

1º Congreso Internacional de Ciencias Humanas - Humanidades entre pasado y futuro. Escuela de Humanidades, Universidad Nacional de San Martín, Gral. San Martín, 2019.

Into the Warp Zone: diálogos entre cine, series y videojuegos.

Gastón Bernstein.

Cita:

Gastón Bernstein (2019). *Into the Warp Zone: diálogos entre cine, series y videojuegos*. 1º Congreso Internacional de Ciencias Humanas - Humanidades entre pasado y futuro. Escuela de Humanidades, Universidad Nacional de San Martín, Gral. San Martín.

Dirección estable:

<https://www.aacademica.org/1.congreso.internacional.de.ciencias.humanas/1488>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/eRUe/rMs>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite:
<https://www.aacademica.org>.



UNIVERSIDAD
NACIONAL DE
SAN MARTÍN

1949-2019
70 AÑOS DE
GRATUIDAD
UNIVERSITARIA

ESCUELA
HUMANIDADES
20 AÑOS

LICH
Laboratorio de Investigación
en Ciencias Humanas



PRIMER CONGRESO INTERNACIONAL DE CIENCIAS HUMANAS

Into the Warp Zone: diálogos entre cine, series y videojuegos.

Gastón Bernstein
FFyL UBA
gastonbernstein@gmail.com

Resumen

El presente trabajo investiga la aparición del aspecto interactivo en los nuevos dispositivos que toman protagonismo en la cultura masiva del consumo audiovisual contemporáneo. Nos referimos principalmente a los videojuegos y a las series de “televisión” –cuya exhibición en la actualidad se da principalmente en plataformas online-, y al paradigma que surge a partir de estas “nuevas pantallas”. Puede pensarse que los videojuegos y las series reconfiguran el fenómeno audiovisual tradicional, generando nuevos diálogos entre las obras, alterando el rol de los usuarios, e instando al cine a reinventar su lugar en la propia cultura de las imágenes narrativas que él construyó. Además, el contacto que el cine mantiene con estos nuevos dispositivos no sólo cambia el posicionamiento desde el cual los espectadores visionan las películas, sino que invita a éstas a incorporar de alguna manera el factor interactivo, generando así un nuevo tipo de cine cuyos primeros frutos apenas comienzan a aparecer.

Palabras clave: audiovisual, cine, videojuegos, interactividad, transmedia, series, nuevas pantallas, comunicación.

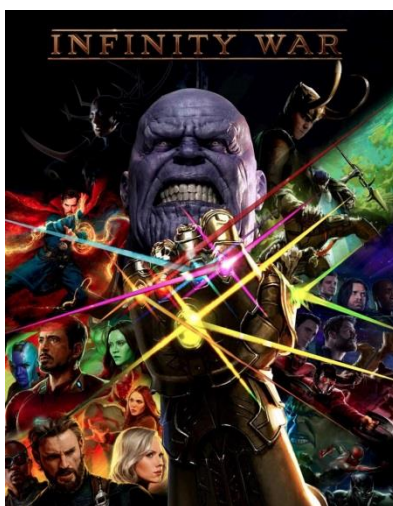


PRIMER CONGRESO INTERNACIONAL DE CIENCIAS HUMANAS

El cine atracción

En la sociedad actual se ha acentuado el borramiento del límite entre consumidores y productores de objetos estéticos a partir de la inclusión de la interactividad –así es cada vez más habitual tomar fotografías con el celular, “embellecerlas” con un filtro y compartirlas en una red social-, como también se nos ha acostumbrado a consumir de una manera marcadamente interactiva, como es el caso de las series y los videojuegos.

Partimos de la teoría de que luego de su apogeo el cine institucional narrativo dio lugar a un cine que se constituye como un encadenado de *special effects* unidos por una narración más accesoria que otra cosa. Las series de televisión –hoy en dispositivos web- conservaron sin embargo la narración como su foco de interés: por eso los espectadores esperarán la emisión del próximo capítulo para ver qué ocurrirá luego. De hecho en la actualidad las películas más vistas son las que hacen gala de un alto trabajo de efectos especiales: *Avengers*, *Harry Potter*, *Star Wars*, *The Lord of The Rings*. Tampoco es casual que se trate precisamente de sagas de películas, aunque este tema lo tocaremos más adelante.



El cine jugable

Ahora bien, al posicionarse (nuevamente) como “atracción” el cine se encomienda una empresa difícil ya que encuentra una competencia ardua en los videojuegos, disciplina que permite al usuario habitar de una manera mucho más inmersiva los mundos ficticiales que propone. Creemos que el videojuego otorga la posibilidad a los usuarios de introducirse por primera vez en el mundo mágico que el cine tenía



PRIMER CONGRESO INTERNACIONAL DE CIENCIAS HUMANAS

reservado para sus miradas. El videojuego hace jugable al cine: no se juega a vivir la vida real, sino a vivir el cine. El videojuego fue educado por la industria cinematográfica y crea sus mundos ficticiales basándose en sus convenciones. De esta forma, utiliza el llamado “montaje transparente” para contar historias, simula los movimientos de una supuesta “cámara”, estructura la narración a la manera del cine clásico y caracteriza a los personajes buscando identificación por parte del usuario. El videojuego nos permite vivir el cine, y así en *Metal Gear Solid* (1998) jugamos a ser el clásico espía, en *Resident Evil* (1996) jugamos a ser los sobrevivientes de un típico apocalipsis zombi y en *James Bond 007* (1983) jugamos propiamente a ser James Bond. Incluso videojuegos deportivos como *Pro Evolution Soccer* (2001) no simulan tanto la actividad deportiva del fútbol como su visionado televisivo.

De esta forma, creemos que la sensación inmersiva que producen los videojuegos es efectivamente mayor que la que puede producir una película, en tanto le permite al usuario tomar el mando y navegar por el mundo ficcional que antes sólo podía mirar.



En la serie de HBO *Westworld* (2016) se muestra un parque de diversiones de temática western: este parque es cinematográfico, ya que precisamente recrea perfectamente el escenario de los westerns clásicos. De esta forma, los visitantes pueden vivir la experiencia de una tierra mágica de oportunidades en la que cumplir sus fantasías sin sufrir daño alguno. Si antes este rol liberador lo cumplía el cine – western clásicos-, ahora lo cumplen los videojuegos: los visitantes de *Westworld* interactúan en el parque cual usuarios de videojuego; ya no son meros espectadores sino que participan de los escenarios y narrativas. *Westworld* comenta lo que sucede



PRIMER CONGRESO INTERNACIONAL DE CIENCIAS HUMANAS

con el cine en la actualidad, que es confinado a ser un escenario para los videojuegos, un *background* de la cultura pop contemporánea, una sombra.



Los videojuegos –y todas las “nuevas pantallas”- no sólo corren parcialmente al cine de su lugar de atracción/entretenimiento de cabecera, sino que acostumbran a los espectadores a disponer del dispositivo de una manera mucho más maleable y accesible, a comparación de la vieja gran pantalla de cine. A su vez, tanto los videojuegos como las series están pensados para ser pausados y retomados cuando el usuario sumergido en la flexibilidad laboral tardocapitalista tenga tiempo “libre”. La atención que requieren las series y los videojuegos también se diferencia de la de una película: al estar toda la información concentrada en la hora y media que dure el film, el espectador sabe que no puede perderse de nada. En las series en cambio la atención requerida es más laxa. De esta forma los videojuegos y las series resultarían más cómodos y más fáciles de seguir que una película a pesar de ser más extensos.

El cine transmediático

Nos encontramos así con las series posicionándose en la función narrativa y los videojuegos en la inmersiva. ¿Dónde ubicamos al cine entonces? ¿Qué lugar ocupa en este nuevo paradigma del entretenimiento y las artes audiovisuales? Si sostenemos que el cine masivo institucional es desplazado por los videojuegos como atracción inmersiva, y a su vez por las series como contadoras de historias, podemos sin embargo encontrarle un lugar menos disputado en el fenómeno conocido como *transmediático*. Las películas transmediáticas son pequeñas ventanas a todo un universo ficcional, al cual se puede acceder mediante videojuegos, series, cómics, animé o novelas gráficas. El transmediático es un universo coherente en el que las



PRIMER CONGRESO INTERNACIONAL DE CIENCIAS HUMANAS

ver de los 360 grados disponibles. Es decir, lo que el 360 simula es la posibilidad de manipular los paneos de la cámara, al mismo tiempo que el video se reproduce, para elegir qué mirar en cada momento.

Los primeros corto y largometraje en 360° -*Help* (2016) producido por Google y *Beyond the night* (2016) de Jason Fought y Michael Allen Hennessy- tratan sobre una invasión, en un caso un monstruo alienígena y en el otro zombies. Podemos interpretar dicha temática como un comentario sobre lo que le está sucediendo al cine: está siendo “invadido” por la interactividad del videojuego.



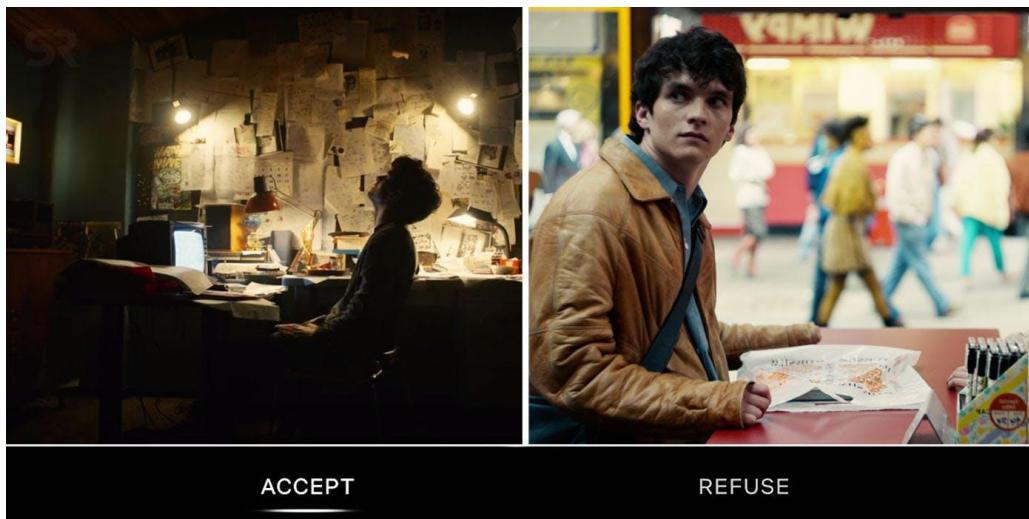
El cine interactivo

Finalmente nos encontramos con el último de estos mestizajes que ha aparecido, no casualmente, en la plataforma Netflix y que forma parte, tampoco casualmente, de la serie *Black Mirror* de Charlie Brooker que desde el 2011 ha sabido poner en primer plano el lado “oscuro” de las distintas tecnologías que invaden cada vez más nuestra cotidianeidad. Nos referimos a *Bandersnatch* (2018), la película que le otorga al espectador la posibilidad de decidir qué sucederá luego. Es decir, en determinados momentos de la narración, aparece una solapa en el sector inferior de la pantalla con dos opciones. El espectador debe elegir una de ellas para desarrollar una línea temporal determinada. Si los eventos que desarrollemos al tomar decisiones no resultan favorables para el protagonista, la película nos dará opción de retomar la narración desde algún punto para que podamos tomar otro camino distinto. Sin embargo no es posible llegar a un final en el que Stefan (Fionn Whitehead) logre desarrollar un buen videojuego y no termine muerto o encarcelado. Podemos pensar



PRIMER CONGRESO INTERNACIONAL DE CIENCIAS HUMANAS

esta imposibilidad en relación a lo que la propia película interactiva está proponiendo ¿es posible unir todo en un solo objeto artístico sin sacrificar alguna de sus partes?



Recapitulando, nos encontramos en un momento de quiebre, en el que el viejo cine, las jóvenes series y el reciente videojuego entran en una zona de transición de la que pueden salir hacia lugares diferentes, nuevos e inexplorados. Una zona que en el lenguaje gamer recibe el nombre de *Warp Zone*: donde se mezclan los mundos y el usuario construye su propio recorrido.

Bibliografía y referencia bibliográficas

- Benjamin, Walter, (1989), *Discursos Interrumpidos I*, Buenos Aires, Argentina: Taurus.
- Di Giusto, Yanina, (2010), La experiencia estética en Gianni Vattimo (Universidad de Buenos Aires, Facultad de Filosofía y Letras, Departamento de Filosofía). Recuperado de <http://repositorio.filo.uba.ar> (12/3/2019)
- Estrada, Raúl (2012). Cada vez se ven menos películas y más series de televisión en Netflix. *FayerWayer*. <<https://www.fayerwayer.com/2012/07/cada-vez-se-ven-menos-peliculas-y-mas-series-de-television-en-netflix/>> (12/3/2019)
- García, Enrique. (2014). Casi diez millones de jugadores en el Pokémon de Twitch. *Meristation*. <<http://www.meristation.com.mx/noticias/casi-diez-millones-de-jugadores-en-el-pokemon-de-twitch/1957554>> (12/3/2019)
- Gómez Tarín, F. J., (2012). Formatos y estrategias narrativas híbridas: el cine y la escena cinematográfica (cut-scenes) en los videojuegos. *Interdependencias*



PRIMER CONGRESO INTERNACIONAL DE CIENCIAS HUMANAS

- múltiples en la era digital. Recuperado de <<https://www.academia.edu/>> (12/3/2019)
- Gonzalo, J. F. (2013). El pensamiento fílmico de Gilles Deleuze. Recuperado de <<https://www.academia.edu/>> (12/3/2019)
 - Jenkins, Henry. (2008), *Convergence Culture: la cultura de la convergencia de los medios masivos de comunicación*, Barcelona, España: Paidós.
 - Levin, Gary (2017). Who's watching what on Netflix. *Usatoday*. <<https://www.usatoday.com/story/life/tv/2017/10/18/nielsen-reveals-whos-watching-what-netflix/773447001>> (12/3/2019)
 - Lipovetsky G. & Serroy J., (2009), *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*, Barcelona, España: Anagrama.
 - Losada, G. M., (2016), *El pixel hace la fuerza. Narrativa, cine y videojuegos en la era de las hipermediaciones*, Buenos Aires, Argentina: El Aleph.
 - Marvel y sus Vengadores superan a Harry Potter como la saga más taquillera de la historia (2014). *20minutos*. <<https://www.20minutos.es/noticia/2110412/0/marvel-vengadores-saga/taquilleros/harry-potter/>> (12/3/2019)
 - Nafría, Ismael (2015). Los 20 estrenos más taquilleros de la historia del cine. *Lavanguardia*. <<http://www.lavanguardia.com/vangdata/20150615/54432839285/los-20-estrenos-mas-taquilleros-de-la-historia-del-cine.html>> (12/3/2019)
 - Siri, Laura (2016). El rol de Netflix en el ecosistema de medios y telecomunicaciones: ¿El fin de la televisión y del cine?. *Hipertextos vol 4*.
 - Tompkins, Cynthia (2011). Reexaminando el cine de atracciones: cambios epistémicos, realineamientos diegéticos y el retorno de Rube en los medios digitales. *Imagofagia vol 3*.
 - Wortman, Ana. (s.f.). La experiencia de ver cine en la era de NETFLIX en la Argentina. Recuperado de <<http://www.academia.edu>> (12/3/2019)
 - Zipin, Dina (s.f.). Movie Vs. TV Industry: Which is most profitable?. *Investopedia*. <<https://www.investopedia.com/articles/investing/091615/movie-vs-tv-industry-which-most-profitable.asp>> (12/3/2019)