollo imaginario de los espacios, pero su vinculación con el entorno es cuanto menos escasa (salvo excepciones, por supuesto). La vida real, a poco que intentemos acercarnos, pierde interés para convertirse en espacio de juego: la normalidad está lejos de la acción y del espectáculo.

El cine es capaz de hacernos reflexionar sobre cuestiones sociales, políticas, vivenciales, en tanto que el videojuego pretende una inmersión en su propio constructo de irrealidad gráfica. Penetrar en ese terreno es dejar fuera nuestro bagaje crítico ante el mundo, ya que: “aunque el cine cumpla una función narrativo-expresiva-onírica de primer orden, esta dimensión, sin embargo, no es única. Hay otra función, insuficientemente destacada pero crucial, que abre una perspectiva del todo distinta: y es que el cine construye una *percepción del mundo*” (Lipovetsky y Serroy, 2009, p. 320)

En consecuencia, otros son los valores que deberemos buscar en los videojuegos: el ejercicio de nuestros sentidos, agudizados por el ritmo del juego; la explosión de percepciones simultáneas; nuestra capacidad para reaccionar y tomar decisiones extremas en un instante...

### III. JUGABILIDAD

Sean cuales sean las características definitorias de cada uno de los videojuegos que podamos utilizar como ejemplificación del trabajo que pretendemos desarrollar (no olvidemos que se trata de una aproximación de carácter reflexivo y teórico), es evidente que su categorización es finita. Parece un hecho consensuado que, al hablar de videojuegos, se hace una distinción genérica básica que se orienta más hacia su formalización o forma de fruición que hacia su contenido, sea desde una perspectiva más general (videojuegos de reflexión, de acción y de simulación, como veíamos antes) o desde otra más concreta (Arcade, Deportes, Simuladores, Aventura y rol, Juegos de estrategia, Juegos de mesa, Juegos de lógica, Juegos de preguntas, Didácticos, etc.).

Pero, en todos los casos, prácticamente sin excepción, se dan una serie de procedimientos diferenciales y definitorios de entre los que queremos poner de manifiesto que:

- La inmersión del jugador se produce por medio de una entidad delegada con la que deben darse unos mecanismos de identificación; a esta identidad le denominaremos “avatar”.
- El avance del juego está vinculado directamente a procedimientos preestablecidos que responden a las decisiones tomadas por el jugador y que son transmitidas a través de sus terminales-interfaces-sentidos (las manos juegan un papel esencial en este proceso aunque, desde fecha reciente, se van produciendo una serie de avances tecnológicos muy sofisticados, tales como las relaciones espaciales mediante el interface de la *Wii* o el reconocimiento físico a través de cámara incorporada del *Kinect* de XBOX).
- En la mayoría de los casos, la parada en el desarrollo del juego se produce por una ausencia de instrucciones por parte del jugador o por la conclusión del juego y/o nivel, salvo en algunas excepciones como el caso de los juegos *on-line* o los de universos persistentes.
- La vinculación entre el avatar y el jugador tiene que ser lo más estrecha posible, lo cual establece mecanismos representacionales que abundan en la construcción de un punto de vista subjetivo (hablamos en líneas generales, a sabiendas de que existen juegos que experimentan con avatares que son antitéticos al jugador)
- La presencia física del avatar en la escena, en las ocasiones en que aparece su entidad completa y no el anclaje en su mirada exclusivamente, condiciona el

establecimiento de los puntos de vista en relación al personaje en cuestión, propiciando la semisubjetividad y/o la mirada imposible (planos cenitales, cámaras aéreas, *travellings* muy rápidos o movimientos de cámara de 360°) Esta exacerbación de la “mirada imposible” no es otra cosa que una exhibición casi pornográfica del “dispositivo” que coloca la tecnología en primer plano, incluso por encima del relato y/o del acto mostrativo.

Serían muchas más las características que podríamos establecer, pero nos interesa aquí especialmente responder a una pregunta formulada anteriormente como un objetivo prioritario: ¿qué procesos son compatibles entre videojuegos y cine? A estas alturas, ya no podemos engañarnos con la percepción de la imagen en movimiento como nexos identificativos; publicidad, cine, video, televisión, soportes gráficos de muy distinto tipo, analógicos y/o digitales, comparten la sensación de imagen en movimiento, pero, aunque se produzcan –y es lógico que así sea– múltiples hibridaciones y cruces, se trata de medios diferentes, con sus propias reglas e idiosincrasias.

Cine y videojuegos comparten, por supuesto, esa percepción de la imagen móvil (en ambos casos engañosa, puesto que el cine tampoco es otra cosa que una sucesión de imágenes estáticas que, al procesarse a una determinada velocidad y gracias al efecto *phi* se convierten en efecto-movimiento, pero el movimiento, propiamente dicho, es en realidad inexistente) Para constituir esa sensación dinámica, se apropian ambos de una serie de procedimientos que ordenan las imágenes en una determinada sucesión y aplican cánones tales como los relativos a la puesta en escena, a la planificación, al *raccord*, a la ley de los ejes, y parámetros fotográficos, hasta construir la espacialidad y temporalidad que, ordenadas en una cadena sintagmática adecuada (montaje), confieren al discurso su plenitud. Más allá de estos puntos de contacto, salvo los efectos especiales y sonoros, ¿qué nos queda?: ¿la trama argumental y su habitual clausura narrativa?.

Comienza, pues, a vislumbrarse que hay al menos dos elementos esenciales que distancian los videojuegos del cine (la prioridad es estrictamente cronológica). Y esa distancia es absolutamente radical e insalvable, incluso ontológica:

- 1) la impresión de realidad, que en los videojuegos no tiene entidad alguna ni tiene por qué darse, ya que el jugador es plenamente consciente del universo en que ejecuta sus comandos, sea cual sea la calidad gráfica, incluso si esta es hiperrealista, y
- 2) la identificación.

Este segundo parámetro nos interesa muy especialmente porque es evidente que el espectador cinematográfico, arropado por la oscuridad de la sala, lleva a cabo su “viaje inmóvil”

(Burch *dixit*) mediante esa visión divina que se identifica con el dispositivo para llegar a la identificación con personajes y tramas; identificación que llega a ser una suma de sensaciones que devienen en un vivir por delegación las incidencias de un texto audiovisual cuyo principio y fin han sido prefijados y que una y otra vez pasará ante sus ojos –si así lo desea– en similares condiciones y con la exasperante repetición de lo que siempre es igual. No podemos hablar de un espectador pasivo, pero, desde luego, no es físicamente participante sino sensorialmente y, en ocasiones, conceptualmente. Su visión de mundo, enfrentada al mundo posible presente en el film, otorgará una experiencia que se constituye a su vez en saber sobre el mundo, reflexivo o no, crítico o no, dependiendo de la capacidad de distanciamiento y participación crítica que ese espectador instituya. En esta dinámica, el efecto de realidad es un canon.

El jugador de videojuegos no precisa para nada que tal identificación se produzca; solamente debe saber su lugar en el juego (el puesto de su avatar) y hacer avanzar la trama mediante su participación física, sus decisiones. Y esto nos lleva a un tercer elemento no menos radical: la jugabilidad.

La película no puede “jugarse”, el videojuego no permite “detenerse”. Maticemos mejor esta frase: es evidente que la fruición del film es un acto de visión-audición con una mayor o menor inmersión personal en el mismo y una mayor o menor participación crítica, pero la proyección avanza cronológicamente y de principio a fin, repitiéndose en cada ocasión; la esencia del acto frutivo en una película es su contemplación, el juego está totalmente al margen (experiencias como el “odorama” han sido absolutamente frustrantes y, ¿por qué no decirlo?, fracasos estrepitosos). El videojuego, por su parte, tiene su propia esencia, por definición, en la participación del jugador (no espectador); en consecuencia, jugar es su elemento clave; al decir que no permite detenerse queremos significar que el juego solamente tiene lugar en tanto en cuanto el jugador esté participando de él, siendo cualquier elemento adicional ajeno al proceso de jugabilidad, ya que remite a experiencias que deshacen la categoría de jugador momentáneamente para convertir a este en espectador (el tiempo de la mayor parte de las *cut scenes*).

Tal diferencia es absoluta. De ahí el fracaso sistemático de tantas y tantas películas basadas en videojuegos, que no pueden reproducir la experiencia del jugador en el espectador y, en consecuencia, defraudan; películas estrepitosamente calamitosas como *Final Fantasy: la fuerza interior* (*Final Fantasy: The Spirits Within*, Hironobu Sakaguchi y Motonoru Sakakibara, 2001) o *Resident Evil: Degeneración* (*Resident Evil: Degeneration*, Makoto Kamiya, 2008), al ser filmes de animación infográfica basados en videojuegos, podrían entenderse como *cut scenes* elevadas a la categoría de largometrajes, lo cual es claramente insuficiente para un jugador de

videojuegos. De ahí, también, la más que frecuente queja de los jugadores ante la ruptura que produce en su vivencia frutiva la inserción/aparición de las *cut scenes* (escenas cinemáticas), excepción hecha de su aparición como “recompensa” al completar un cierto nivel, lo que sirve tanto de “pausa necesaria” (desde un punto de vista casi fisiológico) como de entronque narrativo entre fases para que el jugador compruebe concluidos sus objetivos y a su vez sea capaz de conocer los siguientes. Pero, incluso, en este último caso, la detención de la jugabilidad es evidente. En este sentido, podría establecerse un cierto paralelismo entre el concepto de “suspensión de la incredulidad” en el cine, formulado previamente por Coleridge en 1817 para la ficción en la teoría literaria, y la “suspensión de la jugabilidad” en el videojuego, como una capa adicional que actuaría sobre los cortes dejando en un limbo momentáneo el proceso de fruición iniciado; con una diferencia esencial: la suspensión de la incredulidad es siempre voluntaria para el espectador en tanto que la ruptura de la jugabilidad es obligada para el jugador por las determinaciones prescritas en el videojuego (excepciones aparte) que lo convierten temporalmente en espectador, como decíamos antes.

#### IV. ENUNCIACIÓN

La relación entre los componentes audiovisuales de un videojuego y de una película mantienen diferencias de fondo en lo relativo a las características enunciativas y en la generación del “punto de vista” (elemento este esencial en el cine) El jugador de videojuegos está claramente en el exterior del mundo posible construido, en cuya diégesis está representado por su avatar; esta exterioridad, tan diferente de la cinematográfica, lleva consigo la frustración cuando aparecen elementos transgresores de la gestión en primera persona: las *cut scenes* rompen la continuidad frutiva por mucho que puedan revestir características muy poderosas e incluso positivas para el desarrollo del juego, sean de tipo informativo, contextualizador o incluso de transición y/o recompensa. Por otro lado, si el juego se limitara a su “jugabilidad”, los elementos adicionales que pudieran conferirle mayor densidad por el manejo de una información documental extra, se verían alterados en detrimento de la calidad global del producto. Esta es una contradicción aparentemente insalvable, toda vez que la aparición de las escenas cinemáticas obligan al jugador a detener su flujo o, cuando menos, a suavizarlo (hay algunos casos en los que estas escenas permiten un cierto nivel de participación: habrá que esperar la evolución de un juego como *L.A. Noire* para ver si es posible una gestión de tramas diferente).

Establezcamos una comparación: un *teaser* (o, mejor, un pregenérico que cumple una función de *teaser* –para esta matización, en la que no entraremos aquí, habría que acudir a la

tesis doctoral de Iván Bort Gual) en el inicio de una película (la serie de James Bond es ejemplar en este sentido) no se vincula estrictamente a la trama argumental (es un *previo*) pero utiliza los mismos elementos, ambientes y fórmulas representacionales (planificación, puesta en escena, personajes, estilo visual, etc.). Una *cut scene* de un videojuego, al inicio, para asimilarla al *teaser*, introduce el juego, contextualiza o da información sobre su manejo, lo que ya es bastante diferente, pero, además, se hace eco de una suerte de plus de calidad que pretende construir gráficamente un mundo brillante y espectacular en el que el avatar no necesariamente está presente o, si lo está, no aparece vinculado al jugador. Este mismo procedimiento, con un estilo visual muchas veces diferenciado del juego, más cinematográfico (o, mejor, “pretendidamente” cinematográfico) reaparecerá una y otra vez en diversos momentos del desarrollo, cosa que, lógicamente, no acontece en un film.

El ejemplo es evidente. ¿Qué ocurre, pues, en la escena cinemática para que esta pretenda asemejarse a una película y se separe un tanto del estilo formal del videojuego? Sencillamente, que los mecanismos enunciativos son diferentes y en la *cut scene* interviene el ente enunciador anteponiéndose al jugador y su avatar, es decir, en idénticas condiciones que su intervención en un film, en tanto que, a lo largo del juego, la mirada va a posicionarse prioritariamente en el jugador y/o su avatar, siempre por delegación.

En vez de pensar en los juegos en términos de narración y descripción, tal vez sería mejor si lo hiciéramos en términos de *acciones narrativas* y *exploración*. En vez de que le narren, es el propio jugador el que tiene que llevar a cabo acciones para hacer avanzar la historia, ya sea hablar con otros jugadores con los que se encuentra en el mundo del juego, recoger elementos, luchar contra enemigos, etcétera. Si el jugador no hace nada, la narración se para. Desde este punto de vista, el desplazamiento por el mundo del juego es una de las principales acciones narrativas. Pero se trata de un movimiento que también sirve al objetivo independiente de la exploración (Manovich, 2005, p. 315)

Así pues, parece claro que se dan interrelaciones entre parámetros enunciativos en el caso de los videojuegos y del cine, pero no es lo mismo en lo que se refiere a esa parte de la enunciación tan compleja e importante que es la construcción del punto de vista, lo que nos permite dar respuesta a las otras dos cuestiones que en nuestros objetivos quedaban

pendientes: los modelos formales asumidos por los videojuegos y el establecimiento de las diferencias más patentes con el discurso fílmico.

## V. PUNTO DE VISTA

Sin perder de vista una situación del lenguaje audiovisual que se prodiga en nuestros días, en el que “la influencia de la narración fragmentaria de los anuncios y videoclips, así como de tratamientos basados en esa narración -presentes en espacios promocionales y en musicales- ha llevado, a lo largo de los años ochenta y noventa, a un nuevo barroquismo en el cine que se caracteriza por: a) montaje que fragmenta la acción en numerosos planos de muy breve duración; b) predominio del movimiento, tanto dentro del plano como de la cámara; c) encuadres rebuscados y desequilibrados, d) distorsiones debidas a angulaciones y a objetivos de focal corta; e) amalgama de imágenes de diverso tratamiento fotográfico (filtros, calidades y cromatismo); y f) banda sonora que se aleja del naturalismo y propicia la espectacularidad” (Sánchez Noriega, 2002, p. 279), podemos claramente adjudicar esta serie de parámetros a los videojuegos, con lo que habría un principio de similitud.

Señala Ruiz Collantes (2008, p. 21) que “se han definido los videojuegos como construcciones culturales destinadas a generar vivencias narrativas en los individuos, construcciones de carácter intersubjetivo en las cuales el individuo vive en una narración en la que participa como agente protagonista que incide sobre su desarrollo y su resolución”, sin embargo

En los videojuegos de aventuras gráficas hay una serie de reglas propias y específicas del juego con objetivos últimos a conseguir, superación de pruebas y mensurabilidad de los resultados, y todo ello articulado con reglas propias de la representación de mundos: soldados de la Segunda Guerra Mundial, equipos y jugadores de fútbol o de baloncesto, caballeros de la Edad Media, etc. En los videojuegos, también hay juegos que tienden hacia los juegos compactación con un bajo o nulo nivel de representación; éste sería el caso de los denominados "juegos abstractos", como por ejemplo el *Tetris* o el *Arkanoid*. En estos juegos, el jugador tiende a lograr ciertos objetivos y demostrar ciertas habilidades, pero en ellos lo fundamental no es la identificación con un personaje representado a través del cual el jugador actúa dentro de un mundo figurativizado en el juego. En el extremo opuesto estarían los videojuegos

simuladores sociales, como *The Sims* o *Second life*, donde el factor fundamental es la representación de un mundo y de un personaje con el que el jugador se identifica y a través del cual vive una vida paralela dentro de dicho mundo” (Ruiz Collantes, 2008, p. 27-28)

En consecuencia, para acercarnos a la cuestión del punto de vista, el tipo de videojuego que más rentabilidad nos da es siempre aquel en el que un avatar representa al jugador en el universo diegético del juego, lo cual no quiere decir que las *cut scenes* se vean interferidas por tal representación.

Sabemos que los “arcade” no precisan de una construcción gráfica especialmente realista; lo importante en ellos es la relación entre percepción – reacción por parte del jugador, que ve y actúa en función de parámetros no necesariamente vinculados con su avatar; la velocidad se convierte en un objetivo del propio juego. Por otro lado, el juego con simuladores obliga a una construcción plenamente subjetiva: el jugador está dentro del universo diegético e interactúa con un elemento que se desenvuelve en él, pero no percibe plenamente su avatar sino la mirada de este, lo que es muy diferente a los juegos de estrategia, en los que no basta una perspectiva subjetiva sino que es necesaria una visión contextual –aportada en muchos casos por las *cut scenes*–, para lo que una perspectiva semisubjetiva, combinada con visiones globales, puede ser más eficiente. Finalmente en los juegos educativos o en los juegos de mesa, las condiciones son muy diferentes porque pretenden simular una vivencia más cercana al conocimiento de la realidad concreta del propio jugador, por lo que el vínculo con su avatar es “aparentemente” pleno (caso de los *Wii*, y más concretamente los ejercicios del *Wii Fit*) o bien el proceso de “jugabilidad” se convierte en sí mismo en el avatar (jugador = avatar, cuando la mirada del jugador y la del avatar son una misma cosa porque éste ha desaparecido físicamente por completo, como en el caso de juegos de solitario, por ejemplo, en los que interactúa el jugador directamente con el contenido de la pantalla pasando del fuera de campo heterogéneo al homogéneo) .

Sin embargo, una gran parte de las escenas cinemáticas se apartan de esta serie de características específicas para acercarse más a una concepción aparentemente similar a la cinematográfica; es decir, son textos audiovisuales que serían asimilables a la concepción de la transparencia enunciativa propia del cine hegemónico si no fuera porque en ellos el ente enunciativo se manifiesta “con exceso” a través del propio dispositivo y en muchas ocasiones mediante una voz *over* (en esto no se diferenciaría del cine). Hay en estas escenas, pues, una recuperación del mecanismo enunciativo que expulsa al jugador del entorno al que estaba

vinculado para constituirse en enunciación directa y/o narrador, a través de una enunciación delegada que no es la del propio jugador ni se coloca en su mirada. Cuando interviene la *cut scene*, el jugador pasa a ser espectador y el punto de vista revierte en la objetividad (mirada omnisciente). Por tanto, hay una quiebra de los elementos más radicalmente diferenciadores entre cine y videojuegos: la focalización y la ocularización, que pasan a establecer un saber omnisciente y una mirada objetiva frente a la focalización y la ocularización internas propias del videojuego en su fruición por parte del jugador vinculado a su avatar.

¿Qué se quiere decir cuando se señala que en las *cut scenes* el ente enunciador “se manifiesta con exceso a través del propio dispositivo”? Sencillamente, que su ocultación en la vía de la transparencia enunciativa no es posible porque el universo visual que desarrolla es una prueba constante del “dispositivo” en tanto aparato representacional que genera entornos muchas veces imposibles, y siempre imaginarios, en los que la mirada evoluciona de forma poco ortodoxa, en cuyo caso se obtiene un efecto de extrañamiento (*ostranenie*) que impide la relación identificativa del espectador (hasta ese momento jugador). Esto se puede ejemplificar con claridad por:

- el establecimiento de puntos de vista imposibles: planos aéreos; grandes picados, incluso cenitales; grandes contrapicados, incluso nadires; *travellings* circulares; *stop motion*; *bullet time*...
- la utilización de potentes gran angulares que llegan incluso a deformar la imagen;
- la falta de ajuste a normas propias de los mecanismos de transparencia: saltos de eje constantes, fallos de *raccord* por pequeñas elipsis en la imagen (abuso del *raccord* directo), escasa linealidad, ausencia de clausura narrativa o clausuras abruptas, ya que la línea argumental es prácticamente nula;
- excesiva espectacularidad, que se convierte en un fin en sí misma y que, en ocasiones, ralla en el esteticismo gratuito (la “recompensa” para el jugador, después del esfuerzo para alcanzar el nivel, debe revestir una espectacularidad no alcanzada en el propio juego como plus de significación que se acaba diluyendo en una formulación estética muchas veces gratuita).

No obstante, hay otra parte de escenas cinemáticas que funcionan como información, a modo de instructivos del juego, en las que el punto de vista se mantiene subjetivo y no se quiebra la relación jugador – avatar en aras de dotarle de una mayor comprensión del juego desde su propio punto de salida.

## VI. HIBRIDACIÓN

El flujo cine – videojuegos – cine es ya hoy día una constante, tanto por la retroalimentación mutua como por la consolidación dentro del marco de las industrias culturales de un mercado en el que los productos actúan como refuerzo y como aumento exponencial de la rentabilidad económica, al igual que acontece con el *merchandising*. Como decíamos antes, la hibridación no es algo nuevo en el cine –ni en ningún otro sistema de representación– pero no es menos cierto que estamos asistiendo a un fenómeno de exacerbación seminal de los cruces, hasta tal punto que los distintos *media* se ven imbricados en un macrosistema en cuyo seno pierden su propia identidad para disolverse en una “tierra de nadie” que aporta constantemente nuevos procedimientos. Esta imbricación y retroalimentación permanente se ha venido en denominar *re-mediación* (*remedación*, para otros autores):

Según Bolter y Grusin la remedación se funda en una doble lógica: *transparencia* (*immediacy o transparency*) y *opacidad* (*hypermediacy u opacity*). La transparencia se refiere a la capacidad que tienen los medios de desaparecer, de representar directamente una realidad ocultando su dispositivo. La pintura realista basada en el uso de la perspectiva, la fotografía o los sistemas inmersivos de realidad virtual son algunos de los medios que evidencian esta capacidad. Por otro lado, la opacidad es la capacidad de derivar la atención hacia el mismo medio. El medio se vuelve evidente, es opaco y se impone a su contenido. Las *wunderkammers* de la época barroca -con sus miles de objetos eclécticos recolectados en los confines del mundo-, el diseño gráfico vanguardista del siglo XX, el hip-hop o la Worl Wide Web son, según Bolter y Grusin, algunos ejemplos de formas culturales que ensalzan su opacidad (Scolari, 2008, p. 105-106)

Tal como indica Manovich (2005, p. 215), frente a la dimensión temporal, claro parámetro configurador de la imagen en movimiento, esencialmente del cine, las nuevas tecnologías –fundamentalmente informáticas– privilegian la dimensión espacial, hasta el punto que “*la imagen digital en movimiento deja de ser un subconjunto de la cultura audiovisual, para pasar a formar parte de una cultura audiovisual-espacial*”

La creación de obras en los nuevos medios se puede entender, o bien como la construcción de la interfaz adecuada a una base de datos multimedia, o como la definición de métodos de navegación a través de representaciones espaciales. El primero de los dos enfoques es el que se emplea normalmente en los hipermedia autosuficientes y en los sitios *web*; en definitiva, siempre que el objetivo primordial sea proporcionar una interfaz a los datos. El segundo enfoque se utiliza en la mayoría de videojuegos y mundos virtuales (Manovich, 2005, p. 280)

La confluencia en el sistema digital-informático está determinando la evolución de los mecanismos representacionales y de los *media*, de tal forma que se produce una acumulación-concentración cada vez más indiferenciable, de ahí lo que consideramos un *estatuto de máxima hibridación*: los medios de comunicación (prensa, radio y televisión, en formatos digitales y localizables a través de la red), la fotografía (desaparición práctica de las cámaras analógicas), la publicidad (cada vez más presente en todo tipo de soportes), el cine (migración hacia formatos digitales y cada vez mayor presencia en la red, hasta el punto que se estrenan películas directamente vía Internet) y, por supuesto, todos los procedimientos directamente digitales desde el multimedia al hipermedia, pasando por los videojuegos. Esta amalgama será pronto percibida como un todo indiferenciado en el que los resortes del discurso podrán camuflarse toda vez que, en la era de la información y la mediocridad, cada vez importará menos quién enuncia y cómo lo hace; ni siquiera importará qué enuncia, solamente la espectacularidad inscrita en el significante.

Desde un punto de vista pragmático, los relatos digitales subrayan el compromiso de los textos con un nuevo contexto, es decir, asumen el papel de síntomas y de símbolos de una nueva cultura (función iconológica) y, en este sentido, se convierten a la vez en indicios de una particular "visión del mundo" (función ideológica). En el relato analógico, filtros, consignas, tabúes y dictados anunciaban la presencia del poderoso supranarrador oculto tras las cortinillas del discurso. En el relato digital esa presencia sigue siendo ineludible, pero está mejor disimulada por el hecho de que en la difusión y consumo predomina una sedicente libertad individual (García Jiménez, 1998, p. 249)

## VII. CONCLUSIONES: ¿UN FUTURO VIRTUAL?

Esta deriva previa puede parecer un tanto apocalíptica, y habíamos intentado mantenernos en un justo medio. Si tenemos en cuenta que prácticamente un 50% de los videojuegos inscriben en sus tramas elementos violentos o directamente están basados en el ejercicio de la violencia, la situación es preocupante. Frente a ello, resulta esperanzadora la proliferación cada vez más amplia de videojuegos de carácter educativo o *serious games*, que cumplen funciones socialmente positivas, y no digamos nada de aquellos que tienen su utilidad en la vida real como simuladores o contextualizadores (médicos, por ejemplo, sobre el cuerpo humano)

Regresando al tema de base que nos convoca, ¿cuál podría ser el futuro de las *cut scenes*? Ya hemos visto que este tipo de secuencias incorporadas a los videojuegos parten de un planteamiento similar al cinematográfico pero suponen una quiebra en el avance del juego, cuando no se trata de una introducción o una información sobre el modo de juego. Para el jugador, la integración de este tipo de productos no debiera detener el flujo; para conseguir esto, sería necesario que en cada una de las variables posibles contempladas en su origen por el constructor del juego, se hubiera diseñado una escena cinemática *ad hoc*, de tal forma que el camino a seguir no supusiera una quiebra temporal y la continuidad del juego no se viera perjudicada. Esto daría pie también a que las diferentes escenas pudieran integrarse con las acciones del jugador. Ahora bien, una generación de este tipo daría lugar a múltiples juegos dentro de un mismo producto, lo que, desde un punto de vista comercial, parece hoy por hoy inviable. Otra cosa muy diferente sería si las decisiones del jugador se pudieran interpretar directamente por el interfaz y el dispositivo informático construyera la continuación del juego. Eso, desde luego, sería ciencia-ficción, aunque podemos imaginarlo y todo aquello que se puede imaginar tiene posibilidad de existir. Si esto fuera viable, no estaríamos tan lejos de poder construir nuestro entorno real cotidiano como un mundo virtual. A la vista de cómo van las cosas, la pérdida de la realidad frente a la virtualidad no sería una carencia insalvable.

## VIII. BIBLIOGRAFÍA

- García Jiménez, Jesús, (1998): "Narrativa y nuevas tecnologías". En De Pablos Pons, Juan y Jiménez Segura, J. (coords.). Nuevas tecnologías. Comunicación Audiovisual y Educación. Barcelona: Cedecs.
- Lipovetsky, Gilles y Serroy, Jean (2009): La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna. Barcelona: Anagrama [ (2009): L'écran global. Paris: Editions du Seuil]
- Manovich, Lev (2005): El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital. Barcelona: Paidós [ (2001): The Language of New Media. Cambridge: Mass, EE.UU., The MIT Press]
- Ruiz Collantes, F. Xavier (2008): "Juegos y videojuegos: Formas de vivencias narrativas". En Scolari, Carlos A. (Ed.): L'homo videoludens. Videojocs, textualitat i narrativa interactiva. Vic: Eumo Editorial.
- Sánchez Noriega, José Luis (2002): Historia del Cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión. Madrid: Alianza.
- Scolari, Carlos A. (2008): Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva. Barcelona: Gedisa.