

El videojuego Silent Hill: ¿Un film interactivo?

Alejandro González

En su libro *La narración en el cine de ficción*,⁽¹⁾ David Bordwell concluye que la actividad narrativa está abierta a cualquier innovación textual. Algo que salta a la vista al apreciar la forma en que el cine a lo largo de su historia se ha retroalimentado de diversas disciplinas, tales como la literatura, la tecnología, la música, y demás artes y disciplinas afines, ese proceso de retroalimentación es lo que ha convertido al cine en el dispositivo de comunicación global que se conoce ahora.

Al abordar la retroalimentación del cine con otras esferas narrativas es cuando se podría plantear la cuestión sobre si el videojuego puede o no ser considerado como una opción alterna para la narrativa cinematográfica. Ahora bien, ¿es correcto considerar al videojuego como un film interactivo? A lo largo del presente artículo se intentará dar respuesta a dicha pregunta, haciendo uso de algunos ejemplos y evaluando los puntos de convergencia entre la narrativa del videojuego y la narrativa cinematográfica.

Para poder hacer una comparación de la narrativa del videojuego, en especial del género *survival horror*, se debe tener claro que acorde a la narración tradicional, ya sea dentro del cine clásico o dentro de la literatura, las historias se dividen en las siguientes partes: 1) introducción, en la cual serán presentados tanto los personajes –al menos el o los protagonistas, los demás podrán ser presentados a lo largo de la historia, según ésta lo requiera–, como el problema a resolver o situación a tratar. 2) El conflicto –problema planteado en la introducción–, que por lo regular es la parte más amplia y rica de la historia, en la cual se desarrollan los problemas secundarios y las situaciones que desembocarán en la resolución del problema inicial, ya sea en sentido favorable al protagonista o en sentido contrario. 3) El desenlace, en el que se encuentran el clímax y la resolución, y que puede ser de dos formas: cerrado o abierto. El primero y más común es aquel que da por concluida la acción de modo que la historia no pueda retomarse en entregas posteriores; en cambio el segundo permite que la historia pueda continuar con nuevos episodios sin que esto cambie el sentido de los acontecimientos previos, o incluso sin que guarde total relación con los mismos, tal es el caso de las sagas. Una vez que se ha mencionado esto y ha quedado delineado el esquema narrativo tradicional bajo el que se rige el ejemplo elegido para analizar, es posible adentrarse en el análisis de la narrativa del videojuego, tomando como ejemplo específico el caso **Silent Hill**.



El videojuego surgido en 1972 con **Pong** como su primer exponente, ha ofrecido desde su nacimiento una experiencia interactiva al público que no es igualable por ningún otro medio audiovisual. En un principio, debido a la poca capacidad tecnológica con que contaba el videojuego, la temática que abordada era más bien nula, los videojuegos, tal como es el caso del propio **Pong**, ofrecían una experiencia interactiva, mas no narrativa en ninguna

forma, puesto que su argumento se reducía a cuestiones de lo más básicas. Así, el juego antes mencionado trataba únicamente de una especie de partida de tenis virtual en la que los usuarios (jugadores) golpeaban una pelota con dos barras que se situaban de forma paralela en los costados de la pantalla. Posteriormente fueron apareciendo otra clase de videojuegos que ofrecían una mayor cantidad de gráficos, pero no de interacción, y mucho menos de narrativa, juegos como **Space Invaders**, que ofrecían gráficos mucho más desarrollados que el primitivo **Pong**, pero que al igual que sus predecesores seguían sin ofrecer nada más allá de una herramienta de entretenimiento.

Fue necesario el avance tecnológico para que algo como el fenómeno **Mario Bros.** (1985) pudiera surgir. Con la llegada de nuevas consolas que gozaban de mayor capacidad tecnológica, el videojuego evolucionó al siguiente paso, ya no se trataba tan sólo de un juego electrónico que ofrecía una nueva opción de entretenimiento, el videojuego comenzó a contar historias. Como claros ejemplos de lo anterior y precursores del videojuego actual pueden enumerarse las sagas de **Castlevania**, **Mario Bros.** y **The Legend of Zelda**, mismas que siguen vigentes y que son las grandes pioneras en el tema. Aún cuando esos juegos fungieron como punta de lanza en la narrativa del videojuego, no pueden considerarse meramente narrativos debido a su pobre argumentación y su modalidad de desarrollo: a pesar de contener una historia de fondo –Mario tratando de rescatar a la princesa del terrible dragón; un descendiente de la familia Belmont intentado detener la resurrección de Drácula; Link tratando de proteger a la princesa Zelda a la vez que debe vencer al maléfico Ganondorf–, dichos juegos no ofrecían una verdadera experiencia narrativa, ya que se trataba de una plataforma de escenarios lineales, demasiado parecidos entre sí, en los que había que avanzar eliminando enemigos y brincando objetos. De modo que sirvieron únicamente para sentar precedente, pero no para ser tomados como ejemplo a analizar, en dado caso podrían ser considerados como experimentos narrativos dentro del videojuego, mas no como experiencias narrativas en sí.

La verdadera evolución narrativa del videojuego –misma que lo acerca a la esfera cinematográfica– tiene lugar hasta el año de 1995, cuando la empresa japonesa Sony lanza al mercado su consola **PSX** (también conocida como **Play Station 1**) y la también japonesa Nintendo lanza al mercado la consola **Nintendo 64**, mismas que contaban con una tecnología mucho más desarrollada que sus antecesoras, y que ofrecían al espectador una experiencia más completa, siendo inmediatamente notables los avances en cuanto a gráficos, capacidad de almacenamiento y, por tanto, desarrollo y modalidad de los juegos que comenzaron a producirse. Es con la llegada de dichas consolas y nuevas tecnologías que nace un nuevo género dentro del mundo del videojuego: el *survival horror*.

En el año de 1995 llegó al mercado **Clock Tower**, videojuego desarrollado por la empresa Human que, aunque no logró conseguir gran repercusión en su momento, es considerado como el fundador de dicho género, mismo que despegó y gana de inmediato miles de adeptos a lo largo y ancho del mundo con la llegada en 1996 de **Resident Evil** –saga que ha logrado colocar en el mercado más de cuarenta millones de copias–, creado por la empresa japonesa Capcom, además de **Silent Hill** en 1999, obra de la empresa Konami –la cual ha colocado en el mercado más de veinte millones de copias–. Con estos dos juegos termina de darse por fundado el *survival horror*, y el videojuego concluye con una etapa de su evolución para convertirse en una nueva corriente narrativa, al menos para algunos.



Silent Hill

Como ya se ha mencionado, **Silent Hill** fue lanzado al mercado en el año de 1999 por la empresa japonesa Konami,⁽²⁾ el juego fue desarrollado por Team Silent, quien se mantendría unido durante las primeras cuatro entregas del juego, pero se separaría en el año de 2007, factor que no ha impedido que la saga continúe. El juego, diseñado para ser jugado con un enfoque de cámara de tercera persona –modalidad en que el cuerpo del protagonista es visible todo el tiempo, dando al jugador la sensación de estar presenciando cómo se desarrollan las cosas–, logró un impacto inmediato en el público debido a las innovaciones narrativas que ofrece.

Cabe hacer un paréntesis en este punto y mencionar que aunque podría decirse que, no obstante la modalidad o diseño de cada videojuego en cuanto a enfoque de cámara se refiere, la interacción del espectador con el mismo siempre será de primera persona puesto que el espectador-jugador es directamente el motor de avance en la historia, la misma no podría desarrollarse sin su participación. Esta cuestión distingue radicalmente al videojuego del cine, ya que en éste el espectador es parte complementaria del ejercicio narrativo del film, pues de no haber espectador la narrativa del film no podría llevarse a cabo debido a la ausencia de alguien que descifre los significados de la historia y brinde la cohesión necesaria a los fragmentos que la integran.

Sin embargo, el espectador no es en modo alguno quien propicia el avance de la historia, debido a que una vez que ésta ha comenzado a proyectarse continuará con o sin él, cosa que no ocurre con el videojuego, el que obliga a la participación del espectador, quien si no cumple con su labor, la historia sencillamente no avanzará.

Silent Hill cuenta la historia de Harry Mason y su hija Cheryl. Cheryl constantemente sueña con el pueblo que da nombre al juego y pide a su padre que la lleve, sin embargo, cuando llegan al pueblo una figura fantasmal aparece en la carretera provocando que sufran un accidente automovilístico que deja inconsciente a Harry, éste despierta y se encuentra con que su hija ha desaparecido. Asustado por la desaparición de Cheryl y por la forma en que se presenta el pueblo ante él –un pueblo fantasma que está constantemente bajo una lluvia de ceniza–, Harry se adentra en Silent Hill comenzando con la intensa aventura que significa el juego, cabe mencionar que a diferencia del videojuego tradicional en el que el plano que representa la pantalla es siempre fijo en cuestiones de enfoque y escenario, en **Silent Hill** sufre un cambio radical, puesto que es la pantalla la que sigue el recorrido de Harry en el más puro estilo de un plano secuencia. Por otra parte, el plano también padece modificaciones, cambiando constantemente entre primer plano, plano panorámico, contrapicado, cenital, aéreo, etc., brindando con esto al juego de una apariencia más apegada a la obra cinematográfica que al videojuego tradicional.

Después de un breve recorrido por algunas calles del pueblo y de haber sido atacado por un par de monstruos, Harry despierta en una cafetería donde conoce a Cybil Bennett, una mujer policía del pueblo vecino que le informa que no sabe que pueda estar ocurriendo en el pueblo ni a dónde pudieron haber ido todos sus habitantes. Cybil abandona la cafetería después de brindarle una pistola a Harry y prometer que volverá con refuerzos.

En este punto el juego introduce otra de sus grandes innovaciones que lo acerca a la esfera cinematográfica, el uso del *cinematic* –escena en la que el videojuego se ve interrumpido para mostrar un fragmento en animación durante el cual el jugador deberá permanecer atento a los diálogos que se desarrollan, ya que a menudo estos brindaran información clave para proseguir, lo cual no siempre resultará evidente, debido a que muchas veces será sólo una parte del diálogo que a primera instancia pudiese haber pasado desapercibida–.

El uso de dicha técnica, constituye un rasgo característico del juego, puede decirse que en gran medida **Silent Hill** es su *cinematic*. Cuando la escena termina, se reanuda la visión en estilo videojuego y una de las ventanas estalla permitiendo que un monstruo con apariencia de ave entre en la cafetería y comience a agredir a Harry, es aquí cuando da inicio verdaderamente el juego.



Como se puede observar, en un fragmento que en tiempo de juego no sobrepasa los tres minutos ha quedado cubierta la primera etapa narrativa de la historia: en ese tiempo aproximado se ha establecido que Harry Mason – protagonista– y su hija Cheryl acudieron a un pueblo llamado Silent Hill, sufrieron un accidente al llegar y tras éste Cheryl desapareció, lo cual sirve también para plantear el conflicto en torno al que girará la historia, Harry ha de recorrer todo el pueblo para encontrar a su hija; con ello se ha conocido a tres de los personajes principales, incluyendo al personaje auxiliar, Cybil. Asimismo, se ha hecho saber que en un momento no determinado de la historia –dado que es un hecho anterior a la participación de los personajes en la misma es innecesario mostrar dicho acontecimiento– todos los habitantes han muerto o abandonado el lugar, convirtiendo a Silent Hill en un pueblo fantasma.

En la segunda parte de la historia –desarrollo del conflicto–, Harry, quien trata de encontrar a su hija, se enfrentara a varios problemas que tendrá que ir sorteando para llegar al final. A través de una serie de pistas que va encontrando –las hojas del cuaderno de Cheryl con la leyenda “*To school*” (a la escuela), Dog House Levin St. (Perrera calle Levin)– a medida que avanza, irá descifrando lo que en realidad ocurrió en aquel pueblo, por supuesto todo mientras se enfrenta a terribles monstruos que lo atacan todo el tiempo.

El primer sitio al que se dirige le presenta la otra faceta del lugar, es la escuela, en cuyo interior se presenta por primera vez otro de los rasgos distintivos del juego: los complejos acertijos. Harry se encuentra con que tiene que lograr abrir la torre del patio, para lo cual debe conseguir dos medallones, mismos que se encuentran ocultos en la escuela y cuya ubicación ha sido revelada en forma de poema-acertijo en unos apuntes llenos de sangre que ha encontrado en la recepción de la escuela. Cuando por fin se logra abrir la torre, se abre también una nueva dimensión del pueblo. Los escenarios se ven terriblemente deformados y aunque no logra darse cuenta en ese momento, se ha internado en una dimensión paralela, a partir de este momento la aparición del *cinematic* será cada vez más frecuente.



Cuando el episodio de la escuela se ha visto superado, Harry es enviado a una iglesia en la que conocerá a otro de los personajes, Dahlia Gillespie, quien da la impresión de ser una fanática religiosa que fungirá como su aliada para detener lo que está ocurriendo en el lugar. Esta mujer le entrega el enigmático Flauros –objeto piramidal que se utilizará al final del juego– y lo envía al hospital Alchemilla. Cuando Harry recorre el hospital se encuentra con el Dr. Kauffman, quien luce tan desconcertado como él con lo que ocurre en el pueblo. Una vez más mientras recorre el hospital, Harry experimentará el cambio de dimensiones, causa de lo cual conocerá a Lisa Garland, una enfermera aterrada que le será de gran ayuda a lo largo del juego. Cuando termina el recorrido por el hospital, Harry se encuentra de nuevo con Dahlia, quien le indica que la marca circular que ha visto en varios puntos del pueblo es la seña de Samael y que debe evitar que este símbolo sea completado, de lo contrario la oscuridad cubrirá a todo el pueblo.

Harry se encontrará de nuevo con Cybil, quien le dice que ha visto a una niña caminando en dirección al lago; juntos hallarán “el otro templo” que no es más que un altar consagrado a un demonio. Al dar con dicho altar se verá transportado de nuevo a la otra dimensión en la que Lisa le indicará cómo llegar al lago, hacia donde Harry se dirige y se encontrará con la opción de salvar o no a Kauffman, lo cual modificará el final del juego –otro aspecto innovador de *Silent Hill*: presenta cuatro finales distintos que varían dependiendo de las decisiones que tome el jugador, lo cual una vez más marca una notoria diferencia con el cine, pues aunque las deducciones del espectador influyen de forma directa en la interpretación del film, no influyen en el desarrollo del mismo–; también se observará que Cybil es atacada por una extraña criatura.

Después de decidir si salvar o no a Kauffman, Harry se dirige al parque de atracciones en el que se enterará de que Cybil ha sido poseída por la criatura que la atacó y deberá decidir si salvarla o matarla, lo cual nuevamente modificará el final del juego. Cualquier decisión que tome el jugador lo conducirá a un punto en el que los escenarios recorridos se mezclarán en uno solo, sitio en el que se desarrollará el desenlace del juego.

Como se ha podido apreciar en la segunda parte de la historia –conflicto-, se integran algunos personajes, quienes pueden ser secundarios, auxiliares o antagonistas, a los que no se conoce durante la introducción, pero que el desarrollo de la historia presenta en su justo momento.

Además, como ha quedado claro, en esta etapa de la narración se ha develado que lo que ocurrió en el pueblo tiene que ver con una especie de pacto demoníaco perpetrado por algunos de sus habitantes; asimismo han tenido lugar conflictos secundarios a la acción principal, se sabe que de cierta forma fue en el hospital donde comenzó la infección que aniquiló o hizo mutar a mucha de la gente, se ha tenido que pasar por una serie de pruebas que en principio parecieran no tener relación con la consecución de la acción principal, pero que de alguna forma contribuyen a la misma; es en esta parte donde la historia se enriquece, aportando datos sobre la vida del pueblo y

sus habitantes que no eran conocidos en la introducción, incluso aportando datos sobre los mismos personajes.

También es aquí cuando las expectativas del jugador-espectador se ven alimentadas y dirigidas en un sinfín de direcciones, puesto que permanecerá en todo momento el suspenso respecto al rescate de Cheryl, así como la curiosidad por saber si se lograra dicho rescate o no. De igual modo quedará en el espectador-jugador, la curiosidad de querer saber qué ocurrirá con el pueblo e incluso la de saber quien provocó lo que está ocurriendo.

En este punto del juego el espectador-jugador pasará por la sensación que define al género *survival horror*: infinidad de episodios de terror y como se ve, la parte narrativa correspondiente al conflicto de la historia queda cubierta a plenitud.

Es el momento del clímax y la resolución del conflicto. Después de salvar o asesinar a Cybil, Harry tiene un encuentro con Alessa Gillespie, a la cual únicamente ha visto a través de fotografías. Al estar con ella y con Dahlia se le revela que ha sido utilizado por ésta para atrapar a Alessa, con lo cual queda claro su rol como villana de la historia.

Posteriormente, Harry es enviado a un sitio llamado "Nowhere" (Ningún lugar), escenario que en realidad es una mezcla de todos los sitios por los que ha pasado a lo largo del juego donde enfrenta una serie de pruebas finales. También es ahí donde se ve por última vez con Lisa, quien por fin se ha dado cuenta de que ha muerto y comienza a transformarse frente a Harry mientras él sale del cuarto y la abandona.

En este punto tiene lugar uno de los momentos más emotivos del juego, ya que el personaje principal se ve obligado a abandonar a una de las personas que le ha ayudado a lo largo de toda la historia. La música de fondo en este momento genera cierta sensación de tristeza y pérdida en el espectador-jugador,⁽³⁾ lo cual es resaltante dado que uno más de los aspectos que diferencia a **Silent Hill** del resto de juegos y lo acerca a la esfera cinematográfica es que cuenta en todas sus entregas con *soundtrack* propio y canciones distintas para cada escena importante; por lo regular la música aparece en los *cinematic*.

Tras abandonar a Lisa, Harry se encuentra con su diario en el que se entera que fue ella la enfermera que cuidó de Alessa. El protagonista tiene entonces una visión en la que se encuentra con Dahlia, Cybil, Kauffman y una figura cubierta de vendas y en silla de ruedas, que en realidad es Alessa. Dahlia le cuenta que siete años atrás –la misma edad de Cheryl– sacrificó a su propia hija para alimentar y traer a un dios que ahora reside dentro de ella, pero al hacerlo, el alma de Alessa se dividió en dos impidiendo que el dios naciera, por lo que Dahlia realizó un hechizo para atraer a la otra mitad del alma a Silent Hill, la cual quien por supuesto resulta ser de Cheryl.

Luego se revela que Harry y su esposa la adoptaron durante unas vacaciones que pasaron en el pueblo, descubriéndose que todo lo ocurrido en el pueblo se debió a que se incrementaron los poderes de Alessa al sentir a la otra mitad de su alma cerca. El dios se manifiesta y mata a Dahlia para después enfrentarse a Harry en la pelea final con que concluye el juego.

Como se había mencionado, **Silent Hill** cuenta con cuatro finales distintos, la obtención de un final determinado girará en torno a los logros obtenidos y las decisiones tomadas por el jugador-espectador. Si el jugador salva tanto a Cybil como a Kauffman, entonces la figura que era Alessa le entregará un bebé; Harry y Cybil huyen con él mientras Kauffman es atacado por Lisa que surge de una grieta en el suelo. Si solamente se salva a Kauffman, entonces arroja un líquido a Alessa para exorcizar de su cuerpo al dios, mismo que aparece como un enorme demonio, tras cuya derrota Harry recibe al bebé de brazos de Alessa y escapa al mundo real. Si solamente se salva a Cybil, ella corre en dirección a Harry y trata de convencerlo de que huyan, aunque al final ambos son consumidos por ese otro mundo. Por último, si no se salva a ninguno de los dos, Alessa da a luz al dios; después de que éste es derrotado la voz de Cheryl le agradece a Harry por haberla liberado y se despide de él mientras éste cae de rodillas y una escena lo muestra muerto dentro de su auto en el sitio en el que chocó al iniciar el juego. En ninguno de los finales es posible salvar a Cheryl, cuestión que incrementa notoriamente el nivel de sensaciones que despierta el desenlace en el jugador.

El desenlace de **Silent Hill** cumple con los requisitos de uno cinematográfico, puesto que tras una confrontación final con el antagonista que había estado oculto –al menos su identidad– hasta ese momento, se devela la naturaleza de

los actos que tuvieron lugar y el porqué ocurrieron. En este caso la trasmutación de la mitad del alma de Alessa a Cheryl, y el hechizo que Dahlia realiza para atraerla de nuevo a Silent Hill y culminar con la invocación que comenzó siete años atrás. Cabe señalar que lo feliz o fatalista del final dependerá en su totalidad de las decisiones tomadas por el espectador, brindando con esto una experiencia de interacción y poder sobre el desarrollo de la historia que no es posible lograr mediante el cine.

Después de describir a grandes rasgos el desarrollo de *Silent Hill* hay que resaltar los puntos de convergencia entre un videojuego como este –resultaría ocioso mencionar y analizar más casos, dado que tanto *Resident Evil*, *Clock Tower*, *Fatal Frame* y el resto de los *survival horror*, cumplen con los mismos parámetros narrativos– y la narrativa cinematográfica, así como las diferencias entre ambas.

Por una parte se tienen las similitudes que presentan ambos casos dentro del aspecto narrativo, como lo son:

-Desarrollo conforme a los cánones clásicos de la narrativa lineal: introducción, conflicto, clímax y desenlace.

-Manejo de planos para acentuar o delimitar las emociones o el sentido de cierta escena. Por ejemplo, el primer plano hecho a Lisa al momento en que comienza a sangrar y transformarse, así como la inclinación que comienza a tomar la cámara para dar la impresión de que Lisa se vuelve más pequeña; la forma en que se abre el plano para que se pueda apreciar la niebla y la ausencia de movimiento y personas en el pueblo cuando Harry comienza a recorrerlo; entre muchos otros casos que pueden apreciarse a lo largo del juego.

-Utilización de *soundtrack* para incrementar la intensidad emocional de determinadas escenas, ya sea con el fin de despertar en el espectador la sensación de miedo, suspenso, o incluso drama.

-Labor interpretativa del espectador-jugador. Es indispensable puesto que en ambos casos es el espectador quien asimila los distintos segmentos de la historia para poder cohesionarlos entre sí y formar con ello un todo bajo cierta línea narrativa.

-Generación de sensaciones en el espectador tras el desenlace. En ambos casos es necesario lograr que se conecte con el espectador de modo que el desenlace genere un cúmulo de sensaciones que corresponderán directamente con las expectativas que se habían planteado a lo largo del desarrollo de la historia.

Por otra parte, también se pueden apreciar grandes diferencias entre ambos medios, de ellas destacan:

-Independencia de avance en la narrativa de la historia. Como se mencionó en el caso del film, la obra sólo necesitará haber sido puesta en marcha para avanzar, mientras que en el caso del juego requiere de forma indispensable la participación activa del espectador-jugador.

-Rol del espectador. Sin importar la plataforma en que es presentado el juego, el espectador tiene en todo momento un rol interactivo de primera persona dentro de la historia, puesto que es el motor de avance de la misma, en tanto que en el cine siempre tiene el de una tercera persona, ya que incluso cuando deba cumplir con ciertas funciones de asimilación y comprensión de la historia, no tiene ningún poder de modificación sobre la misma, ni influye en el delineamiento de los tiempos con que se desarrolla, debido a que estos han sido previamente establecidos por el autor.

-Fluidez narrativa. Es aquí donde reside la principal diferencia entre uno y otro, y donde también podría residir el principal argumento de quienes se oponen a considerar al videojuego como una opción de narrativa cinematográfica. Mientras que en el cine para que la historia se desarrolle sólo bastará con que la película sea puesta en marcha, en el videojuego el avance de la historia depende, en primer lugar, de que el espectador lo propicie; en segundo, de su habilidad para el juego, ya que si pierde en algún momento determinado deberá de volver a empezar desde el último punto guardado, provocando retrocesos y pausas en la narrativa; y por último, la extensión del juego y lo difícil que resulta que alguien pueda terminarlo de un sólo golpe, por lo que la fluidez narrativa del videojuego tiende a ser prácticamente nula al compararla con la de un film.

Concluyentemente y desde un punto de vista personal, la consideración hecha al inicio del artículo y la pregunta planteada tienen una respuesta afirmativa: el videojuego sí constituye una opción alternativa para la narrativa

cinematográfica, una opción que nace de la evolución misma de dicha narrativa y que ofrece un nuevo abanico de posibilidades al narrador, así como de goce narrativo para el espectador. Aun cuando carece de la fluidez del cine, el videojuego cumple con el resto de los requisitos de la narrativa, así como con el uso del lenguaje cinematográfico – planos, elipsis, fundidos, etc. –, tal y como ha quedado asentado con el ejemplo *Silent Hill*.

Hay que mencionar que dicha consideración debe enfocarse solamente a ciertos géneros de juegos como el *survival horror*, los juegos de aventura –mención especial a la serie Tom Clancy– y los juegos de *thriller* –**Heavy Rain** y **Alan Wake** por citar algunos ejemplos–, que además de cumplir con la función lúdica del videojuego ofrecen una verdadera experiencia narrativa, a diferencia de los emuladores deportivos o los juegos de lucha que persiguen un fin meramente lúdico.

Por último, es apropiado reproducir un par de citas de Jordi Sánchez Navarro quien comentó: “En definitiva, y hasta que los estudiosos pongan fin a la discusión –cosa que parece más bien lejana–, el videojuego sigue debatiéndose entre la naturaleza narrativa de la imagen en movimiento y la esencia lúdica que le da sentido”,⁽⁴⁾ así como también manifestó con razón de su participación en el libro *Comunicación Audiovisual digital: nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas*: “El debate seguirá abierto: aunque muchos juegos no se basan en la creación de un mundo diegético, otros demuestran que los aspectos lúdicos y los narrativos no son necesariamente excluyentes”.⁽⁵⁾

Para finalizar, existen varios juegos que sí pueden considerarse como una opción innovadora dentro del mundo de la narrativa audiovisual, en especial –debido a sus semejanzas– la cinematográfica, aun así el debate seguirá abierto durante mucho tiempo, y será precisamente el paso del tiempo y la creación de doctrina al respecto lo que determine si es válido considerar al videojuego como un film interactivo nacido de la influencia del cine sobre la industria del videojuego y del proceso de retroalimentación que la esfera cinematográfica ha llevado a cabo a lo largo de su historia.

Merece mención a manera de acotación lo ocurrido en días recientes cuando un grupo de investigadores de la universidad de Arizona en Estados Unidos, liderado por Nasser Peyghambarian, anunció a través de la revista *Nature* la creación de tecnología holográfica que permitirá contemplar a una persona distante como si se encontrara delante del sujeto en cuestión. De lo anterior, que es sobresaliente ya de por sí por el logro científico que significa, deben resaltarse las palabras del científico en cuestión, quien mencionó en dicha publicación: “Desde el primer día pensé en el holograma de la princesa Leia y en si podía extrapolarse de la ciencia ficción a la realidad”.⁽⁶⁾ Ejemplos como este dejan claro que la retroalimentación del cine con la ciencia y las artes ha orillado a todas las disciplinas a una evolución que a menudo se desarrolla a marchas forzadas.

VIDEO CLIPS

- Trailer Videojuego *Silent Hill*

<http://www.youtube.com/watch?v=baoFJvuzhbs>

- Muerte de Lisa

<http://www.youtube.com/watch?v=HahvswuUTrM>

CITAS

1.- David Bordwell, *La narración en el cine de ficción*, Barcelona, Paidós, 1996, pág. 335.

2.- Trailer: <http://www.youtube.com/watch?v=fwan7k3nOzq>.

3.- <http://www.youtube.com/watch?v=OqbbwmdTizw>.

4.- Jordi Sánchez Navarro, *Narración audiovisual*, Barcelona, UOC, 2006, pág. 165.

5.- Jordi Sánchez Navarro, “Nuevas formas en la narración audiovisual” en: *Comunicación audiovisual digital: nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas*, Barcelona, UOC, 2005, pág. 245.

6.- *Nature*, Published online 3 November 2010, <http://www.nature.com/news/2010/101103/full/news.2010.579.html>

BIBLIOGRAFÍA

- Bordwell, David, *La narración en el cine de ficción*, Barcelona, Paidós, 1996.

- *Nature*, Published online 3 November 2010, <http://www.nature.com/news/2010/101103/full/news.2010.579.html>

- Sánchez Navarro, Jordi:

Narración audiovisual, Barcelona, UOC, 2006.

“Nuevas formas en la narración audiovisual” en: *Comunicación Audiovisual digital: nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas*, Barcelona, UOC, 2005.

Luis Alejandro González Garza (México). Estudiante de octavo semestre de la carrera de Derecho en el Centro Universitario de Ciencias Sociales y Humanidades. Áreas de investigación e interés: nuevas opciones de narrativa audiovisual como el videojuego, y el cine como instrumento histórico y de análisis social.