

***EL VIDEOJUEGO COMO INSPIRADOR
DE LA PUESTA EN ESCENA CINEMATOGRAFICA:
DOGVILLE Y ELEPHANT***

D. Miguel Ángel Martínez Díaz

Prof. Universidad Católica San Antonio de Murcia
Correo-e: mamdiaz@pdi.ucam.edu

Resumen:

A lo largo de la historia, la industria cinematográfica se ha alimentado de los avances fotomecánicos y electrónicos acaecidos en su época. Desde la telegrafía hasta los gráficos por ordenador (CGI) la tendencia evolutiva de los dos ámbitos ha sido convergente. Aunque la unión ampliamente vaticinada por multitud de teóricos todavía no se ha dado de manera estándar, no cabe duda que la intersección está cada vez más cerca. Este acontecimiento, que hasta ahora era meramente instrumental, está derivando en la última década en un trasvase narrativo-temático. Filmes como “Dogville” (Mejor Dirección Europea 2003) y “Elephant” (Palma de Oro del Festival de Cannes 2003) son ejemplos de la utilización por parte de sus directores –Lars Von Trier y Gus Van Sant – de una puesta en escena muy cercana a la utilizada en juegos de ordenador muy reconocibles en el panorama de la informática de consumo actual. La visión cenital y la separación espacial en Dogville está claramente inspirada en la visión omnisciente del videojuego The Sims. Elephant, por su parte, utiliza un punto de vista en el desarrollo de los movimientos de los personajes típico de los juegos de ordenador en tercera persona, en el que el personaje aparece de cuerpo completo y de espaldas al jugador/espectador. Por tanto, se constata que la relación cine-videojuego ha sufrido una fuerte evolución, iniciada en los 80 cuando la industria cinematográfica usaba el juego de ordenador como un producto más de marketing, hasta el momento actual en el que los cineastas se inspiran narrativamente en los productos de ocio informático.

Palabras clave:

Convergencia tecnológica; Narración; Videojuegos; Nuevas tecnologías; Cinematografía; Puesta en escena.

1.- De la convergencia tecnológica a la convergencia de contenidos.

Aunque el objetivo último de ésta comunicación centra su atención en el trasvase discursivo que se puede entrever entre algunos filmes y la puesta en escena de algunos juegos de ordenador contemporáneos, parece imprescindible una somera puesta

al día tanto histórica como tecnológica que ilumine el proceso evolutivo acaecido entre estos medios narrativos.

Por ello, cabe destacar que este proceso de trasvase discursivo no ha nacido de manera aleatoria o casual, un proceso de convergencia tecnológica que dura más de un siglo es sin duda la base argumental inconsciente de este hecho. Así, trataremos de responder al porqué de este trasfondo, delimitando sucintamente la evolución tecnológica acontecida en el último siglo y medio, causa de este periplo narrativo entre videojuegos y cine.

El debate sobre la convergencia tecnológica nació a finales de los setenta cuando la informática y las telecomunicaciones provocan el nacimiento de la telemática, fusión de ambas disciplinas.

No obstante, el fenómeno de la convergencia integral entre sectores alcanza su plenitud a principios de los noventa. En este momento, las telecomunicaciones, la informática y lo audiovisual, unen sus intereses con el afán de satisfacer una misma demanda: el consumo de información multimedia (audio, vídeo y datos).

Los elementos técnicos para este proceso “son provistos por parte de agentes presentes en uno o varios sectores, que simultáneamente compiten en unos mercados mientras colaboran en otros, lo que deviene en el paradigma de la ‘competencia y colaboración’, propio de entornos económico-técnicos altamente interrelacionados, complejos y de gran incertidumbre.” [1] (El potencial de la convergencia tecnológica en el desarrollo de la sociedad de la información. Una sociedad de la información para todos. 2002:5).

Todos estos factores, de gran importancia cada uno de ellos para comprender todo el universo mediático en el que nos movemos, tienen características propias que se escapan al objetivo de la comunicación. Por ello, tras contemplar el progresivo acercamiento entre la telemática y el mundo audiovisual, tenemos la sensación de entrever unas posibilidades hasta ahora escondidas debido al ritmo frenético de los avances técnicos en los que se ven inmersas estas tecnologías.

El germen del artículo nace a partir de la Teoría en “V” elaborada en los años setenta por Luís Gutiérrez Espada en su Historia de los Medios Audiovisuales [2]. Junto a ésta, se añaden las aportaciones realizadas por Ángel Luís Hueso [3] años más tarde. Ésta teoría defiende el proceso convergente entre la rama tecnológica eléctrica y la fotomecánica, culminando en una síntesis de ambas. Inventos como la telegrafía, la telefonía, los satélites de comunicación, la televisión, Internet,... son deudores de la primera. Siendo la cinematografía el descubrimiento clave de la última. Pero la transformación por la cual éste proceso ha acelerado su ritmo en las últimas décadas se basa en la técnica de la digitalización. Aspecto confirmado por el informe sobre el potencial de la convergencia tecnológica elaborado para la Reunión de Ministros de Telecomunicaciones y Sociedad de la Información de la Unión Europea, América Latina y Caribe (Sevilla del 25 al 27 de abril de 2002), durante la Presidencia de la Unión Europea de España, que nos aclara: “La técnica de la digitalización de la información constituye la base fundamental de la convergencia tecnológica. El proceso digital de la información ofrece numerosas ventajas entre las que destacan su capacidad

para manejar de forma única toda clase de fuentes de información y una mayor flexibilidad y libertad en la incorporación de nuevos servicios.”

La técnica de la digitalización ha otorgado un lenguaje común a todas las ramas de las que se nutre la convergencia. Anterior a la capacidad de convertir las señales en dígitos informáticos – unos y ceros – cada fuente de información tenía unas características propias, deudoras de su carácter analógico. El cine se basa en la fotografía pero, a raíz de la digitalización, aunque la esencia no ha cambiado, el modo de manipular, transmitir, reproducir y almacenar las imágenes ha sufrido una mutación definitiva. Se ha optado por un lenguaje común: el formato binario. Pero esto no es un hecho que ocurra solamente en el medio cinematográfico; otros medios de información, como la radio, las telecomunicaciones, las labores documentales, prácticamente todo lo relacionado con el mundo de la comunicación humana está optando por la digitalización, converge hacia un lenguaje unificado.

La digitalización permite aunar todos los procesos de transferencia en una misma magnitud, independientemente de la fuente. El formato binario puede manipularse de una forma similar, propiciando una reducción de costes significativa al utilizar un método equivalente para cada señal. De igual forma, la transmisión de información digital se produce sin pérdida de información, al ser en esencia una sucesión de unos y ceros, salvo degradación del soporte o digitalización voluntaria con pérdida. Lo que permite la copia ilimitada de material sin merma en sus propiedades originales.

De igual manera, la unión de intereses tecnológicos que estaríamos abordando en nuestra investigación tiene unos orígenes muy concretos. La razón clave que sustenta este trasvase viene determinada por su evolución a lo largo de la historia. Su desarrollo en forma de uve sólo puede ser entendida si se contemplan uno a uno los inventos que fueron viendo la luz, fundamentalmente en el siglo pasado, y que provocaron esta puesta en común tecnológica.

La simbiosis tecnológica de la que hablaba Gutiérrez Espada propicia, según el autor Lev Manovich [4], un trasvase de contenidos. Tanto la rama eléctrica como la fotomecánica se han visto influenciadas mutuamente, no sólo en el ámbito técnico, sino en el formal. Contenidos mediáticos y funcionales desarrollados en cualquiera de las dos ramas han sufrido multitud de influjos, tanto formales como temáticos, que han modificado la estructura inicial de todos ellos. Y tras un proceso de reinterpretación, estos trasvases narrativos son absorbidos por los realizadores cinematográficos que logran cotas discursivas muy superiores a las pretensiones originales.

De manera análoga a como se estudia la influencia técnica entre los espacios convergentes, ésta recíproca influencia producida entre los dos ámbitos de estudio puede haber sufrido una evolución a lo largo del tiempo. Así, y en principio, tal y como nos afirma el autor Fernando Contreras [5] el trasvase que se produciría de forma más clara a finales del siglo pasado es el temático. Basta observar la evolución de la industria del videojuego. Producto implementado con tecnologías informáticas, cuyo principal objetivo es el entretenimiento lúdico del usuario, al comienzo de su historia utilizaba temáticas obtenidas de los éxitos cinematográficos del momento. Los juegos de ordenador reproducen, en un primer momento, las constantes narrativas

audiovisuales confiando en el éxito de unas fórmulas ya ensayadas por la industria cinematográfica.

De esta manera, como hipótesis de la comunicación, podemos aducir que determinados productos clasificados generalmente en un ámbito comunicacional muy específico, trasvasan modelos narrativos muy concretos a otros medios, que los asimilan, rediseñando sus propias estructuras. Este trasiego expresivo viene provocado por el acercamiento técnico, progresivo y convergente, protagonizado por los medios comunicativos de base fotográfica y eléctrica.

Así, el objetivo principal de este trabajo trataría de demostrar la influencia, cada vez más evidente, entre la creación de contenidos audiovisuales y el progreso en las herramientas tecnológicas comunicativas actuales, influencia no sólo técnica, sino argumental y formal. Trataremos de verificar este trasvase discursivo, a través del análisis narrativo de elementos formales en determinados filmes –Elephant y Dogville–.

En definitiva, intentaremos observar cómo la evolución tecnológica bilateral entre los medios de expresión audiovisuales y telemáticos ha logrado, aparte de la obvia transferencia técnica entre ambos, trasladar diversas estructuras formales de una a otra. Productos que han absorbido fórmulas muy características de otros ámbitos, antes solamente utilizados como fuente temática o puramente formal, para crear una entidad narrativa propia, poseedora de un valor añadido mayor a la suma de sus influencias.

Para llevar a cabo esta labor, vamos a hacer referencia a dos filmes que obtuvieron gran aceptación de crítica el pasado año. Elephant (Elephant, Gus Van Sant, 2003) del director norteamericano Gus Van Sant, ganadora de la Palma de Oro en el Festival de Cannes y Dogville (Dogville, Lars Von Trier, 2003) del siempre polémico realizador danés Lars Von Trier, que se hizo con el galardón al Mejor Director Europeo 2003.

2.- Elephant.

El film Elephant, con total apariencia de normalidad, nos relata los hechos ocurridos en un instituto de Estados Unidos en el que dos chicos, al final de un día de clase, asesinan a varios compañeros y profesores. La frialdad asesina con la que estos jóvenes cometen sus hechos es narrada por el director a través de los quehaceres diarios de sus compañeros y de ellos mismos. El estilo documental que emplea se sustenta en una puesta en escena muy particular.

“La puesta en escena se refiere, fundamentalmente, a la creación de un ambiente general que sirve para dar credibilidad a la situación dramática. Este concepto engloba, por tanto, la decoración, la luz, el color, la iluminación, el vestuario, el maquillaje y la interpretación de los actores. En suma, todos los elementos expresivos que configuran la creación de un filme.” (Fernández Díez; Martínez Abadía, 1999:152) [6].

La puesta en escena que utiliza Van Sant en Elephant se centra fundamentalmente en el recorrido diario que realizan los personajes por los entresijos de un instituto. Con una cámara que no cesa de perseguir a los actores, en un intento de

desentrañar las inquietudes y motivaciones de los mismos. “A la manera de Dogville de Lars Von Trier, la película imagina un mundo en el que no solo están pintados en el suelo los espacios y sus habitantes, sino que también están marcados todos los senderos por los que transitan las fichas del juego. La cámara de Van Sant persigue a los adolescentes protagonistas de la película repasando las líneas dibujadas en el suelo, como si sobre éstas pasasen unos rieles por los que circular en un travelling infinito, la utopía imposible del filme.” (Yáñez, 2003) [7].

Pero la elaboración de este discurso no es improvisado, esta narración en tercera persona extrema busca un fin muy determinado. De esta forma, Josep Maria Catalá nos delimita el significado narrativo que posee este hecho, “es conocida, y los documentalistas cinematográficos lo saben mejor que nadie, la sensación de distanciamiento y por lo tanto de visión objetiva que confiere la narración en tercera persona. El narrador no desaparece en ella, pero se esconde tras la construcción de una magnífica visión divina que en su omnipresencia se revela capaz de penetrar incluso en la mente de cada uno de los personajes y da, por lo tanto, la impresión de no pertenecer a ninguno de ellos, ni a nadie en concreto.” (Catalá, 2001:147) [8].

Obviamente esta forma de puesta en escena no es original de Van Sant, muchos son los filmes que utilizan este discurso, sin embargo, la unión del punto de vista prácticamente estático a la espalda del personaje, y sobre todo, la acción continua de seguimiento, sin ningún tipo de elipsis, supone una novedad discursiva que, según nuestra opinión, proviene del *modus operandi* de los personajes de algunos videojuegos. En particular, de los juegos de ordenador denominados comúnmente “en tercera persona”.

Es necesario recordar que el punto clave de esta semejanza, estriba en el seguimiento perpetuo que la cámara somete a los personajes, proceso que, lógicamente es imposible de representar en estas páginas, pero que supone, sin duda, un trasvase definitorio entre las fórmulas narrativas ideadas expresamente para los juegos de ordenador y la cinematografía.

“Dentro de su discurso formal, en el que cada pequeña angulación de la cámara y cada milésima de tiempo que tarda en arrancar un travelling son elementos constituyentes de la personalidad y rol de los personajes, una estridencia como el segundo que se detiene la cámara en el símbolo que distingue el lavabo de las chicas tiene todo el significado que se pueda imaginar.” (Yáñez, 2003).

“La utilización del plano-secuencia logra generar un movimiento de cámara que sigue a los personajes como si evidentemente se estuviese buscando algo, como si se tratase de encontrar el origen mismo del problema a través del objetivo.” (Madedo, 2003) [9].

A lo largo del filme, podemos encontrar otras referencias, en este caso más obvias, al universo narrativo de los juegos de ordenador. Así, en una escena en concreto, uno de los jóvenes asesinos aparece jugando a uno de estos videojuegos, que se nos muestra en su entera crudeza.

Minutos más tarde, cuando los jóvenes cometen la matanza, un breve plano subjetivo nos retrotrae a aquellos momentos del juego, aparentemente inocuos, con los

que se pretende justificar, con cierto maniqueísmo por parte del director, las frías acciones de los asesinos.

Sin embargo, otra escena del filme podría ejemplificar de una manera más rotunda las influencias narrativas que este tipo de juegos de ordenador provocaron, no sólo en el mundo audiovisual, sino en la personalidad de los auténticos asesinos de Columbine. Aunque este último aspecto se escapa claramente de nuestro ámbito de investigación, resulta interesante su inclusión.

Según informaciones que aparecieron a continuación de los hechos acaecidos en el instituto estadounidense, los protagonistas eran aficionados a videojuegos con marcado carácter violento, similares al que aparece en el filme.

En concreto, uno de ellos era fanático del juego de ordenador Doom de ID Software [10]. Este producto lúdico revolucionó, a mediados de los 90, la industria del videojuego, ocasionando multitud de imitaciones, la característica clave de este tipo de juegos se basaba en el punto de vista subjetivo del personaje (*shoot'em up*).

Aunque la peculiaridad que nos interesa destacar, estribaría en la imposibilidad que tenía el jugador de elevar o descender el punto de mira de su arma. Únicamente podía disparar en el área de visión horizontal. En una secuencia del filme, uno de los jóvenes asesinos charla de forma casi casual con un profesor al que tiene humillado a los pies mientras lo amenaza con su arma. Habla con él, porque no está en la "línea de tiro", sin embargo, por su espalda, aparece un compañero al que, sin mediar palabra, dispara. Acto seguido, deja libre al profesor, el cual se levanta y huye. De repente, la expresión del chico cambia, su punto de vista ha sido modificado. Dispara.

3.- Dogville.

Ésta es la triste historia de Dogville, un pueblo de las Montañas Rocosas donde la carretera muere al lado de una vieja mina de plata abandonada. Los habitantes de Dogville son gente honrada y aman a su pueblo...

El filme Dogville, dirigido por Lars Von Trier es fiel hijo de su director, incómodo y apabullante, incita tantos odios como alabanzas, como casi todo el cine de Von Trier, sin embargo, esta obra ha obtenido un reconocimiento más unánime. Fernández Santos, en su crítica de El País nos disecciona la película: "Von Trier emprende la fascinante, por temeraria, aventura de cruzar en una pantalla la hasta ahora intacta frontera de la escena del siglo XX. Así tiró, a pie de pantalla, este cronista del hilo de la convulsa desventura que despliega la pantalla de Dogville: representa ritualmente la pasión de una elegante, hermosa y enigmática mujer errante (Nicole Kidman), arrastrada por ella, se juega el aliento, el alma y sale crecida en su vuelo suicida que cae atrapada en la red de la hospitalidad de una aldea perdida en un valle de las Montañas Rocosas. Y en esa pantalla no hay aldea, no hay montañas, no hay valles, no hay casas; hay un ámbito ceremonial vacío, una escena desnuda, sin calidades escenográficas, una tarima abstracta en la que se mueven de forma fantasmal dos decenas de personajes perseguidos por la cámara inquieta e inquietante de Von Trier, que va atrapando los entresijos de la calma turbia y viciada de esta comunidad de

oprimidos convertidos en opresores, poderosa metáfora escénica de una sociedad enferma y generadora de crimen. Dogville ensancha sus límites hasta elevarse a representación de América, esa enorme América perturbada y encerrada en un sueño convertido en una pesadilla".

Es ese ámbito ceremonial vacío, esa escena desnuda, tarima abstracta en la que se mueven de forma fantasmal los personajes de Dogville lo que interesa a esta investigación.

Ya delimitado el término de puesta en escena, acometemos el análisis de la misma en Dogville. Revelando sus semejanzas, al igual que la anteriormente citada Elephant, con el juego de ordenador. Esta vez, medio totalmente ajeno, no sólo a la temática del filme, si no a la filosofía misma del director. Creador del movimiento Dogma, cine sin ambages alejado de la parafernalia efectista del cine-videojuego, Von Trier no podría estar más aislado del universo lúdico informático que representan los juegos de ordenador. Sin embargo, y como intentamos demostrar en esta investigación, algunas normas narrativas, tras una pertinente mutación, han franqueado los límites que la tecnología, hasta ahora, había impuesto.

De esta manera, la puesta en escena de Dogville, poblacho de la América profunda, sin paredes ni puertas que dejen secretos por desvelar, asimila sin rubor, el entorno narrativo del videojuego The Sims [11].

Aunque Gus Van Sant utiliza con maestría elementos narrativos inspirados en videojuegos como Tomb Raider, no cabe duda que, Lars Von Trier logra cotas discursivas inauditas, merced a la puesta en escena aquí estudiada, que sobrepasan de largo cualquier pretensión narrativa previa.

Así, en una escena clave del filme, Nicole Kidman, Grace, sufre su primera violación. Es el comienzo de su calvario en Dogville. Von Trier, demostrando un dominio apabullante de su nuevo entorno narrativo, coloca a multitud de personajes aparentemente ajenos al acto ilícito que se está produciendo. Pero la ausencia de paredes que impidan la visión del hecho resulta una metáfora brillante de la hipocresía de la sociedad norteamericana.

De esta forma, tal y como hemos manifestado a través de los ejemplos ofrecidos, la visión cenital de la situación espacial de los personajes, la colocación estratégica de algunos elementos de mobiliario (puertas, ventanas, sillones,...) la planificación de algunas escenas o la separación geográfica de las casas en Dogville, creemos que está inspirada en la visión omnisciente del videojuego The Sims.

En Elephant, por su parte, alcanzamos a justificar la utilización de un punto de vista determinado en el desarrollo de los movimientos de los actores, confrontándolo con el desarrollo típico de los juegos de ordenador en tercera persona. El personaje central de este tipo de videojuegos aparece de cuerpo completo y de espaldas al jugador/espectador, desplazándose por los diferentes escenarios del entorno virtual en ausencia de elipsis temporal, de igual forma que los personajes de Elephant transitan por los corredores y aulas de su instituto.

Por tanto, la relación cine-videojuego ha sufrido una fuerte evolución, iniciada en los ochenta cuando la industria cinematográfica usaba el juego de ordenador como un producto más de marketing, hasta el momento actual en el que los cineastas se inspiran narrativamente en los productos de ocio informático.

Estos resultados, pueden abrir un camino definitivo para el futuro estudio de la influencia de las tecnologías digitales en la narrativa cinematográfica. Los cuales, permitan alumbrar posibilidades discursivas que, aunque aparentemente resulten simples mejoras técnicas, nos descubran nuevos caminos en la narración audiovisual.

NOTAS

[1]“EL POTENCIAL DE LA CONVERGENCIA TECNOLÓGICA en el desarrollo de la sociedad de la información. Una sociedad de la información para todos”, Presidencia Española de la Unión Europea Primer Semestre de 2002.

[2] GUTIÉRREZ ESPADA, Luís. *Historia de los Medios Audiovisuales: cine y fotografía*. Pirámide. Madrid, 1982

[3] HUESO, Ángel Luis. *Los Medios Audiovisuales y el Hombre al final del Siglo. Separata de “El Museo de Pontevedra”* tomo LIII. Pontevedra. Santiago de Compostela, 1999.

[4] MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. The MIT Press. Los Angeles 2001.

[5] CONTRERAS, Fernando. “La investigación social de la violencia en los medios de comunicación: el consumo” en Imbert, Gerard (coord.) *Televisión y cotidianidad*. Instituto de Cultura y Tecnología “Miguel de Unamuno” Departamento de Humanidades y Comunicación Universidad Carlos III de Madrid. Madrid, 2002.

[6] FERNÁNDEZ DÍEZ, F.; MARTÍNEZ ABADÍA, J. *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Paidós Papeles de Comunicación 22. Barcelona, 1999.

[7] YAÑEZ, MANUEL. *Elephant*, La máquina de la muerte. Miradas.net. www.miradas.net/criticas/2003/0311_elephantok.html

[8] CATALÁ, Josep Maria. *La puesta en imágenes*. Paidós Comunicación. Barcelona, 2001.

[9] MADEDO, FERNANDO. La pluralidad negada. Otrocampo.com. www.otrocampo.com/festivales/bsas2004/elephant.html

[10] “La relación existente entre el mundo real y la violencia en los videojuegos empiezan a tener relación según la policía estadounidense. La masacre producida anteayer en Columbine High School que se saldó con 15 muertos fue producida según

los especialistas estadounidenses por dos mentes enfermizas del juego Doom. Según la versión de la policía, ésta ha encontrado pruebas de que posiblemente los dos jóvenes se creyeran que se encontraban realizando una partida al Doom en la vida real, como lo demuestra toda la clase de armamento encontrado junto a los cadáveres.” (¿Relación entre la masacre de Colorado y los videojuegos?, abril 1999). www.meristation.com/noticias/1999/abril/22041999-1.htm

[11] “*¡Bienvenido! Acabas de entrar al mundo de Los Sims. No hay normas, no hay reglas, todo lo puedes controlar y todo lo puedes cambiar; pero ten presente una cosa: los Sims no te lo van a poner fácil. Y recuerda: no se trata sólo de un juego de ordenador. Con Los Sims, llega a nuestras pantallas un nuevo concepto de juego: la simulación social, es decir; controlar la vida de personas (Sims) y encaminarla por el buen sendero, si quieres. Y es que en Los Sims podrás crear desde una familia 10 hasta lo peor del vecindario: incendios en casa, muertes, destrucción, infidelidades...*”. (The Sims, Electronic Arts Review)