

1. Cinema i Videojocs

Hem parlat molt del **cinema** com a influència estètica sobre els **videojocs**.

Aquesta relació, però, no ha de ser determinant per l'evolució del videojocs estesos com a llenguatge genuí.

Quan el **cinematògraf** va aparèixer, a finals del s. XIX, va ser vist i jutjat amb condescendència, i inclús **no acceptat** com a art, però aquesta servitud va durar poc.

Aquesta mateixa relació **cinema-teatre** s'ha viscut entre **fotografia-pintura**, **rock'n'roll-música clàssica** o **còmic-literatura**. Per exemple.

I qui dubta ara que el **rock'n'roll** és una expressió artística genuïna del segle XX?



La singularitat del mitjà videojoc
és la interacció directa entre el usuari i la obra.

L'estrena de *Pong* (1972) va resultar menys glamurosa que la primera exhibició pública del cinematògraf.

Es va posar en un bar un moble de fusta amb un televisor i unes rodes de control.

Però l'**èxit va ser immediat** i els creadors van intuir que Atari, l'empresa que acabaven de fundar, seria un autèntic **boom**.





Pong (1972) d'Atari Inc.

Des de llavors, els **videojocs** han crescut fins al punt de fer ombra al cinema

Facturen molts més **diners** que la indústria de Hollywood.

Però, a més a més, els videojocs són capaços d'extendre's sense límit per l'àmbit **científic** i de la **investigació**, en la **psicologia**, la **medicina**, la **filosofia**; com a **simuladors socials**, **esportius** o **militars**; aplicats com **eines educatives** i de **conscienciació**, com a **gamificadors en les empreses**; en el **món comercial**, però també en el purament **artístic** o **experimental**; per les seves fructíferes relacions amb la poesia, l'arquitectura, la pintura...



La branca dels videojocs que cerca atrapar al cinema en els **aspectes visuals** i **expressius** ha obtingut molts bons resultats i s'han basat en els **gèneres cinematogràfics**.

Els videojocs han assimilats sense complexos els grans referents del cinema d'acció, d'aventura, de terror, el western, el bèlic...

Malgrat tot, doncs, el videojoc també ha mantingut, en el seu desenvolupament, un fort vincle amb el **cinema**.

El temps

Una de les qüestions, que ja hem assenyalat, que **diferencien** el videojoc del cinema és la **gestió del temps** en relació a la trama.

Pot ser una **feina complexa** definir tot el que es vol explicar d'un **personatge** en la duració estàndard d'un film (1h 30min).

Els **videojocs**, però, en aquest sentit ho tenen més fàcil perquè hi ha un espai temporal suficientment ampli com per **madurar** amb tranquil·litat aquest procés.

A banda que, degut a la interacció directa de l'usuari amb el protagonista, aquest es fa responsable directe de les **seves accions** i, per tant, de la **seva evolució**.

Però un treball **mal fet** en el desenvolupament dels personatges pot espatllar un film o un videojoc.

Es poden crear **barreres** entre l'**espectador-jugador** i els **protagonistes** perquè desapareix la **conexió** amb allò que succeeix en pantalla.

Final Fantasy XII (2006), per exemple, els personatges **no evolucionen**.

La diferència tan acusada entre la **duració** d'una pel·lícula i un joc porta també **diferències estructurals**.

Els **dos punts** de gir habituals en el guió cinematogràfic poden **multiplicarse** a favor de mantenir l'interès del jugador.

Encara que si s'aplica **sense mesura** pot portar a la confusió o el ridícul, igual que en el cinema, depèn de l'habilitat del **guionista** i del **director**.

FPS, la immersió

També el cinema s'ha nodrit de les capacitats expressives del videojoc.

Un exemple n'és l'ús de **FPS** (*First Person Shooter*).

En un sentit, el cinema ha cercat també, la **immersió** de l'espectador en l'escena.

Una altra qüestió en trobem la influència del videojoc en el cinema és la planificació de les escenes com si es tractés d'un **scroll**:

—> mostrar l'**acció** i la **consecució** d'un objectiu de **forma lateral** i en **línia recta**

La música

Funció estètica de la música en el videojoc

Recordem: La música esdevé un factor per **contextualitzar** el matís **temporal**, **geogràfic** o **històric** de la narració i la **dramatúrgia** expressada en el film.

També trobem un munt de composicions **extradiegètiques**.

El videojoc li dóna una **funció** semblant a la del cinema en l'**ús** i l'**efecte** que vol crear.

La diferència principal és en la **ingent quantitat** de temes que ha de compondre l'autor de la música de videojocs degut a què les propostes interactives solen excedir sobradament l'hora i mitja habitual del film.

Cal pensar, també, en la pantalla del **menú**.

4a Paret

Hem vist com les propostes **audiovisuals** més ***undergrounds*** intenten trencar la 4a paret.

La 4a paret la definim com aquell **espai imaginari** que està davant de l'**escenari teatral**, de la **pantalla de cine** o del **vidojoc** a través de la qual l'espectador o usuari veu l'actuació o interactua.