



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

El devenir de las civilizaciones: interacciones entre el entorno humano, natural y cultural

Coordinadora
Sandra Olivero Guidobono

Dykinson, S.L.

EL DEVENIR DE LAS CIVILIZACIONES:
INTERACCIONES ENTRE EL ENTORNO HUMANO,
NATURAL Y CULTURAL

Coordinadora

Sandra Olivero Guidobono

Dykinson, S.L.

2021

EL DEVENIR DE LAS CIVILIZACIONES: INTERACCIONES ENTRE EL ENTORNO HUMANO, NATURAL Y CULTURAL.

Diseño de cubierta y maquetación: Francisco Anaya Benítez

© de los textos: los autores

© de la presente edición: Dykinson S.L.

Madrid - 2021

N.º 10 de la colección Conocimiento Contemporáneo

1ª edición, 2021

ISBN 978-84-1377-324-7

NOTA EDITORIAL: Las opiniones y contenidos publicados en esta obra son de responsabilidad exclusiva de sus autores y no reflejan necesariamente la opinión de Dykinson S.L ni de los editores o coordinadores de la publicación; asimismo, los autores se responsabilizarán de obtener el permiso correspondiente para incluir material publicado en otro lugar.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN. EL DEVENIR DE LAS CIVILIZACIONES: INTERACCIONES ENTRE EL ENTORNO HUMANO, NATURAL Y CULTURAL	15
SANDRA OLIVERO GUIDOBONO	

SECCIÓN I

PASADO, PRESENTE Y FUTURO DE LAS CIVILIZACIONES

CAPÍTULO 1. SUJETOS SIN MEMORIA, SUJETOS SIN HISTORIA. CARACTERIZACIÓN Y METODOLOGÍAS DE RESCATE	19
MIKEL BARBA DEL HORNO PAULA REVUELTA LLAMOSAS	
CAPÍTULO 2. TRASTÁMARA: EL DOMINIO TENENCIAL DE LOS TRABA	35
RODRIGO POUSA DIÉGUEZ	
CAPÍTULO 3. LA DIVISIÓN JURISDICCIONAL DEL REINO DE CASTILLA EN EL SIGLO XVIII: BURGOS	59
RODRIGO POUSA DIÉGUEZ	
CAPÍTULO 4. SIMBOLOGÍA Y REALIDAD DE UN CONDADO BAJOMEDIEVAL: TRASTÁMARA.....	91
RODRIGO POUSA DIÉGUEZ	
CAPÍTULO 5. AVATARES HISTÓRICOS QUE CONFORMARON EL DERECHO PREMIAL Y NOBILIARIO ACTUAL	114
BEGOÑA BUENO FERNÁNDEZ	
CAPÍTULO 6. JERARQUÍA DE MUJERES EN LAS PARTIDAS: LAS MUJERES CASTELLANAS ANTE LOS DELITOS DE RAPTO, FUERZA, SONSACAMIENTO Y OTROS RELACIONADOS. ENTRE LA PROTECCIÓN Y LA DESPROTECCIÓN DEL LEGISLADOR	132
PLÁCIDO FERNÁNDEZ-VIAGAS ESCUDERO	

CAPÍTULO 7. LA FACULTAD DE MEDICINA DE LA UNIVERSIDAD DE GRANADA, SU HISTORIA A TRAVÉS DE SUS PLANOS	155
MARÍA DEL CARMEN VÍLCHEZ LARA	
CAPÍTULO 8. ASPECTOS DEMOGRÁFICOS DE LA VILLA DE UGÍJAR EN EL CONTEXTO DE LA REPOBLACIÓN: LAS VISITAS DE 1574, 1576 Y 1578.....	183
MANUEL ONIEVA TARIFA	
CAPÍTULO 9. NOBLEZA Y POBLAMIENTO EN LA ITALIA ESPAÑOLA. DE LAS <i>LICENTIAE POPULANDIA</i> LAS VENTAS DE <i>FEUDI</i> (SS. XVI-XVII)	202
JOSÉ MIGUEL DELGADO BARRADO FRANCISCO JAVIER ILLANA LÓPEZ	
CAPÍTULO 10. LOS COLEGIALES DE SAN JUAN DE RODAS EN LAS MATRÍCULAS DE LA UNIVERSIDAD DE SALAMANCA 1564- 1574.....	221
OMAR GÓMEZ-CORNEJO AGUADO	
CAPÍTULO 11. O LEVANTAMENTO DE IMPOSTOS NO PORTUGAL RENASCENTISTA – INVESTIGAÇÃO COMPLEXA A APROFUNDAR	239
MARIA LEONOR GARCÍA DA CRUZ	
CAPÍTULO 12. LA COMPAÑÍA DE JESÚS Y SU PROPUESTA EDUCATIVA: TRADICIÓN E INNOVACIÓN DIDÁCTICA	257
CRISTO JOSÉ DE LEÓN PERERA	
CAPÍTULO 13. CULTURA SIMBÓLICA Y REPERCUSIONES MATERIALES DE LA RENOVACIÓN CATÓLICA. EL CASO DE LA COMPAÑÍA DE JESÚS EN LOS SIGLOS XVI, XVII Y XVIII.....	276
CRISTO JOSÉ DE LEÓN PERERA	
CAPÍTULO 14. DOS CRÓNICAS URBANAS DE LA ILUSTRACIÓN ESPAÑOLA: JOSÉ MARTÍNEZ DE MAZAS, Y SU OBRA EN SANTANDER Y JAÉN (1777-1794)	292
FRANCISCO JAVIER ILLANA LÓPEZ	

CAPÍTULO 15. REFORMISMO BORBÓNICO Y FUNDACIÓN DE NUEVAS POBLACIONES. EL CASO DE FERROL EN EL SIGLO XVIII.....	311
JOSÉ MIGUEL DELGADO BARRADO	
JUAN MANUEL CASTILLO MARTÍNEZ	
CAPÍTULO 16. ETUDES SUR LA POPULATION COLONIALE DANS LE RÍO DE LA PLATA AUX XVIIIE ET XVIIIIE SIÉCLES.ETHNICITÉ, IDENTITÉ, QUOTIDIENNETÉ.....	335
SANDRA OLIVERO GUIDOBONO	
CAPÍTULO 17. SACAROCRACIA CUBANA Y CASTIGOS CORPORALES EN RÉGIMEN DE PATRONATO DURANTE LOS GOBIERNOS DE CÁNOVAS Y SAGASTA.....	357
ALFREDO JOSÉ MARTÍNEZ GONZÁLEZ	
CAPÍTULO 18. LA <i>CUESTION DE PALACIO</i> EN 1847: LA PRENSA Y LA REAL ORDEN DE SU CENSURA ANTE EL DEBATE SOBRE LA VIDA ÍNTIMA DE ISABEL II	375
MARÍA JOSÉ RUBIO	
CAPÍTULO 19. LEÓN MERINO O EL ECO DE LAS REVOLUCIONES DEL SIGLO XIX EN SIERRA MORENA.....	396
FRANCISCO JOSÉ PÉREZ-SCHMID FERNÁNDEZ	
CAPÍTULO 20. IDEOLOGÍA Y COMPROMISO EN FÉLIX GRANDE. UN INTELLECTUAL ESPAÑOL DEL SIGLO XX	417
ALBERTO GÓMEZ VAQUERO	
CAPÍTULO 21. INFLUENCIA INGLESA EN LA MUNICIPALIZACIÓN DE SERVICIOS.....	439
JAVIER ARRIBAS CÁMARA	
CAPÍTULO 22. CAPITALS NIPONAS EN LA ANTIGÜEDAD: ANÁLISIS CONTRASTIVO DEL PROCESO EVOLUTIVO DE LAS PRIMERAS URBES DE JAPÓN COMO EMULACIÓN DEL MODELO DE METRÓPOLI CHINO	456
JOSÉ ENRIQUE NARBONA PÉREZ	
CATALINA CHENG-LIN	

CAPÍTULO 23. EL ORDEN JURISDICCIONAL URBANO EN EL REINO DE JAÉN A FINALES DE LA EDAD MODERNA. UNA APROXIMACIÓN DESDE LOS <i>ILUSTRADOS</i>	481
FRANCISCO JAVIER ILLANA LÓPEZ	
JOSÉ MIGUEL DELGADO BARRADO	
JUAN MANUEL CASTILLO MARTÍNEZ	
CAPÍTULO 24. LAS TRANSFORMACIONES URBANAS COMO GENERADORAS DE PATRIMONIO CONTEMPORÁNEO. INTERVENCIONES SOBRE EL EJE OESTE-ESTE DEL CONJUNTO HISTÓRICO DE SEVILLA DURANTE EL SIGLO XX	502
JUAN-ANDRÉS RODRÍGUEZ-LORA	
DANIEL NAVAS-CARRILLO	
MARÍA TERESA PÉREZ-CANO	
CAPÍTULO 25. LA DIMENSIÓN DE LA RESIDENCIALIDAD POR CAMBIO DE USO TURÍSTICO EN EL MUNICIPIO DE TORREMOLINOS-ESPAÑA.....	528
EDUARDO JIMÉNEZ-MORALES	
INGRID CAROLINA VARGAS-DÍAZ	
GUIDO CIMADOMO	
CAPÍTULO 26. PRIVATIZACIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO: OCUPACIONES ÓPTIMAS DE TERRAZAS Y VELADORES EN LOS CENTROS HISTÓRICOS.....	545
DRA. SARA GONZÁLEZ MORATIEL	
CAPÍTULO 27. ENSEÑAR Y APRENDER GEOGRAFÍA HUMANA PARA RECONSTRUIR UN MUNDO POSPANDEMIA MÁS SOSTENIBLE: EL PROYECTO GEODS.....	564
DRA. ROSA MECHA LÓPEZ	

SECCIÓN II

PROCESOS DE TRANSFORMACIÓN DE LAS CIVILIZACIONES

- CAPÍTULO 28. FICCIONES DE LA CULTURA: REPENSANDO LA ANTROPOLOGÍA MÁS ALLÁ DE LO HUMANO 580
CARLOS DIZ
ELEDER PIÑEIRO AGUIAR
- CAPÍTULO 29. CRISIS DE ALTERIDAD. PENSANDO LA SOBREMERNIDAD CON MARC AUGÉ..... 601
DR. PABLO PÉREZ ESPIGARES
- CAPÍTULO 30. EL TERRITORIO COMO CAMPO DE DISPUTA ENTRE LO NACIONAL Y LO INDÍGENA. EL CASO DE LOS PUEBLOS ORIGINARIOS DE JUJUY, ARGENTINA..... 616
SEBASTIÁN MATÍAS PERALTA
- CAPÍTULO 31. ESTUDIO ANTROPOLÓGICO JURÍDICO COMPARADO DE LA FIGURA FEMENINA EN EL DIGESTO Y EL DERECHO CORÁNICO 638
JAVIER ANTONIO NISA ÁVILA
- CAPÍTULO 32. GEOGRAFIAS DA (IN)SEGURANÇA E VULNERABILIDADES SOCIAIS EM CONTEXTO URBANO: ANÁLISE MULTIVARIADA DE UM INQUÉRITO À POPULAÇÃO NA CIDADE DO PORTO 658
ANA AMANTE
MIGUEL SARAIVA
- CAPÍTULO 33. RAZÓN Y EXPERIENCIA: HACIA UNA ANTROPOLOGÍA FILOSÓFICA DEL HINDUISMO..... 685
JESÚS FERNÁNDEZ MUÑOZ
- CAPÍTULO 34. RELACIONES FAMILIARES TRANSFRONTERIZAS, DE COOPERACIÓN Y TRABAJO EN TERRITORIOS RURALES DE DESTINO. EL CASO DE LAS FAMILIAS MIGRANTES DEL TABACO, JUJUY-ARGENTINA..... 706
PATRICIA MARISEL ARRUETA
- CAPÍTULO 35. EL REFLEJO DE LA CULTURA ÁRABE CONTEMPORÁNEA A TRAVÉS DEL HUMOR GRÁFICO..... 724
SALUD ADELAIDA FLORES BORJABAD

CAPÍTULO 36. EL ESPÍRITU HUMANISTA DEL SIGLO XXI	748
JÉSSICA SÁNCHEZ ESPILLAQUE	
CAPÍTULO 37. EL POSTHUMANISMO Y LA ANIMACIÓN PONESA: NEON GENESIS EVANGELION.....	764
AGUSTÍN LINARES PEDRERO	
KURZWEIL, R.	
CAPÍTULO 38. DIBUJO Y PRÁCTICA <i>MINDFULNESS</i> : EL RECORRIDO GRÁFICO COMPROMETIDO CON EL ESCENARIO CONTEMPORÁNEO	786
ANA MARÍA GÓMEZ CREMADES	
CAPÍTULO 39. LA CIBERETNOGRAFÍA MULTISITUADA COMO ESTRATEGIA METODOLÓGICA PARA EL ESTUDIO DE INTERNET Y LA CIBERCULTURA	805
ISRAEL V. MÁRQUEZ	
CAPÍTULO 40. LA SERRANÍA DE RONDA TRAS LA EXPULSIÓN DE LOS MORISCOS (1570-1571). EL CONTROL DEL TERRITORIO Y EL INICIO DE LA REPOBLACIÓN.....	827
MIGUEL SOTO GARRIDO	
CAPÍTULO 41. MULTICULTURALISM AS ADOLESCENTS' FIRST PREFERENCE FOR ACCULTURATION IN RELATION TO MOROCCAN CLASSMATES IN A SECOND LANGUAGE LESSON AFTER THE FINANCIAL CRISIS: A NEW COMMUNICATIVE CONTEXT.....	851
ISABEL NÚÑEZ-VÁZQUEZ	
RAFAEL CRISMÁN-PÉREZ	
CAPÍTULO 42. EL RETRATO DEL VOLUNTARIO EN EL SIGLO XXI: UN ESTUDIO DEL DISCURSO BASADO EN CORPUS	875
MARÍA DEL MAR SÁNCHEZ RAMOS	
CAPÍTULO 43. FACTORES CAUSALES DE LA EMIGRACIÓN INTERNACIONAL REPRESENTADOS EN EL CUENTO ECUATORIANO	895
YOVANY SALAZAR ESTRADA	
EDUARDO FABIO HENRÍQUEZ MENDOZA	
YASSELLE TORRES <i>HERRERA</i>	

CAPÍTULO 44. EL CUMPLIMIENTO DEL PROTOCOLO DE ACTUACIÓN DE LAS AUTORIDADES MIGRATORIAS, EL CASO MEXICANO..... 919
CARLOS RUZ SALDÍVAR

CAPÍTULO 45. EL SUEÑO DE RETORNAR DE LOS EMIGRANTES, DESDE LA VISIÓN DEL CUENTO ECUATORIANO..... 936
YOVANY SALAZAR ESTRADA
EDUARDO HENRÍQUEZ MENDOZA
YASSELLE TORRES HERRERA

SECCIÓN III

LAS MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS EN EL DEVENIR DE LAS CIVILIZACIONES

CAPÍTULO 46. VISUAL PERCEPTION, AMBIGUITY AND ILLUSION: AN APPROACH TO THE CONCEPT OF SPATIAL DEPTH AND ITS APPLICATION IN VISUAL ARTS..... 958
JOSE-ANTONIO SORIANO-COLCHERO

CAPÍTULO 47. IMPLEMENTACIÓN DE UN MÉTODO DE ANÁLISIS FÍLMICO EN TRES CURSOS DE APRECIACIÓN DE CINE 979
MARCO RAMÍREZ CORDERO

CAPÍTULO 48. REFLEXIÓN TEÓRICA A PARTIR DE ASPECTOS FIJADOS A UN MODELO CINEMATOGRAFICO ASENTADO SOBRE EL CONCEPTO DE IMAGEN SIN AUTORÍA..... 1000
GUILLERMO AGUIRRE

CAPÍTULO 49. EL CINE JUVENIL EN ESPAÑA: TENDENCIAS Y HÁBITOS DE CONSUMO..... 1022
BELÉN CRUZ DURÁN

CAPÍTULO 50. POSTMODERNIDAD O CRISTIANISMO: *ROMEO + JULIET* DE BAZ LUHRMANN COMO PROPUESTA DE RUPTURA..... 1038
EMILIO JOSÉ ÁLVAREZ CASTAÑO

CAPÍTULO 51. HACIA UN MODO DE REPRESENTACIÓN QUEER: LA RUPTURA DEL MARCO..... 1053
ANA QUIROGA ÁLVAREZ.

CAPÍTULO 52. NO-DO: LA IMAGEN SONORA DEL NUEVO ESTADO (1943-1945).....	1074
M ^a AUXILIADORA ORTIZ JURADO	
CAPÍTULO 53. DE SALVADOR VIDEGAIN A JOSÉ ORTIZ DE ZÁRATE: LA COMPAÑÍA TITULAR DEL TEATRO DEL DUQUE DE SEVILLA DURANTE LA DICTADURA DE PRIMO DE RIVERA (1923-1930)	1104
OLIMPIA GARCÍA LÓPEZ	
CAPÍTULO 54. LA PUESTA EN ESCENA ANTE EL TEXTO CLÁSICO DEL SIGLO DE ORO. TRANSMISIBILIDAD E TRANSMISIBILIDAD A NIVEL TEXTUAL Y ESPECTACULAR	1126
LIUBA GONZÁLEZ CID	
CAPÍTULO 55. <i>RICARDO III</i> DE EL PAVÓN TEATRO KAMIKAZE Y LA CRÍTICA A LA CORRUPCIÓN Y ACTUALIDAD POLÍTICA ESPAÑOLA	1148
DANIEL MOISÉS AMBRONA CARRASCO	
CAPÍTULO 56. COMPAÑÍAS TEATRALES DE PEQUEÑO FORMATO, PERSPECTIVA DE GÉNERO, EXPERIMENTALIDAD Y PROYECCIÓN EN PLATAFORMAS DIGITALES	1168
DRA. LIUBA GONZÁLEZ CID	
DRA. ALEXANDRA SANDULESCU BUDEA	
CAPÍTULO 57. TECNICAS PERFORMATIVAS PARA LA INVESTIGACIÓN Y DIDACTICA DE LA TEORÍA GENERAL DE LAS ARTES: EL EJERCICIO PYGMALION	1187
MARÍA NIEVES MARTÍNEZ DE OLCOZ SÁNCHEZ	
CAPÍTULO 58. LAS COMPETENCIAS PERCEPTIVO-ATENCIONALES Y SOCIO-EMOCIONALES ESTIMULADAS POR PIANISTAS EN EL DIÁLOGO CAMERÍSTICO, DESDE UNA DICOTOMÍA DE PERSPECTIVAS: LA INSTRUCCIÓN REGLADA Y LA PROPIA EXPERIENCIA	1208
ANDRÉS M ^a COSANO MOLLEJA	
CAPÍTULO 59. UNA EXPERIENCIA CONSOLIDADA DE TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTO: EL CASO DE LAS <i>KRREGADES DE ROMANÇOS</i> O CÓMO LLEVAR AL ESCENARIO VIEJAS CANCIONES CON AIRES NUEVOS	1233
MONTSERRAT CANELA GRAU	

CAPÍTULO 60. GESUALDO Y LIGETI: LEJANOS EN EL TIEMPO, CERCANOS EN SU EXPRESIÓN ARTÍSTICA	1250
AINARA ESTÍVARIZ FAGÚNDEZ	
CAPÍTULO 61. PLAN ESTRATÉGICO DE EQUIDAD DE OPORTUNIDADES ENTRE MUJERES Y HOMBRES EN LA ESCENA MUSICAL.....	1266
REIS GALLEGO PERALES	
CAPÍTULO 62. EDUCACIÓN MUSICAL EN LA CAPILLA DE LA CATEDRAL DE MÁLAGA DURANTE EL MAGISTERIO DE JUAN FRANCÉS DE IRIBARREN (1733-1767)	1289
LAURA LARA MORAL	
CAPÍTULO 63. PRÁCTICAS INTERPRETATIVAS, REPERTORIOS Y CRÍTICA MUSICAL EN SEVILLA DURANTE LA EDAD DE PLATA (1920-1936)	1307
OLIMPIA GARCÍA LÓPEZ	
CAPÍTULO 64. LA REESTRUCTURACIÓN DE LAS ENSEÑANZAS DE MÚSICA DURANTE LOS PRIMEROS AÑOS DEL FRANQUISMO A TRAVÉS DE LA REVISTA <i>RITMO</i> , “ÓRGANO OFICIAL” DEL ESTADO	1332
ALBANO GARCÍA SÁNCHEZ	
CAPÍTULO 65. LA <i>SCHOLA CANTORUM OF NEW YORK</i> Y SUS CONCIERTOS DE MÚSICA POPULAR ESPAÑOLA EN EL CARNEGIE HALL (1917-1924): DIFUSIÓN DE REPERTORIOS DESCONOCIDOS PARA UN PÚBLICO NEOYORKINO.....	1349
MATILDE OLARTE MARTÍNEZ	
CAPÍTULO 66. LA FORMA MUSICAL EN LA GUITARRA FLAMENCA: EXTEMPORIZACIÓN O FUNCIONAMIENTO POR PATRONES MUSICALES SUSCEPTIBLES DE INTERCAMBIO	1372
MANUEL ÁNGEL CALAHORRO ARJONA	
CAPÍTULO 67. ESTRATEGIAS EDUCATIVAS PARA LA PRÁCTICA EN EL AULA: IDENTIFICACIÓN Y MEJORA DE LA ANSIEDAD ESCÉNICA EN LOS ESTUDIANTES DE MÚSICA DE CONSERVATORIO	1392
AINARA ESTÍVARIZ FAGÚNDEZ	

CAPÍTULO 68. DISEÑO DE PROGRAMA DE DESENSIBILIZACIÓN SISTEMÁTICA DE LA ANSIEDAD ESCÉNICA EN LAS ESPECIALIDADES INTERPRETATIVAS DESDE LA PERSPECTIVA DE LA ASIGNATURA DE REPENTIZACIÓN Y TRANSPORTE O LECTURA A VISTA DE LOS CONSERVATORIOS SUPERIORES DE MÚSICA.....	1422
AINARA ESTÍVARIZ FAGÚNDEZ	
CAPÍTULO 69. LOS INTÉRPRETES Y LA ACADEMIA. UNA REVISIÓN DE LOS DEBATES EN INVESTIGACIÓN PERFORMATIVA MUSICAL.....	1472
IGOR SAENZ ABARZUZA	
SEF HERMANS	
BEATRIZ POMÉS JIMÉNEZ	
PATRICK MACDEVITT	
CAPÍTULO 70. CAMBIOS DE PERSPECTIVA: LA INDIVIDUALIDAD EMOCIONAL EN LA OBRA DE GISÈLE VIENNE A TRAVÉS DEL LARGOMETRAJE DE PATRIC CHIHA.....	1492
BEATRIZ ARROYO PLASENCIA	
CAPÍTULO 71. EL LENGUAJE DEL LIVE ART: DE LA PERFORMANCE AL ARTE VIVO	1511
VANESA CINTAS MUÑOZ	
DRA. OIHANA CORDERO RODRÍGUEZ	
DR. ALFONSO DEL RÍO ALMAGRO	
CAPÍTULO 72. PERFORMATIVE REFLECTIONS THROUGH THE LENS OF JOSÉ ORTIZ ECHAGÜE	1528
BEATRIZ POMÉS JIMÉNEZ	
IGOR SAENZ ABARZUZA	
SEF HERMANS	
PATRICK MACDEVITT	
CAPÍTULO 73. EXTENDING NON-PROFESSIONAL PERFORMATIVE PROJECTS: INTEGRATING RESEARCH-THROUGH-PRACTICE	1563
SEF HERMANS	
PATRICK MACDEVITT	
BEATRIZ POMÉS JIMÉNEZ	
IGOR SAENZ ABARZUZA	

CAPÍTULO 74. LA PERCUSIÓN CORPORAL: DEL ESCENARIO AL AULA.....	1588
SILVIA GARCÍAS DE VES	
CAPÍTULO 75. MÚSICA Y EMOCIONES. UN VÍNCULO ENTRE FILOSOFÍA Y CIENCIAS COGNITIVAS	1615
ALESSANDRA ANASTASI	
CAPÍTULO 76. EL LABORATORIO DE CREACIÓN Y LAS DIMENSIONES DE FORMACIÓN	1629
MARTHA CAROLINA SÁNCHEZ SAMANIEGO	
MARÍA ANGÉLICA CARRILLO ESPAÑOL	
JOHN ALEXANDER ALONSO JUNCA	
CAPÍTULO 77. LA ESCUCHA FLOTANTE Y MÚLTIPLE COMO PROCESO DE ACTIVACIÓN CREATIVA EN LA PRÁCTICA ARTÍSTICA DOCENTE.....	1650
AMAIA SALAZAR RODRÍGUEZ	
CAPÍTULO 78. INVESTIGACIÓN EN ARTE Y EN HUMANIDADES MEDIADA POR PROGRAMACIÓN INFORMÁTICA: SINERGIAS Y TENSIONES	1668
ÉLÉONORE OZANNE	
ARTURO CANCIO FERRUZ	
CAPÍTULO 79. DEL <i>HOMO LUDENS</i> AL <i>HOMO TRANSMEDIA</i>	1698
FRAN MATEU	
CAPÍTULO 80. LA AVENTURA DEL HÉROE EN <i>FINAL FANTASY VII</i> : MONOMITO EN EL CIBERTEXTO.....	1719
JESÚS ALBARRÁN LIGERO	
CAPÍTULO 81. EL VIDEOJUEGO REDEFINIENDO AL CINE. O CÓMO LA LÚDICA DIGITAL IMPONE SUS CONDICIONES SOBRE LA PRODUCCIÓN CINEMATOGRÁFICA.....	1739
MARIO-PAUL MARTÍNEZ FABRE	

CAPÍTULO 82. ARTE Y BIENESTAR. “EL MUSEO POR LA VENTANA” COMO HERRAMIENTA PARA MEJORAR LA CALIDAD DE VIDA A TRAVÉS DE PROPUESTAS ARTÍSTICAS CONTEMPORÁNEAS	1757
LIDIA GARCÍA MOLINERO	
AMAIA SALAZAR RODRÍGUEZ	
IRENE ORTEGA LÓPEZ	
MARIA GIL GAYO	
CAPÍTULO 83. REPENSANDO EL ESPACIO ARTÍSTICO Y NARRATIVO. EL PARQUE TEMÁTICO COMO MARCO ARTÍSTICO PARA LA REALIDAD VIRTUAL.....	1789
ANA URROZ OSÉS	
DANIEL CANDIL	
CAPÍTULO 84. EL PAISAJE SONORO Y LA LITERATURA EXPERIMENTAL: LA TRADUCCIÓN DE UNA AMALGAMA INTERDISCIPLINAR.....	1807
SOFÍA LACASTA MILLERA	

EL VIDEOJUEGO REDEFINIENDO AL CINE. O CÓMO LA LÚDICA DIGITAL IMPONE SUS CONDICIONES SOBRE LA PRODUCCIÓN CINEMATOGRÁFICA

DR. MARIO-PAUL MARTÍNEZ FABRE
Universidad Miguel Hernández de Elche

RESUMEN

Desde el estreno de *Tron* (Steven Lisberger) en 1982, el número de películas dedicadas al videojuego ha crecido de una forma exponencial, pasando de un estreno internacional anual, a una media de cuatro por año. Una cifra, tan solo equiparable al crecimiento de sus recaudaciones en taquilla, y al también notable aumento de la presencia del juego digital en el marco de la cultura y el entretenimiento.

Adaptaciones cinematográficas de plataformas de éxito como *Tomb Raider*, *Resident Evil* o *Assassin's Creed*, pero también películas cuyo guion original y cuya estética reivindican al videojuego sin modelos previos, como la misma *Tron*, u otras como *eXistenz*, *Rompe Ralph* o *Avalon*, dan buena cuenta de los efectos de este desembarco, y denotan un nuevo paradigma cinematográfico: la impronta del juego digital sobre el lenguaje del cine.

Los ejemplos antes citados (entre otros muchos), prueban cómo las condiciones del videojuego -acción, interfaz, algoritmo, etc.- han ido integrándose paulatinamente en la pantalla fílmica, remodelando sus códigos formales, así como buena parte de sus estrategias narrativas. Algunos incluso, durante todo el metraje del mismo film, como es el peculiar caso de *Hardcore Henry* (Naishuller, 2015). Cabe preguntarse cuál es la medida y la verdadera relevancia de estas aportaciones, y cuáles son los mecanismos que estas emplean para decantar al lenguaje fílmico hacia el terreno del videojuego. Del mismo modo, cabría cuestionar el papel de los grandes consorcios cinematográficos y de la industria del entretenimiento ante tales hibridaciones, así como cuáles son las directivas de mercado bajo las que se ha consolidado este nuevo régimen.

La presente propuesta, pretende ofrecer una respuesta general al grueso de estas cuestiones, examinando el contexto cine-videojuegos, y proponiendo una serie de casos de estudio, cuyo impacto e influencia sobre el medio cinematográfico, han consolidado el asentamiento y la definición de este *cine de videojuegos*.

PALABRAS CLAVE

videojuego, cine, adaptación, espectáculo

1. INTRODUCCIÓN

Cuando uno no es un simpatizante o un *conaisseur* del videojuego, suele llegar a su conexión con el cine a través de una de sus facetas más visibles: las adaptaciones de plataformas de éxito. Esto es, adaptaciones cinematográficas de videojuegos con grandes ventas a sus espaldas, como *Street Fighter* (Souza, 1994), *Resident Evil* (Anderson, 2002), *Lara Croft: Tomb Raider* (West 2001), o *Assassin's Creed* (Kurznel, 2016), entre otras, que, con cierta frecuencia, aterrizan en las pantallas de cine, de TV o vídeo por demanda.

Se trata de un caso normalizado en las salas de cine (o que podría calificarse, cuanto menos, como común), ya que las compañías de Hollywood, y los grandes conglomerados del entretenimiento que las sustentan⁷⁶¹, invierten mucho esfuerzo y dinero en publicitar este trasvase, y en intentar trasladar el éxito económico del videojuego a la taquilla cinematográfica. Un modelo semejante al que, por ejemplo, ocurre con la literatura y sus adaptaciones fílmicas; o con los cómics, y sus abundantes desembarcos en las salas de cine.

Algunos espectadores, no obstante, también reconocen un cine de videojuegos paralelo, con un volumen igualmente considerable de producciones, cuyas películas tratan el tema del videojuego sin centrarse concretamente en una adaptación. Es decir, en la cinematografía actual también constatamos películas que elevan al videojuego como tema central de su producción, empleando un guion original que no debe nada a ningún juego del mercado más que los códigos de su propio lenguaje. Aquí nos referimos a films conocidos por el público general como *Tron*

⁷⁶¹ Seis de los estudios actuales más poderosos del cine estadounidense, Columbia Pictures, Warner Bros, Fox, NBC Universal, Paramount Pictures y Disney, son ahora filiales de otros seis "gigantes mediáticos" como Sony, Time Inc., Viacom, General Electric, News Corporation y Walt Disney Company, respectivamente. Consorcios que, a su misma vez y a una escala mayor, prácticamente se reparten el control de la industria de entretenimiento y de los medios en Estados Unidos, y parte del mundo globalizado.

(Lisberger, 1982), *¡Rompe Ralph!* (Moore, 2012), *Spy Kid 3D: Game Over* (Rodríguez, 2003), *Pixels* (Columbus, 2016); o a estrenos de corte independiente como *eXistenZ* (Cronenberg, 1999), *Avalon* (Oshii, 2001), *Ben X* (Balthazar, 2007), o *Hardcore Henry* (Naishuller, 2016), entre otros, que, *grosso modo*, no han sido tan publicitados como las adaptaciones, y se mantienen en los márgenes de un cine más alternativo, o menos *mainstream*.

Lo cierto es que, entre ambos modelos -*adaptaciones cinematográficas de videojuegos y películas sobre videojuegos*- se constata ya una producción bastante importante de films bajo la temática de la lúdica digital. Y lo cierto es que, si contamos con los “grandes” estrenos de Hollywood, las películas de corte independiente e, incluso, películas más marginales como los *anime* (films de animación japonesa), los *fanfilms*⁷⁶², o las películas que van directamente a video por demanda (léase Netflix, Amazon Prime, etc.), observaremos como es un espacio cinematográfico muy amplio, con un gran volumen de producciones, y con más de 40 años de longevidad. Hablamos, sin problemas, de más de 400 films alrededor del videojuego, en un crecimiento exponencial que desde, 1982 hasta nuestros días, se ha multiplicado casi por diez⁷⁶³.

Buena parte de la culpa de este volumen de films, como se comentaba, recae en el ya citado Hollywood y en su deseo de rentabilizar sus *blockbusters* bajo una serie fórmulas básicas propias de su estilo: a saber, de una o varias estrellas mediáticas como reclamo del film, una estética potente repleta de efectos especiales y, en la mayoría de ocasiones, unos formulismos narrativos que, relajan -almibaran- los contenidos originales del videojuego, adecuándolos a las grandes audiencias. Caso, por ejemplo, de adaptaciones como *Street Fighter* o *Double Dragon* (Yukich, 1995), que en su traspaso sustituyeron buena parte de la violencia

⁷⁶² Producciones audiovisuales no profesionales, realizadas por aficionados de un determinado producto, historia o personaje.

⁷⁶³ Estas cifras pueden contrastarse en libros como *Des Pixels a Hollywood. Cinéma et Jeu Vidéo. Une Histoire économique et Culturelle* (Blanchet, 2010) y *El videojuego en el Cine. Orígenes y Perspectivas* (Martínez, 2020). Así como en plataformas abiertas de listados y datos sobre producciones cinematográficas como IMDB; FilmAffintiy o Box Office Mojo.

original del juego, por una dudosa comicidad (que no salvó su negligente paso por taquilla). O casos, igualmente sangrantes, como el de la adaptación homónima del juego del fontanero de Nintendo, *Super Mario Bros* (Morton y Jankel, 1993), cuyos directores canjearon su universo fantástico, por un film en el que se intenta racionalizar lo que -precisamente- funcionaba por su fantasía: a nadie convenció que para realizar sus característicos saltos entre plataformas, Mario tuviese que hacerlo con unas botas mecánicas, o que las simpáticas setas del juego (Toad), fuesen en la película una manta bulbosa de hongos sin personalidad⁷⁶⁴. Todo en aras -como puede verificarse en diversas entrevistas y fuentes documentales⁷⁶⁵- de intentar contentar a una gran audiencia y engrosar la recaudación, sin finalmente convencer ni a aficionados del juego, ni al público general, ni a la crítica especializada.



Figura 1: Anuncio publicitario del film *Assassin's Creed* (Kurzel, 2016).

⁷⁶⁴ El film costó 48 millones de dólares y en la taquilla internacional no alcanzó los 21 millones dólares. Información extraída de <<http://boxofficemojo.com/movies/?id=supermariobros.htm>> [Última consulta: 04/10/2020].

⁷⁶⁵ Por ejemplo, el documental *Starz Inside: Hollywood Goes Gaming* (Foglight Entertainment, 2007) o el libro *Hollywood Gamers. Digital Convergence in the Film and Video Industries* (Brookey, 2010).

Pero también es cierto que, si Hollywood ha apostado por estos films relacionados con el videojuego, es por un cambio generacional que se ha dado entre un público que, hoy en día, juega prácticamente desde los 8 hasta los 50 años⁷⁶⁶. Así como por la aparición de una serie de cineastas, usuarios de videojuegos o -cuanto menos- interesados en expandir su contenido en la pantalla de cine, que han decidido explorar este campo sin los prejuicios que todavía arrastraba este medio, tachado en sus inicios de “juguete” o mero “producto de entretenimiento”⁷⁶⁷.

En este último grupo, podemos citar desde realizadores de dudoso calado como James Yukich, Jason Lei, o el mismísimo Uwe Bowl, director de más de una decena de *adaptaciones de videojuegos* encasilladas en la *serie B* o en la *serie Z*. A cineastas solventes o de renombre como David Cronenberg o Steven Spielberg, cuyas mayores pretensiones artísticas para la temática del juego digital han aportado nuevas perspectivas al género.

2. HIPÓTESIS

Ahora bien, ¿qué es lo que nos ofrece, entonces, este nuevo fenómeno del campo cinematográfico versado en el videojuego? ¿Cuáles son las cualidades que aporta la lúdica digital al cine? Esta es la hipótesis desde la que cabe preguntarse cuál es la medida y la verdadera relevancia de estas aportaciones, y, bajo este aspecto, cuáles son los mecanismos que estas emplean para decantar al lenguaje fílmico hacia el terreno del videojuego. Del mismo modo, esta es la hipótesis desde la que cabría, también, cuestionar el papel de los grandes consorcios cinematográficos y de la industria del entretenimiento ante tales hibridaciones, así como

⁷⁶⁶ Datos que pueden consultarse en bases de datos e informes anuales de producción y consumo de videojuegos como, por ejemplo, la Entertainment Software Association (ESA), la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), o listados de ventas internacionales como VGchartz.

⁷⁶⁷ No olvidemos que el cine, en sus inicios, tampoco fue considerado un espectáculo “intelectual” (a la altura, en su momento, de artes elevadas las clases pudientes como la literatura, el teatro o la ópera), y que sus primeras proyecciones circulaban bajo salones improvisados o carpas de feria.

preguntarse cuáles son las directivas de mercado bajo las que se ha consolidado este nuevo régimen.

3. METODOLOGÍA

Para ofrecer una respuesta general al grueso de estas cuestiones, examinaremos el contexto cine-videojuegos desde una perspectiva de tipo inductivo, y desde una metodología combinada entre los *Estudios del cine*, y los *Estudios del videojuego* (*Game Studies*). El primero, como campo metodológico a partir del cual sustraer las bases de los mecanismos y las estrategias del lenguaje cinematográfico que se aplican al espacio del *cine de videojuegos*. Y el segundo, siguiendo este camino de evidencias, para realizar el mismo ejercicio desde la óptica del videojuego, y desde las particularidades propias de su ámbito que aterrizan en el cine (tales como acción, interfaz, algoritmo, y demás aspectos que se desgranarán a lo largo del texto). Como paraguas, y elemento catalizador a estas metodologías, en ciertos pasajes se acudirá a los *Estudios visuales*, disciplina que se encarga de analizar la importancia de *visualidad* y la construcción de las imágenes en cultura contemporánea. Todo ello, proponiendo una serie de casos de estudio donde aplicar estas metodologías del conocimiento, y cuyo impacto e influencia sobre el medio cinematográfico, han consolidado el asentamiento y la definición de este *cine de videojuegos*.

4. DISCUSIÓN, RESULTADOS

4.1 HACIA EL ESPACIO DE JUEGO

En ambos modelos, tanto en las *adaptaciones* como en las *películas sobre videojuegos*, y en cualquiera de sus estratos, del cine *mainstream* al cine independiente, lo que ha hecho el videojuego es: primero, imponer sus temáticas y su imaginario estético; y segundo y, paulatinamente, ir imprimiendo sobre estos dos factores sus propios recursos discursivos.

Esto es, no solo construir un *cine de videojuegos* a través de guiones adaptados, guiones originales, u homenajes nostálgicos alrededor de los juegos clásicos; sino también construir un cine armado con una estética y

con un lenguaje derivados de su propia naturaleza computerizada: por tanto, un cine donde se perciben trazos de su algoritmo, de su interfaz, y de su condición principal, la *acción*. Y esta naturaleza digital es una de las claves mas interesantes del *cine de videojuegos*: cuando los films evitan limitarse al mero traslado de un guion o una faceta plástica de un juego de éxito, e intentan introducir alguno de sus patrones estructurales en la pantalla de cine para fomentar nuevos discursos (y encuentros). Hallazgos, en este aspecto, con un verdadero sentido fehaciente en el film; capaces de provocar la reflexión, y capaces despertar nuevos conceptos y emociones en el espectador.

En la cinematografía actual, comienzan a ser numerosas este tipo de experiencias. Un ejemplo de ello podría ser *Elephant*, la película dirigida por Gus Van Sant en 2003, sobre los terribles sucesos de la *masacre del Colombine* en Estados Unidos. En muchos pasajes del film, observamos como la cámara sigue continuamente a los protagonistas devaneando por los pasillos del instituto. Son planos secuencia muy extendidos, en ocasiones hasta el tedio, que por un lado reflejan cierta intranscendencia vital del adolescente americano, y por otro aluden a la perspectiva de los videojuegos de disparo en primera persona -los FPS (*First-person shooter*)- a lo que juegan los perpetradores de la masacre. Al final del film, la misma cámara que circula por los pasillos, se situará bajo la vista subjetiva de los asesinos, realizando un evidente ejercicio de superposiciones entre cine y videojuego. En general, un movimiento filmico que aprovecha las condiciones del videojuego para exponer un patrón nuevo: una cinestesia particular (un “tiempo esculpido”⁷⁶⁸), dilatado bajo la cadencia y la perspectiva propia de la lúdica digital.

⁷⁶⁸ Conocida expresión del cineasta Andrei Tarkovsky para referirse a una particular modulación del tiempo cinematográfico.



Figura 2: Fotogramas del film *Elephant* (Van Sant, 2003).

Este tipo de cine, con inquietudes reflexivas alrededor del videojuego, tiene su germen, en realidad, en 1982, en el estreno de *Tron* de Steven Lisberger. Y por ello, y ya desde sus inicios, puede decirse que el *cine de videojuegos* nació para aportar una nueva visión a la cinematografía. Pero bien es cierto que su tímida recaudación en taquilla (respecto a los costes de producción), y la reticencia de algunos públicos a acercarse a estas temáticas, dejaron en barbecho durante mucho tiempo a los ejercicios cinematográficos más atrevidos alrededor del juego digital.

Tron, no obstante, fue en su momento una película muy avanzada a su tiempo⁷⁶⁹. Su guion abordaba conceptos como la inteligencia artificial, la existencia en la virtualidad, o el “hackeo” informático, desde el punto de vista novedoso de la lúdica digital, y bajo conceptos narrativos accesibles y sustentados por alusiones visuales de gran potencia (los discos duros que portan los personajes del mundo digital adheridos a su espalda

⁷⁶⁹ Su influencia, además, se aprecia tanto en films del *cine de videojuegos* como *Pesadillas*, *Juego mortal*, *¡Rompe Ralph!*, etc. como en películas inspiradas por lo digital y sus espacios virtuales como *Johnny Mnemonic* (Robert Longo, 1995), *Virtuosity* (Brett Leonard, 1995) o la trilogía *The Matrix*, entre otras.

y que representan su código y su memoria; o ideas como la del “guardián de la torre”⁷⁷⁰ que representa “físicamente” a un programa de seguridad -lo que hoy llamamos *cortafuegos*-). En este sentido, su particular yuxtaposición de filmación real, con animaciones de rotoscopia y con más de 15 minutos de metraje realizado por computación digital (por primera vez en la historia del cine), llevaron tan lejos al film en cuestiones estéticas, que la propia academia de los Oscar, no permitió que se presentase al galardón de los mejores Efectos especiales. Los académicos consideraron que usar la computadora en el metraje cinematográfico y los VFX “era hacer trampa”⁷⁷¹.

3.2 TEMÁTICAS DEL CINE DE VIDEOJUEGOS

En el *cine de videojuegos*, la constante es, evidentemente, el videojuego; sea adaptado o sea la idea principal que sobrevuela el film. Así que lo más interesante, en este aspecto narrativo, suele ser la perspectiva que adoptará la película frente a él.

El videojuego, a lo largo de toda su trayectoria cinematográfica, ha pasado primero por ser un mal endémico de la juventud. Especialmente en sus inicios, cuando copaba las salas de máquinas recreativas a las que los adultos consideraban lugares de dudosa moral (*Pesadillas, Joysticks*),⁷⁷². Y, de ahí, a convertirse directamente en la personificación del mal (*Juego Mortal, Stay Alive*)⁷⁷³; con monstruos propios que amenazan con quebrar la barrera del juego e invadir la realidad. También ha pasado de ser un objeto cultural, ameno y amigable, propio de las comedias familiares (*¡Rompe Ralph!, Pixels*), a dar pie al drama social o de sobremesa, protagonizado por personajes que viven aferrados a su burbuja virtual (*Ben X, El campeón del videojuego*, Holland, 1989).

Lo habitual por tanto, y sino se trata de una *adaptación de videojuego*, es toparse con películas que indagan en temas como: las aventuras

⁷⁷⁰ Dumont, interpretado por Walter Gibbs.

⁷⁷¹ *The Making of Tron* (Robert Meyer Burnett, 2002).

⁷⁷² Sargent (1983) y Clark (1983), respectivamente.

⁷⁷³ Flynn (1994) y Brent (2006), respectivamente.

“inmersivas” de los usuarios por los universos virtuales del juego; los peregrinajes pubescentes alrededor de las salas de máquinas recreativas; las problemáticas sociales en las que, de una forma u otra, termina inmiscuido este fenómeno del entretenimiento, etc. Films, en resumen, cuyo *corpus* ha sido ideado para entretener y para reflexionar bajo las temáticas de los juegos digitales.

En general, estas pulsiones temáticas han ido inspirándose en los géneros cinematográficos en los que también se apoyaron los primeros videojuegos para triunfar. El cine de artes marciales, el cine de acción, el de ciencia ficción, el *Western*, etc. fueron los temas a los que se acogieron los primeros videojuegos, comercializados entre los 70 y 80, que aun no vislumbraban su verdadero potencial narrativo, y que preferían aferrarse al *mainstream* funcional para tener éxito⁷⁷⁴.

De ahí también, y siguiendo esta línea, puede destilarse que las primeras adaptaciones cinematográficas de videojuegos (*Super Mario Bros*, *Double Dragon*, *Wing Commander*, etc.), fuesen en su mayoría un sonado fracaso. Como se ha apuntado, en su recelo por presentar la verdadera naturaleza del juego, pervertían la temática del original del mismo, y la adecuaban a cánones cinematográficos preestablecidos para hacer películas acomodadas a un gusto general que, al final, no convencían a nadie.

Hoy en día, no obstante, el *cine de videojuegos* parece haberse aceptado a sí mismo, y no solo acude a los géneros cinematográficos preexistentes, sino que ha aprendido a respetar su naturaleza y a sus propias tramas sin descafeinarlas, e imprimiendo, además, sus propias tipologías en el cine: Por ejemplo, el género *arcade* (*Spy Kids 3D*, Rodríguez, 2003), el Survival Horror (*Resident Evil*), los juegos de lucha (*Mortal Kombat*, Anderson, 1995), los juegos de disparo en primera persona (*Doom*, Bartkowiak, 2005), etc. Un vasto campo del *intertexto*, donde las temáticas

⁷⁷⁴ Prueba de ello son juegos como *Space Invaders* (Taito, 1978), *Gun Fight* (Taito, 1975), o *Kung-Fu Master* (Data East, 1984), entre otros, que se adherían a los géneros cinematográficos antes comentados para articular sus partidas.

cinematográficas clásicas, ahora son rearticuladas por el juego, ofreciendo un nuevo panóptico de subgéneros y narrativas.

3.3 ESTÉTICAS DEL CINE DE VIDEOJUEGOS

Si los textos se cruzan, por fuerza mayor, los lenguajes también terminan haciéndolo. En este punto, la novedad surge cuando las condiciones particulares del videojuego se superponen a las del medio cinematográfico. En otros términos, cuando la *acción*, la interfaz y el algoritmo -las 3 condiciones que han hecho del videojuego un medio artístico independiente y con cualidades propias-, se yuxtaponen a las estructuras expresas del cine como el montaje, el diseño de sonido, los VFX, la dirección de arte, etc. Si el cine, en este aspecto, presenta el montaje como una cualidad intrínseca, inherente a su naturaleza y a sus modos de control del espacio-tiempo, el videojuego tiene como primera y radical condición, la *acción*; la dinámica interactiva que se da entre máquina y usuario, desde la que, partida tras partida, emerge un mensaje. Sin montaje (por básico que sea), no hay cine; sin *acción*, no hay partida.

El traslado de esta dinámica de juego a la pantalla cinematográfica ha generado, por un lado, una alusión exagerada de la *acción*. Una serie de films frenéticos, repletos de secuencias explosivas, que muchas veces confunden el concepto de adaptación -del latín *adaptare*, adecuar, ajustar- con la literalidad. Es lo que ocurre en *adaptaciones* o *películas sobre videojuegos*, como *Doom*, *Dead or Alive* (Yuen, 2006) o *Guns Akimbo* (Lei, 2020), entre otras, que no contentas con atiborrarnos con la testosterona visual de sus efectos visuales, intentan imitar la *acción de juego* con montajes sincopados, grandes dosis de efectos especiales, y superposiciones de elementos del videojuego como la interfaz, las barras de energía, las de puntuación, etc. Hasta convertir el film en una pasarela de secuencias de acción, que se suceden sin mucho fuste, prácticamente como sucede entre los niveles de un videojuego.

Pero, por otro lado, el traslado de la *acción* de juego a la gran pantalla también ha generado una sinestesia peculiar, más expandida, que -como en el caso de *Elephant*- abre su tempo a prolongados planos secuencia, semejantes a los devaneos del jugador por el entorno virtual. Films como

Silent Hill (Gans, 2006) o *Avalon*, por ejemplo, cuentan con unos tiempos “esculpidos”, a la manera del cine expandido de Youngblood, o - salvando las distancias- a la manera de un Tarkovsky o un Sokurov, donde el elemento dramático no se deja recoger hasta que alcanza su propio tiempo: solo se sale de este bucle cenestésico, al alcanzar finalmente el siguiente escenario, o frente a la resolución de un problema. Es decir, y como ocurre con los videojuegos, cuando el personaje/avatar termina un nivel, o cuando vence al problema propuesto por la máquina.

Este efecto, derivado de la condición informática del juego, nos lleva a la propia relevancia de su algoritmo. Su programación interna; aquella que, como un motor bombea órdenes y datos para que el juego vaya generando el espacio virtual por donde circula el jugador. Pero, ¿cómo pueden trasladarse este algoritmo, estos modelos de programación informática, a una película? Insertar este tipo de órdenes computerizadas nos llevaría, en casi todos los aspectos, a un cine experimental (como, por ejemplo, piezas de videoarte en la que el metraje se genera según códigos informáticos); o nos llevaría a lo que conocemos como películas interactivas, films como *Night Trap* (Digital Pictures, 1992), *Bandersnatch* (Slade, 2018), donde el espectador, mando en la mano, decide que rutas debe tomar el film.

No todos los espectadores y espectadoras están dispuestos a consumir este tipo de productos interactivos, así que el *cine de videojuegos*, en general, ha optado por simular esta idea del algoritmo desde su propio lenguaje.

Por ejemplo, en su film *eXistenZ*, David Cronenberg deja a un personaje suspendido en un bucle, colapsado *ad infinitum*, del que no puede salir hasta que los protagonistas del film vuelvan a interactuar con él y le responden a una pregunta. Un funcionamiento propio de los videojuegos, que no nos dejan avanzar hacia los siguientes niveles de juego sino interactuamos con ciertos personajes, y que también podemos ver en otros films afines a la temática de *eXistenz* como *Nirvana* (Salvatore, 1997) o la citada *Avalon*. O incluso en films menos pretenciosos en su contexto intelectual, como las nuevas versiones de *Jumanji* (*Jumanji*:

Welcome to the Jungle, y *Jumanji: Next Level*, Kasdan ,2017 y 2019) o *Pixels*.

Otro agente algorítmico visto en reiteradas ocasiones en la pantalla de cine, es el efecto *glitch* o “error informático”. Ese efecto de rotura de sistema, que quiebra la imagen en pixels e interferencias de código. Se utiliza con fines estéticos, por ejemplo, en films como *Gamer* (Nevelidine y Taylor, 2009) o *Ready Player One* (Spielberg, 2018), donde los objetos destruidos quedan suspendidos en el aire, cual veladuras que permean la virtualidad y la realidad. Pero también, se introducen como elementos narrativos en films como *¡Rompe Ralph!*, donde la propia protagonista padece constantemente achaques de *glitches*, los cuales lejos de ser una enfermedad, se revelan al final del film como un valor añadido que la mejoran como personaje.

Curiosamente, también podríamos citar la imitación de la condición algorítmica del juego, entre las conductas de los propios actores y protagonistas de los films. En adaptaciones como *Tomb Raider*, *Assassin's Creed*, *Prince of Persia* (Newell, 2010), es sencillo comprobar como los actores y actrices adoptan las poses y los movimientos característicos de los personajes de juego para que sean reconocibles al espectador. Puro fetichismo para completar el encuadre de referencias estéticas. Pero en otros films, como *Gamer* o *Ben X*, se avanza un paso más allá y observamos como las conductas de los propios personajes, funcionan a la manera espasmódica de los avatares de un juego. Ambos films realizan un ejercicio inverso al trasladar las estructuras y las reglas del videojuego sobre el plano real; planteando, esta vez, cuáles serían las consecuencias de configurar nuestra realidad bajo los códigos del videojuego. Por ellos, sus personajes se mueven en una coreografía rígida, como si fuesen manejados por control remoto, y cuyas conductas llegan a afectar, paulatinamente, a sus modos de pensamiento y percepción de la realidad.



Figura 3: Fotograma del film *Gamer* (Nevelidine y Taylor, 2009).

Para terminar con esta serie de ejemplos estéticos, cabría citar que estos aspectos derivados del lenguaje compartido entre el cine y el videojuego, no solo afectan a su propio cine, sino también a un tipo de películas que, sin tener al juego como tema principal, han incorporado sus condiciones y hallazgos en su metraje. Se trata de films como *Scott Pilgrim contra el mundo* (Wright, 2010), *Código fuente* (Jones, 2011), o *Hardcore Henry*, entre otros, que han hecho suyas muchas de estas fórmulas, no solo para construir su imagen a través del imaginario estético del videojuego, sino para incorporar también su lenguaje en sus estructuras narrativas.

Es especialmente sonado, por ejemplo, el uso de la vista en primera persona de los videojuegos (la vista subjetiva) que emplea *Hardcore Henry*, durante todo su metraje. Su director expande el plano cinematográfico con una cámara GoPro y un objetivo gran angular⁷⁷⁵ para que, como en los juegos de disparo FPS, observemos la acción en toda su amplitud y

⁷⁷⁵ La cámara de gama alta, GoPro Hero4 Black, usa un “ultra gran angular” a 30 fotogramas por segundo. Las cámaras de este tipo fueron desarrolladas, originalmente, para acoplarse al cuerpo de los deportistas, y conseguir una mayor estabilidad visual a la hora de enfrentarse a sus retos.

voluptuosidad. Un POV (siglas de *point of view*)⁷⁷⁶ visceral en sus espectáculos de lo sensitivo y lo *immersivo*, donde bien podríamos hablar de una pornografía de la *acción*, o de una pornografía de la “hipervisualidad” (Lipovtesky, Serroy, 2009). Un producto que muestra en la pantalla *todo lo que hay que mirar*, sin figuras retóricas ni dobles sentidos en su trama o forma. En otras palabras, un *gonzo cinematográfico* dopado con la tecnología necesaria para exacerbar el impacto y la verborrea audiovisual, que potencia los nuevos espacios compartidos entre el cine, el videojuego y la realidad virtual (Martínez, 2018), planteando interesantes preguntas para el cine que viene.

4. CONCLUSIONES

Estos son solo algunos casos acotados tras la amplia hipótesis que plantea este texto. Existen muchos más y, con toda seguridad, se abrirán también nuevos derivados de ellos. Ya que, el *cine de videojuegos*, como se ha constatado, constituye un producto de relevancia para el mercado audiovisual, así como un importante fenómeno de la *cultura de masas*, con sus propias condiciones, afín a las nuevas generaciones de espectadores.

Sin embargo, y aun a pesar de algunos de sus excepcionales ejemplos, todavía se trata de una categoría audiovisual con un largo camino por recorrer en lo que se refiere a la optimización de su discurso general, y en lo que se refiere, en este sentido, a la mejora de sus narrativas y de sus cualidades semióticas.

Las *adaptaciones de videojuegos* representan hoy la muestra más encasillada de este tipo, al funcionar bajo los parámetros convencionales de Hollywood. Esto es una prueba de cómo un fenómeno (en principio) con características propias como el *cine de videojuegos*, puede perder una

⁷⁷⁶ Cabe recordar que la etiqueta POV, también es el indicativo de un género pornográfico especializado en mostrar de forma directa la experiencia sexual desde la vista subjetiva: se busca intensificar la experiencia a través del factor *immersivo* que proporciona esta técnica -precediendo prácticamente a la realidad virtual-, hoy mucho más factible y accesible gracias a las cámaras y a los dispositivos antes comentado

parte de su impronta absorbido por el *establishment* de los estudios de cine y sus imperativos económicos.

Por otro lado, y en lo que respecta a las *películas sobre videojuegos*, aún se está lejos del punto óptimo. A pesar de que representan generalmente la faceta más creativa y experimental de este cine, muchos de estos films no han conseguido ni la visibilidad ni la rentabilidad suficiente como para fomentar su propio campo en la industria. *Nirvana*, *eXistenZ* o *Avalon*, entre otras películas de esta categoría, siguen siendo películas marginales, situadas entre el *cine de culto* y el *cine de autor*, que apenas aportan beneficios a sus productoras. Solo los ejemplos más familiares (y por tanto los más comerciales en su clase) de las *películas sobre videojuegos* como, por ejemplo, *Pixels*, *Spy Kid 3D: Game Over* o *¡Rompe Ralph!*, han conseguido generar notables beneficios para los estudios cinematográficos.

Esperemos que cada rama de este género, las *adaptaciones de videojuegos* y las *películas sobre videojuegos*, puedan sortear en un futuro próximo los escollos impuestos por su propia industria o los prejuicios -aun arrastrados- por ciertos espectadores, ante sus propias narrativas y antes sus particulares innovaciones. Y esperemos, del mismo modo, que estas propuestas innovadoras evolucionen en su propio espacio, y sean cada vez sean menos tangenciales -o superficiales-, para alcanzar una mayor profundidad en su relación con el lenguaje cinematográfico. Por el empuje de la propia tecnología, del mercado, y de la cultura, ambos medios están destinados a coexistir y a seguir avanzando en la constitución de su propio campo cinematográfico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BLANCHET, Alexis (2010). *Des Pixels a Hollywood. Cinéma et Jeu Vidéo. Une Histoire économique et Culturelle*. Pixn' Love Editions.

BLANCHET, Alexis (2012). *Les Jeux Vidéo au Cinéma*. Armand Colin.

BORDWELL, David, THOMPSON, Kristin (1993) *El arte Cinematográfico*. Paidós Comunicación. Barcelona.

- BROOKEY, Rober Alan (2010) *Hollywood Gamers. Digital Converge in the Film and Video Industries*. Indiana University Press. Bloomington, Indiana.
- DARLEY, Andrew (2002). *Cultura visual digital*. Espectáculo en los Medios de Comunicación. Paidós. Barcelona.
- DONOVAN, Tristan (2010). *Replay. The History of Videogames*. Yellow Ant. East Sussex.
- GALLOWAY, Alexander (2006). *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*. Minessota Press. Minessota.
- MARTÍNEZ, David (2003). *De Super Mario a Lara Croft. La historia oculta de los videojuegos*. Dolmen Editorial. Palma de Mallorca.
- MARTÍNEZ, Mario-Paul (2020). *El videojuego en el Cine. Orígenes y Perspectivas*. Fundación Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.
- NASAW, David (1993). *Going Out. The Rise and Fall of Public Amusements*. Cambridge, Mass. Harvard University Press.
- STAM, Robert (2000). *Teorías del cine*. Paidós Comunicación. Barcelona.

REFERENCIAS FILMOGRÁFICAS

- LISBERGER, Steven (1982). *Tron*.
- SARGENT, Joseph (1983). *Nightmares. Pesadillas*
- CLARK, Greydon (1983). *Joysticks*.
- HOLLAND, Tom (1989). *The Wizard. El campeón del videojuego*.
- PICTURES, Digital (1992). *Night Trap*.
- FLYNN, John (1994). *Brainscan. Juego Mortal*.
- SOUZA, Steven S. (1994). *Street Fighter. Street Fighter: La última Batalla*.
- ANDERSON, Paul W. S. (1995). *Mortal Kombat*.
- Yukich, James. (1995). *Double Dragon*.
- CRONENBERG, David (1999). *eXistenZ*.
- OSHII, Mamuro (2001). *Avalon*.
- WEST, Simon (2001). *Lara Croft: Tomb Raider*.

ANDERSON, Paul W. S. (2002). *Resident Evil*.

MEYER, Robert (2002). *The Making of Tron*.

VAN SANT, Gus (2003). *Elephant*.

RODRIGUEZ, Robert (2003). *Spy Kids 3-D: Game Over*.

BARTKOWIAK, Andrzej (2005). *Doom*.

YUEN, Corey (2006). *DOA: Dead or Alive*.

GANS, Christophe (2006). *Silent Hill*.

BRENT BELL, William (2006). *Stay Alive*.

BALTHAZAR, Nic (2007). *Ben X*.

NEVELDINE, Mark y TAYLOR, Bryan (2009). *Gamer*.

NEWELL, Mike (2010). *Prince of Persia: The Sands of Time*. *Prince of Persia: Las arenas del tiempo*.

WRIGHT, Edward (2010). *Scott Pilgrim vs. the World*. *Scott Pilgrim contra el mundo*.

JONES, Duncan (2011). *Source Code*. *Código fuente*.

MOORE, Rich (2012). *Wreck-It Ralph*. *¡Rompe Ralph!*

COLUMBUS, Chris (2015). *Pixels*.

NAISHULLER, Ilya (2016). *Hardcore Henry*.

KURZEL Justin (2016). *Assassin's Creed*.

KASDAN, Jade (2017). *Jumanji: Welcome to the Jungle*.

SLADE, David (2018). *Bandersnatch*.

SPIELBERG, Steven (2018). *Ready Player One*.

KASDAN, Jade (2019). *Jumanji: Next Level*.

LEI, Jason (2020). *Guns Akimbo*.