



Videojuegos y cine: Intersecciones e influencias

Diego Levis, octubre 2001

Cada dos por tres, millones de chicos y no tan chicos se divierten peleando en la calle, manejando coches de Fórmula 1, jugando al fútbol en canchas llenas de hinchas, piloteando aviones de guerra y naves espaciales, participando en torneos de lucha a muerte, combatiendo la delincuencia a tiros, enfrentándose a terroristas sanguinarios y salvando al mundo de una invasión extraterrestre. También resuelven enigmas de todo tipo, crean civilizaciones prósperas y administran ciudades y empresas. Todos juegan con videojuegos, **el primer medio audiovisual masivo de la era digital y punto de inflexión en la historia de la comunicación.**

Un videojuego consiste en un entorno informático que reproduce sobre una pantalla un juego cuyas reglas han sido previamente programadas. Desde su aparición, a principios de los de la década de 1970 en California (EEUU.), los videojuegos han alcanzado una gran relevancia cultural y económica. Su influencia trasciende el ámbito estricto de las industrias del entretenimiento, de la informática y de la electrónica de consumo, a las cuales, de una u otra manera, están estrechamente vinculados. **El entretenimiento informático implica aspectos relacionados con los hábitos culturales en sentido amplio.**

Gracias a los videojuegos, los espectadores pudieron **por primera vez dirigir lo que sucedía en el interior de la pantalla del televisor**. Detrás de su inocente apariencia de juguete y conectados a la pantalla del televisor, los videojuegos fueron en su momento la primera tecnología informática a la cual un gran número de personas tuvo un acceso directo y personal.

Desde muy pronto, los contenidos de los videojuegos **se integraron en el universo mediático**. Los personajes estrella de los juegos informáticos más populares, al igual que los de muchas películas y dibujos animados, **forman parte de un supersistema** que abarca una larga sucesión de los más variados productos, desde una colección de figuritas a un juguete, un libro, una película o una serie de televisión, lo cual facilita su éxito. Un supersistema, según lo define la autora norteamericana Marsha Kinder, es una **red de intertextualidad construida alrededor de un personaje o un grupo de personajes imaginarios o reales**. Para ser un supersistema, esta red **debe atravesar varios modos de producción de la imagen y gustar a diferentes sub-culturas de edad, de sexo o de etnia**. **Al convertirse en un evento mediático su éxito comercial dará lugar a comentarios que a su vez alimentan y aceleran este éxito comercial**.

Del mismo modo que los juegos para consola y para ordenador utilizan casi desde su aparición personajes populares de otros medios (dibujos animados, historietas, películas, etc.), cada vez es mayor el número de películas o emisiones televisivas basadas en personajes de videojuegos. El primer personaje de videojuego adaptado a dibujos animados fue *Pac-Man* a principios de los años 80'. Desde entonces son numerosos los videojuegos que han sido adaptados al cine y a la televisión. A veces se trata de películas de animación como *Final Fantasy*, largometraje de animación por computadora basado en los personajes del videojuego del mismo nombre que se estrenó este año. En otros casos los videojuegos sirven como punto de partida para producciones cinematográficas con actores reales, como es el caso promocionada *Tomb Raider*, estrenada también este año.

Además los productores cinematográficos están cada vez más implicados en la producción de videojuegos, lo que permite integrar en los juegos secuencias digitalizadas de una película e incluso aprovechar el rodaje del film para realizar escenas adicionales para el juego correspondiente. Algunos editores de videojuegos tienen estudios cinematográficos creados especialmente para la filmación de imágenes concebidas exclusivamente para ser utilizadas en sus videojuegos. Cada vez es más habitual encontrar en el reparto de los juegos el nombre de actores conocidos.

La progresiva utilización de imágenes reales digitalizadas está modificando la naturaleza de los juegos, acercándolos, de cierta manera, al cine. Los propios editores comienzan a hablar de films interactivos para referirse a ciertos juegos de mayor complejidad tecnológica. Sin embargo, no se debe olvidar que estamos ante programas concebidos fundamentalmente para jugar y esto los distancia de lo que hoy se entiende como cine.

La influencia de los videojuegos sobre el cine, más allá del flujo de adaptaciones entre uno y otro medio es difícil de delimitar. Los videojuegos, debe recordarse, son un fenómeno cultural en el que la presencia e influencia de editores y autores japoneses es muy grande. No extraña por esto que **la estética de muchos videojuegos y su estilo narrativo aparezca como una extensión natural de los mangas** (revistas de historietas de tiradas millonarias en Japón), **y de los Anime**, los polémicos dibujos animados tipo Mazinger Z o Dragon Ball.

La acción compulsiva en búsqueda de la victoria al precio que sea, común a este tipo de dibujos animados y a los videojuegos, **cuyas raíces pueden encontrarse en el significado de los códigos de honor en la cultura tradicional japonesa, encontró su prolongación a mediados de los años 80' en el estilo narrativo y en el tratamiento de la violencia de un tipo de cine de acción** que a partir de entonces empezó a ser muy popular entre el público juvenil. La película emblemática de este subgénero cinematográfico es Rambo II (1985) con Sylvester Stallone. Película que en el momento de su estreno provocó muchas

polémicas por su violencia y que hoy seguramente no llamaría la atención de nadie por este motivo .

A partir de un argumento que sitúa la acción en un mundo binario de ceros y unos, de buenos y malos, en el que no hay espacio para la afectividad, la compasión o la duda, el protagonista de este tipo de film, como si se tratara del personaje de un videojuego (o de un dibujo animado), se ve obligado a atravesar un territorio hostil plagado de enemigos anónimos, caracterizados siempre como Otros (vietnamitas, árabes, comunistas, robots, muertos vivientes, etc.) a los que debe eliminar sistemáticamente si quiere llevar a buen término su misión (en el caso de la película mencionada, rescatar a prisioneros de guerra americanos en manos de los vietnamitas) El Otro es siempre un enemigo que debe ser eliminado. El objetivo es destruir al adversario del modo que sea.

No hay historia ni contexto, sólo una amenaza y la necesidad de actuar. **El ataque o la defensa se convierten en el único parámetro operacional.** No existen tonalidades de grises. Todo vale para cumplir la misión emprendida. **La acción**, como en una gran parte de los videojuegos y de los dibujos animados japoneses, **se convierte en la forma y el contenido de la narración ocupando la integridad del espacio y el tiempo en los que transcurre el relato.**

Este modelo narrativo, que se apoya en el comportamiento casi maquinal del protagonista, en la banalización de la violencia y en la consecuente desdramatización de la muerte ha ejercido una gran influencia posterior en el tratamiento y la representación de la violencia en el cine y en la televisión en general.

Estas formas de representación de la violencia, desprovista de intensidad dramática; demencialmente destructiva y sanguinaria, **son utilizadas como recurso (no)narrativo en una gran parte de la producción cinematográfica de Hollywood estrenada durante los últimos años.** Es interesante remarcar que esta tendencia es contemporánea a la incorporación masiva

de los videojuegos a las prácticas culturales de gran número de niños y jóvenes de los países económicamente desarrollados.

Los videojuegos no son el único factor a tener en cuenta en el aumento de la presencia de la violencia en el cine y de su paralela banalización, pero no por esto, debemos subestimar su importancia. Los videojuegos nacieron ya hace más de veinticinco años. Desde entonces, **sus personajes y universos narrativos han ido ocupando sigilosamente un espacio significativo en el imaginario de niños y jóvenes.** No es de extrañar que estos mundos se integren en otros ámbitos, a veces como elección voluntaria, en otros casos como reflejo de su presencia en el imaginario colectivo de generaciones de jóvenes y adultos que han crecido en **un entorno cultural en el que la violencia física en una pantalla es aceptada como un espectáculo divertido, ajena a toda emoción, sin desgarrar, sin dolor.**

En la lucha permanente entre Eros y Tanatos, todo parece valer para neutralizar nuestra pulsión de muerte... salvo estimular la presencia del impulso de vida. Después de todo formamos parte de una civilización que se divirtió asistiendo a los circos romanos, a los torneos medievales, a las hogueras de la Inquisición, a las ejecuciones en la plaza pública y que tantas veces se alegró por la destrucción y la muerte de enemigos.

No nos desanimemos. Mejor pensemos en las oportunidades que tenemos de festejar la vida. Y son muchísimas...

Copyright © Diego Levis- 2001/2006



La versión digital de esta obra está licenciada bajo una Licencia [Creative Commons Atribución - NoComercial 2.5 Argentina](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.5/argentina/)