

We are ODST, Land Fall y Distrito 9. Videojuego, cine y equidistancias

Flavio Escribano

ARSGAMES.net (Madrid)

flavio.escribano@arsgames.net

Bajo licencia Creative Commons by-nc-sa (Reconocimiento - NoComercial - CompartirIgual)

Resumen: *Los intentos de mestizaje entre el cine y el videojuego se convierten en algo burdo mientras ambos géneros no se aporten entre sí de forma recíproca. Esto no ha sido posible antes sino a través de las experiencias iniciadas por Playstation a través de Third Place de David Lynch o Bungie y Microsoft Game Studios con Land Fall y We are ODST de Neil Blomkamp y Rupert Sanders.*

Palabras clave: *Neil Blomkamp, Halo, videojuego, "third place", David Lynch, cine, "cutscenes", "exo-cutscenes", Spielberg, ODST, Half Life.*

Abstract: *No attempt of cross-fertilisation between cinema and videogame will be successful till when the two arts succeed in contributing to each other.*

Recent initiatives such as Playstation's Third Place by David Lynch, or Bungie and Microsoft's Land Fall and We are ODST by Neil Blomkamp and Rupert Sanders show that this has started to happen and it is only the beginning.

Key words: *Neil Blomkamp, Halo, videogame, third place, David Lynch, cinema, cutscenes, exo-cutscenes, Spielberg, ODST, Half Life.*

1. *We are ODST*

We are ODST, el tráiler de la última versión del exitoso videojuego *Halo 3: ODST* es, cuanto menos, sobrecogedor. *Bungie* y *Microsoft Game Studios* han trabajado con Rupert Sanders en la dirección, *Human Music* en la banda sonora y un nutrido grupo de estudios encargados de los efectos especiales, producción y edición. Este cortometraje de apenas 3 minutos explica la historia del relevo generacional durante una guerra, un cortometraje que profundiza en sentimientos como "el patriotismo, el valor, la lealtad o similares"¹. El corto comienza con un plano general en donde se celebra un funeral militar, una música mezcla de réquiem y melodías guerreras a lo *Corvus Corax* en húngaro presiden la escena. El protagonista -familiar del fallecido- toma el relevo orgulloso de combatir y vengar a su padre / hermano.

Al igual que en el cine apenas habíamos visto la crudeza de la guerra tan al detalle como en *Salvar al Soldado Ryan* (Spielberg, 1998), en donde el "desembarco en Normandía" nunca había sido filmado en esta "forma de crudeza y emotividad sin concesiones"², en *We are ODST* nos encontramos ante un fenómeno parecido, en el que la fotografía del argumento del videojuego tampoco había sido retratada hasta ahora con la coherencia que le dotan el lenguaje cinematográfico y la producción de alto coste. La puesta en escena es real, con personajes de carne y hueso, la música dota a la ficción de un referente cultural (si hay un réquiem cantado y orquestado por manos humanas, es porque hay una cultura castrense en torno a la muerte), los soldados visten uniformes de esos que vemos en los telediarios para los sepelios militares o de personas de cierta relevancia política pero con la excepción de que los soldados que disparan al aire empuñan armas exclusivas del mundo de *HALO*. Por si fuera poco, nuestro personaje principal no sale de cualquier lugar, es alguien que tiene un vínculo filial con el fallecido, padre o hermano y, ahora, debe ser sometido al entrenamiento más duro durante los años que precise para convertirse en un *Jarhead* ultra-tecnológico y así ponerse al frente de una guerra que a saber cuántas generaciones de hombres (el juego, como la guerra y la ficción bélica, está orientado a un público masculino) ha consumido ya. En *We are ODST* no vemos a nuestros compañeros de combate cibernético, a los soldados, escupir sus sesos, caminar sin un brazo buscando los pedazos del otro, intentar recoger sus tripas mientras babea una mezcla de bilis y sangre o, simplemente, que a sus cadáveres les falta la cara de un mortero como sí vemos en la película de Spielberg, pero el resto de recursos están igualmente presentes para darle coherencia y veracidad al conjunto narrativo.

Hay una similitud sustancial entre el Desembarco de Normandía de *Salvar al Soldado Ryan* y las escenas de combate de las tropas de las UNSC en su lucha contra los *Covenant* de *We are ODST*: ambas escenas no tienen sentido sin los acontecimientos (reales o no) subyacentes en la mente de quien observa ambas escenas. En el caso de *Salvar al Soldado Ryan* casi todos nosotros seguimos teniendo en mente aquellas imágenes reales de algún documental, aquellas

¹ Estrada, Raúl: "Trailer Live Action de Halo 3: ODST, versión extendida", en portal de juegos Niube. Disponible en Internet (25.12.2009): <http://www.niubie.com/2009/09/trailer-live-action-de-halo-3-odst-version-extendida/>.

² Álex: "Un desembarco bestial", en portal de cine Cinengaños. Disponible en Internet (25.12.2009): <http://legacy.cinenganos.com/pelicula/SavingPrivateRyan/>.

construcciones de la cruda realidad del *Día D* a base de retales de fotos, vídeos, entrevistas y cifras (de asesinados, tullidos, enfermos, etc.). Es decir, quizá nos sentimos emocionados al ver las imágenes de la película de ficción porque nuestro imaginario personal (que forma parte del trastocado imaginario colectivo que vivió y testimonia sobre esos momentos) empatiza de forma casi convulsa ante las feroces imágenes de Spielberg y, conforme se sucedan los años, es posible que la lejanía del contexto histórico, la ausencia de familiares implicados, etc., nos alejemos más y más de dicho vínculo empático acerca de la muerte de nuestros congéneres en una guerra que evitó la expansión del nazismo. Tampoco las imágenes de *We are ODST* nos conmovieran sin la construcción previa de un imaginario colectivo real-no real, es decir, de la creación de un contexto ficcional coherente, creíble, sostenible, compartido y vivido de forma colaborativa en un espacio vivencial hipermediático pero no físico. *Halo ODST* es la herencia de toda una serie de franquicias diseñadas por Joseph Staten desde 2001³ y que han sido jugadas por más personas que soldados cruzaron el Canal de la Mancha el *Día D*. Es decir, a través de la práctica reincidente e inmersiva del videojuego *HALO* podemos también involucrarnos emocionalmente en *We are ODST*, no como si alguien nos contara la guerra con retazos de imágenes sino como si nosotros mismos supiéramos de qué se trata, como si hubiéramos sido uno de esos millones de soldados ahora veteranos que desembarcaron esa mañana del 6 de Junio de 1944 en versión Aliens vs. Humanos.

Afortunadamente para nosotros los europeos, la II Guerra Mundial tuvo un marcado final en la Batalla de Omaha que fue el principio del fin de Hitler y de un conflicto armado que se acercaba a la década y arrastraba miseria, destrucción y más de 50 millones de muertos. Sin embargo, *Halo 3: ODST* es la continuación de una guerra iniciada en 2001 que posiblemente se perpetúe durante muchos más años y, aunque finalice, seguirá otros tantos en el subconsciente colectivo de muchos/as de sus jugadores/as. Por eso *We are ODST* no es una película de ficción o una docu-ficción sobre el pasado, *We are ODST* es propaganda de guerra, un micro-film de propaganda patriótica real-no real con un argumento de construcción del héroe: nos sumerge en el *pellejo* de un niño huérfano a causa de esos malvados alienígenas que están destruyendo y apropiándose de nuestro amado planeta y, por eso, hay que luchar la guerra que sucede dentro de nuestras consolas, mano a mano, hombro con hombro de esos miles de soldados en Red. Por eso, *We are ODST*, aunque calificado para público maduro, no muestra la descarnada (o descuartizada) realidad bélica sino que la maquilla, así se trate de una "guerra virtual". *We are ODST* es pionero en la puesta en escena tal como lo es la escena del desembarco de Omaha de Spielberg pero su sintaxis podría ser más una herencia de *Why we fight* de Capra.

Gracias a *We are ODST*, el videojuego alcanza unas cotas de identificación con el jugador que sólo lográbamos esbozar en algunos de los primeros anuncios de videojuegos que usaban imagen real⁴ pero que no lograban inculcar credibilidad e identificación (al menos en ciertas edades) debido a que siempre hablaban de "el otro lado" (el videojuego) como territorio de fantasía pueril, no madura. Posteriormente se pusieron de moda los *Ads* (término para referirse a los *trailers* o publicidad) que

³ VVAA (artículo generado de forma colaborativa): "Joseph Staten", en Halopedia. Disponible en Internet (25.12.2009): http://halo.wikia.com/wiki/Joseph_Staten.

⁴ Ver, p. ej.: <http://www.youtube.com/watch?v=90ES9XnZrhY>.

utilizaban escenas del juego o pulidísimos pre-renderizados que nada tenían que ver con la calidad gráfica de la experiencia *in-game*. Sin embargo en pleno apogeo del 3D pre-renderizado (aún hoy es la técnica de presentación favorita para los *Ads* de videojuegos) *Playstation 2* se embarcó alrededor del año 2000 en una arriesgada experiencia de la mano de David Lynch: hacer una serie de anuncios llamados *The Third Place* (un término éste no lejos de controversia). La *Third Place* de Ray Oldenburg (antropólogo urbano) es un término relativo al espacio aparte del *workplace* y del *homespace* que SONY quizá quería convertir en el *gameplace* (o *gamespace*), suplantando o modificando el espacio de socialización civil por el del videojuego⁵. Es en esta saga de vídeos del realizador norteamericano donde quizá y, por primera vez, los anuncios de videojuegos utilizaron imagen real cinematográfica representando a personas maduras (no niños convertidos en héroes) y en clara alusión a mundos paralelos (también maduros), a procesos mentales inducidos a través de la tecnología del videojuego como herramienta de generación de realidades oníricas poderosas, capaces de modificar nuestra personalidad sin posibilidad de reconstrucción posible. Los motivos de SONY para aventurarse en esta realización eran obvios: la madurez del género y del público y la “Guerra de Plataformas” contra Nintendo (que copaba las ventas en público infantil y adolescente)⁶.

2. *Land Fall + Distrito 9*

Al final los extremos terminan tocándose. Narratología y Ludología se aproximan en los trabajos de Neil Blomkamp (autor del reciente éxito cinematográfico *Distrito 9*) de la mano con Peter Jackson (director de, entre otras, la trilogía de *El Señor de los Anillos*). Una pieza casi documental sobre un futuro distópico donde la humanidad no sólo debe cargar con las miserias propias sino que las extiende a un grupo de “inquilinos espaciales” no esperados.

En el videojuego la estructura del discurso suele ser muy clara, aún más en juegos tan ortodoxos como *HALO*, la pura esencia de un género que, como la ficción para la literatura o el cine, se ha convertido en el producto más codiciado: los *FPS* (*first-person shooters*) de última generación condimentados con una Inteligencia Artificial casi alquímica y una trama *fast-food*.

Neil Blomkamp logra retorcer los pesados raíles del lenguaje del cine y los del videojuego hasta cuadrar un círculo de acero cromado. Antes de *We are ODST*, el primer cortometraje de acción con imágenes híbridas (reales y virtuales en 3D) sobre el mundo *HALO* lo hizo este director surafricano y se tituló *Land Fall* (ver: <http://www.youtube.com/watch?v=kyKSaXsg-PE>).

Pero el ejercicio del cineasta no se queda sólo en los aspectos representacionales, de “lo que el ojo ve”. Igualmente no sabemos qué piel o qué forma tiene un extraterrestre y, es entonces, cuando la interpretación (y no la visión) se convierte en nuestra única herramienta para descifrar el video-código de lo real-real y de lo real-no real. ¿Qué sale de la consola/*render-farm* o qué se expuso delante de la cámara? La

⁵ VVAA (artículo generado de forma colaborativa): “The Third Place”, en Wikipedia. Disponible en Internet (25.12.2009): http://en.wikipedia.org/wiki/The_Third_Place.

⁶ McGuire, Mark (2003): “Playstation 2: Selling the third place”, en MelbourneDAC, 2003. Disponible en Internet (25.12.2009): <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/McGuire.pdf>.

construcción de la realidad-ficción también es tipificada a través de los ritmos y las fases marcadas durante 30 años por los videojuegos: *Intro-Partida-Cinemática-Partida-Cinemática-Partida-Cinemática-FIN*. En la reciente película de ciencia-ficción de Blomkamp, *Distrito 9*, encontramos una *intro* con referencias a una realidad (ficcional), un ejercicio de camuflaje que pasa por escenas de documental o emisiones de informativos de televisión, acontecimientos inventados, registros casi *amateurs* de estética *sucia* para nuestra realidad constante pero ficticia, un recurso que, dicho sea de paso, sirve de introducción también a una vasta cantidad de juegos.

En *Distrito 9*, el *main character* es presentado en un ambiente que, aunque un poco hostil, sigue otorgándole una posición. El conflicto es lo que dispara la tensión: el personaje es despojado de su estatus y pierde su capacidad de intervención según los cánones anteriores, y es necesario resolver los conflictos como se hace siempre en un videojuego *FPS*: potenciando y desencadenando la violencia recibida. Ha empezado la partida del juego.

Cuando nuestro protagonista está apresado -literalmente atados de manos- éste es trasladado a otro nivel de juego donde se vuelve a iniciar un nuevo proceso tanto narrativo como lúdico. ¿No es esta una metáfora sobre estar “atados de pies y manos” cuando, durante una cinemática, nuestro *gamepad* está *atrofiado* unos instantes? Es entonces cuando la información pasa por nuestra retina e intentamos absorber hasta el último dato que se nos presenta para estar lo mejor preparados para el siguiente nivel. En la obra de Blomkamp intentamos aferrarnos a cualquier información que nos permita notar que nuestro protagonista no está acabado, que la película transcurrirá hasta un final menos incómodo (y siempre se inicia el siguiente nivel).

Se establece así un mestizaje en el que es difícil separar qué es videojuego y qué es cine, qué es alienígena y qué es humano ¿Una metáfora del *hermano mayor humano* (cine) que mira con recelo a las desalmadas *gambas alienígenas* (videojuego) hasta que sucede la hibridación (como precisamente ocurre en *Distrito 9*) y ésta es mirada por este *hermano mayor* seguramente con más recelo, miedo y desconfianza aún?

3. Ortodoxia

Half Life planteó una nueva forma de tratar la estructura argumental de un videojuego sin el esquema típico de las escenas cinemáticas o *cutscenes* que comenzaron a llevarse a cabo en la década de 1980 como parte de una *invasión bárbara* por parte del lenguaje cinematográfico⁷.

Mientras todos los videojuegos se apuntaron a la moda de explicar la *stor* a través de la unión -a como dé lugar- entre la narración convencional lineal de las *intros* y *cutscenes* cinemáticas, *Half Life* demostró que es posible levantar toda una narración compleja (y necesaria para la propia identidad de este *FPS*) sin interrumpir el ritmo ni que el usuario sufra el cambio espacio-temporal típico de las *cutscenes*.

A partir de *Half Life* se plantea la posibilidad de la ortodoxia, es decir, en un mundo en donde los videojuegos enriquecen su repertorio gráfico y las historias que cuentan se hacen más y más complejas (sin *cutscenes*), los estudios de desarrollo se plantean si deben prescindir completamente de las *cutscenes* o no. Para mí, la posibilidad de

⁷ Sobre este particular, véase: <http://www.youtube.com/watch?v=5sqT6TulFk4>.

una ortodoxia planteada por el conjunto de los ejecutantes comienza a sonar (a saber) a símbolo de madurez en cualquier disciplina artística (desde las artes marciales a la pintura).

¿Para qué se usan las *cutscenes*? Por lo general son útiles para (1) presentar a nuevos enemigos, (2) introducir al jugador/a en una escena recreando tensión y/o (3) mostrar comunicación e interacción del protagonista con personajes no-jugadores. Es decir, sirven para explicar mejor a nuestro personaje y el hilo argumental en general (cfr.: Klevjer, R., 2002). Muchas de estas *cutscenes* se llevan a cabo usando videos de grabaciones reales (imágenes de archivo históricas como en *Commandos* o producciones para la ocasión como en *Command and Conquer: Red Alert* o *Dune 2000*), escenas pre-renderizadas (*Killer 7* ó *Gungrave*), o usando el propio motor de render del juego (como en *La Abadía del Crimen* o la saga *Grand Theft Auto*) o mezclas de unas y otras (*Ace Combat: Jefe de escuadrón*, que, además, cuenta con todo un amplio abanico de animaciones).

¿Hasta qué punto estas animaciones, cinemáticas, renderizaciones *pre* o en tiempo real forman parte del lenguaje del videojuego o no?

Desde un punto de vista purista se podría llegar a decir que las animaciones incrustadas *in-game* o aquellas usadas en *trailers* publicitarios no son más que una contaminación de lo exógeno dentro de la experiencia de juego. Sin embargo, todo el material generado en otras disciplinas y exógeno a un videojuego termina formando parte de él y generando el mito que a su vez configura el imaginario en torno al mismo y, al mismo tiempo, claro, afecta a la experiencia de juego. No es lo mismo jugar a *Halo 2* encendiendo la consola y matando alienígenas en frío, que haber visto antes las implicaciones de los actos, aunque sea en una esfera completamente fantástica, a través de uno de sus *trailers* o *intros*⁸.

Podríamos decir que *Land Fall* y después *We are ODST* inician un nuevo tipo de elemento exógeno (cinematográfico) al videojuego que, por empatía, podría llegar a *contaminarlo*. Que los esfuerzos por perfeccionar este nuevo tipo de *exo-cutscene* podrían influir (si no lo hacen ya) en la propia creación de la estructura del juego o *gamedesign*, añadiendo más influencia del lenguaje cinematográfico pese a la precisión quirúrgica con la que incluso Bungie intenta separar ambas vías de representación (lúdica y cinematográfica). Y Bungie hace esto incluso dada la relación coherente que tiene que haber entre lo que el/la jugador/a espera del videojuego después de haber ingerido la propaganda bélica (*exo-cutscene*) y el contenido del mismo, a lo cual se suma la proximidad tecnológica de producción cada vez más patente entre ambos lenguajes. *Land Fall* y *We are ODST* desde el lado del videojuego y *Distrito 9* desde el del cine se convierten así también en los primeros ejercicios irónicos que, en muchas ocasiones, logran engañarnos advirtiéndonos de lo que se avecina: en el futuro polígonos o piel, lenguaje cinematográfico o *gamedesign* ya no habrá más diferencias. Resintetización extrema.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

⁸ Véase, p. ej.: <http://www.youtube.com/watch?v=fkCgDihUJmQ>.

- DAHLEN, Chris (2009): "*The Plot Thins Out*", publicado en los Blogs de la revista especializada EDGE en su versión *online*. Disponible en Internet (27/12/2009): <http://www.edge-online.com/blogs/the-plot-thins-out>
- DYACK, Denis (2009): "*Denis Dyack writes for EDGE*", publicado en los Blogs de la revista especializada EDGE en su versión *online*. Disponible en Internet (27/12/2009): <http://www.edge-online.com/blogs/denis-dyack-writes-edge>
- EBERT, Roger (2009): "*District 9*". Disponible en Internet (27/12/2009): <http://rogerebert.suntimes.com/apps/pbcs.dll/article?AID=/20090812/REVIEW/908129987/1023>
- FRASCA, Gonzalo (1999): "*Narratology meets Ludology: Similitude and Differences Between (Video)games and Narrative*". Disponible en Internet (27.12.2009): <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>
- FRASCA, Gonzalo (2003): "*Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology*". En Wolf, M. J. P. y Perron, B. (ed.): *The Video Game Theory Reader*. Londres, Nueva York, Routledge.
- JUUL, Jesper (2001): "*Games telling stories?*". Disponible en Internet (27.12.2009): <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>
- KING, Geoff y KRZYWINSKA, Tanya (2002): *ScreenPlay: cinema/videogames/interfaces*. Londres, Wallflower Press.
- KLEVJER, Rune (2002): "*In defense of cutscenes*". En *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference* (Mäyrä, Frans [ed.]). Tampere: Tampere University Press. Disponible en Internet (27.12.2009): <http://www.digra.org/dl/db/05164.50328>.
- POOLE, Steven (2001): Extracto de *Trigger Happy* para la revista de videojuegos EDGE (versión inglesa), nº 106. Disponible en Internet (27/12/2009): <http://stevenpoole.net/trigger-happy/edge-106/>
- WARDRIP-FRUIIN, Noah y HARRIGAN, Pat (eds.) (2004): *First Person. New Media as Story, Performance and Game*. Cambridge, Londres, MIT Press.

VIDEOJUEGOS Y PELÍCULAS CITADAS

- BLOMKAMP, NEIL (2007): *Land Fall*. Videos promocionales para Bungie y Microsoft Game Studios del videojuego *Halo 3*
- BLOMKAMP, NEIL (2009): *District 9*. WingNut Films et al.
- BUNGIE (2009): *Halo 3: ODST*. Microsoft Game Studios
- LYNCH, DAVID (2000): *Third Place*. Videos publicitarios para Sony Playstation 2
- SANDERS, RUPERT (2009): *We are ODST*. Video promocional para Bungie y Microsoft Game Studios del videojuego *Halo 3: ODST*