

Last of Us: El Ciudadano Kane de los videojuegos (I)



FOTOS: Internet

Kinetoscopio

Por Alejandro Aguirre Riveros

La Paz, Baja California Sur (BCS). El cine surge a la par del siglo XIX alcanzando grandes logros en unas cuantas décadas: en 1895 los hermanos Lumiere crean el cinematógrafo en **París**, en 1900 George Melies implementa los primeros efectos especiales y para 1920 la llegada del cine sonoro dice adiós a las funciones con música en vivo y un explicador.

En unas cuantas décadas el séptimo arte ganaba una gran popularidad como medio de entretenimiento y, al mismo tiempo, iniciaba la búsqueda de una voz propia como medio de expresión.

También te podría interesar: [Ya no estoy aquí: la voz del extinto movimiento “kolombia”](#)

La Edad de oro de Hollywood

En este proceso jugó un papel clave la llamada “Edad de oro de **Hollywood**”: un término utilizado para describir el estilo narrativo y visual que enmarca al cine estadounidense entre las décadas de 1910 y 1960. Un estilo que destacó, principalmente, por la aproximación a la producción cinematográfica desde un enfoque industrial y mercantilista apelando a la naciente cultura de masas. Durante estos años reinaban cinco grandes estudios cinematográficos – algunos de los cuales aún prevalecen hoy en día –: Metro-Goldwyn-Mayer a quien debemos *Motín a bordo* (1935), *El mago de Oz* (1939) y *Lo que el viento se llevó* (1939); Paramount Pictures, el estudio de corte europeo que atrajo a cineastas de **Alemania** y **Reino Unido** para darnos cintas como *Marruecos* (1930) *Shanghai Express* (1932) y **El signo de la cruz** (1932); Warner Brothers, el estudio que se vendía como el de la clase trabajadora por sus películas de gánsters como *El enemigo público* (1931) y los musicales ambientados en la Gran Depresión como *Desfile de candilejas* (1933); 20th Century-Fox, que triunfaba con las cintas de **John Ford** como *Las uvas de la ira* (1940) y *Qué verde era mi valle*; y finalmente RKO (Radio-Keith-Orpheum), la fusión de una compañía de teatro, un grupo de estudios cinematográficos y una cadena de radio cuya especialidad eran los musicales y entre cuyas producciones destaca la comedia *La adorable revoltosa* (1938), la taquillera *King Kong* (1933) y, por supuesto, **Ciudadano Kane** (1941).



El Ciudadano Kane

Orson Welles, director del *Ciudadano Kane*, ya había acaparado la atención del público a la temprana edad de veintitrés años, aún antes de dedicarse al cine. Como integrante de la compañía teatral *The Mercury Theatre*, dirigió y narró el drama radiofónico *La guerra de los Mundos* con un único episodio transmitido como especial de *Halloween* en 1938. Una producción que despertó inquietud y miedo entre los oyentes que creyeron estar escuchando el reporte en vivo de una verdadera invasión alienígena. La genialidad de esta adaptación de la obra de **H. G. Wells** llamó la atención del único estudio cinematográfico con bases tanto radiofónicas como teatrales: **RKO**.

Orson fue invitado a producir un largometraje con ellos, pero se negó en un primer momento dada la fama que tenían los estudios en esos años de mantener un ajustado control sobre sus directores. La obsesión por el éxito en taquilla daba poco espacio para la experimentación y **Welles** rehuía a un ambiente

con tan poco respeto por los verdaderos artistas. Al final aceptó, bajo una condición totalmente inusual en **Hollywood**: tener un control creativo absoluto.

Así fue como a los veintitantos hizo las maletas e invitó a sus amigos de la compañía *Mercury Theatre* para triunfar en **Hollywood**. La falta de experiencia en el cine fue compensada por ambición y la búsqueda por involucrarse en tantos aspectos de la película como fuera posible: desde dirigir hasta protagonizar. De esta forma, **Welles** llenó su equipo de producción con otros talentos sobresalientes de **Hollywood** abiertos a la experimentación. Entre ellos sobresale la participación de **Gregg Toland**: un destacado camarógrafo que contribuyó mucho al aspecto y las innovaciones técnicas de la película. El esfuerzo combinado de **Orson Welles** y **Gregg Toland** convirtió al ***Ciudadano Kane*** en una obra revolucionaria que enriqueció el vocabulario cinematográfico como muy pocas películas lo han hecho. A casi ochenta años de su estreno, su legado ha sido referencia directa en la obra de directores como **Alfred Hitchcock**, **Martin Scorsese**, **Steven Spielberg**, **John Carpenter**, **Quentin Tarantino** y **David Fincher** por mencionar algunos.



Welles capitalizó su maestría en el lenguaje teatral, no sólo a través de la amplia experiencia de **Tolland** en el uso de cámaras cuya tecnología permitía el uso de lentes especializados en mantener enfocada toda la escena a la vez. Un estilo que rompía con los establecido en aquellos años, donde el ojo del público era comúnmente dirigido a través de cortes y primeros planos hacia el rostro y las acciones de los protagonistas. En el ***Ciudadano Kane***, esta técnica permitió a la audiencia leer toda la escena a través de una cámara flotante que parecía moverse a través de los objetos. Esto daba al público una presencia omnipotente y una perspectiva casi divina sobre los eventos que se revelaban frente a ellos. El uso del plano secuencia no era desconocido en aquellos años pero sí lo era la complejidad y el amplio uso de estos, así como la manera en que fueron trabajados para dar una comprensión más profunda de los eventos y personajes. Un logro que escapa a la vista en un primer momento, pero que implicó la construcción de sets especializados con paredes y muebles

que se abrían y cerraban mecánicamente para abrir paso a la cámara. Una práctica común en nuestros días, pero que en aquel entonces significó la ampliación del lenguaje cinematográfico hacia el movimiento de cámara.

Una escena icónica en este sentido es aquella en donde la señora *Kane* organiza el papeleo para otorgar la custodia de su hijo al señor *Thatcher*. La importancia de este momento en la vida del joven *Kane* es aumentado por la capacidad de la audiencia para percibir el debate entre sus padres en un primer plano, mientras al fondo, a través de una ventana, lo vemos jugar a lo lejos en la nieve, en lo que parecen ser los últimos instantes de una plácida niñez violentamente interrumpida. Se trata de un uso de la cámara y el encuadre que hace recordar a la obra pictórica de los grandes maestros, en los que cada detalle enriquece la imagen en un juego impecable de luces, capas y contrastes.

Otra escena destacada nos presenta al personaje de la segunda ex-esposa de *Kane* a través de una cámara que desciende desde un cielo lluvioso: en primer plano el rostro en un espectacular iluminado por un rayo, que más tarde se revela como el de *Susan Kane*, conforme la cámara atraviesa un letrero de neón anunciado que nos encontramos en el salón nocturno El Rancho, antes de descender a través de un tragaluz, para aterrizar sobre una *Susan* que se sienta a solas en una mesa borracha y angustiada. Así, en treinta segundos a través de un único movimiento de cámara sabemos quién es el personaje, lo que hace y la profundidad con que la muerte su ex marido la ha herido.



A la implementación del plano secuencia como vehículo narrativo se suma el uso de una iluminación expresionista, las tomas de ángulo bajo que dan énfasis al carácter y las dinámicas de poder, la implementación de primeros planos para aislar y amplificar expresiones, el uso del montaje para condensar en unos pocos minutos el transcurso de largos periodos de tiempo, las transiciones y paneos como puente de tensión dramática entre una escena y otra y la superposición de capas e imágenes en otras imágenes para proyectar un estado mental. Elementos de un rico lenguaje audiovisual cuyo uso marcó un antes y un después en la historia del cine y cuya herencia podemos encontrar directamente en cintas tan variadas como *Batman Returns* (1992), *Indiana Jones en busca del arca perdida* (1991), *Los increíbles* (2004), *Érase una vez en el Oeste* (1968), *Perros de reserva* (1992), *La cosa del otro mundo* (1982), *La ventana indiscreta* (1954), *El club de la pelea* (1999), *Kill Bill Vol. 1* (2003), *El proyecto de la bruja de Blair* (1999), *Rocky IV* (1995), *2001: odisea en el espacio*

(1968) y *Psycho* (1960).

Sin embargo, todos estos ricos y complejos recursos visuales habrían sido un desperdicio si no trabajan al servicio de una historia que vale la pena contar. Y en este sentido, el guión de **Herman J. Mankiewicz** es tan revolucionario como el manejo audiovisual del ***Ciudadano Kane***: para ir del punto A al punto B la película nos lleva a través de un laberinto de flashbacks y diferentes puntos de vista. El resultado es un mosaico subjetivo, incompleto y ocasionalmente contradictorio de la vida de un hombre al que la gente creía conocer mejor que él mismo. Pero recordemos: al inicio estamos al tanto de todo lo que va a pasar en la película a través del reportaje periodístico en el que conocemos la obra y vida del recién fallecido ***Charles Foster Kane***. El resto es profundizar en dichos eventos, a través de la perspectiva de las cinco personas más cercanas para él, con lo que se va revelando una nueva pieza en el rompecabezas aparentemente inconcluso que termina siendo la película en sí. Una técnica radicalmente diferente a cualquier otra cosa vista en el cine hasta entonces y que abrió camino para una nueva forma de contar historias más allá de la narrativa lineal: *Rashomon* (1950), *El año pasado en Marienbad* (1961) o *Memento* (2000).

La guerra de las consolas

Cien años después la historia se repite con los **videojuegos**: el cambio de siglo trae consigo un nuevo y popular medio narrativo. Según las últimas cifras, el negocio de los **videojuegos** es ahora más grande que las industrias del cine y la música combinadas. Tan solo en 2018, el mercado global de **videojuegos** generó 152.1 mil millones de dólares y 2.5 mil millones de jugadores en todo el mundo. En comparación, ese mismo año la industria de taquilla global generó 41.7 mil millones de dólares y los ingresos mundiales de la música alcanzaron los 19.1 mil millones en 2018. Un ejemplo claro de la disparidad entre el séptimo arte y los **videojuegos** como industria del entretenimiento, se encuentra en la que ha sido

hasta ahora la película más taquillera de la historia: **Avengers: Endgame** (2019). Cuando se estrenó el 16 de abril, recaudó más de 858,373,000 dólares durante su primer fin de semana. Incluso superó a *Avengers: Infinity War* (2018) que un año antes generó \$678,815,482 en ingresos brutos. Pero aunque estas películas fueron sumamente exitosas entre el público general, palidecen ante el mayor hito de los videojuegos: el lanzamiento de **Grand Theft Auto V** en 2013 estableció el récord histórico de 1 mil millones de dólares en poco más de tres días.



A todo esto es necesario aceptar que, a pesar de los grandes avances tecnológicos vistos dentro de la industria de los **videojuegos** en los últimos años, lo cierto es que aún es un medio en búsqueda de su voz propia como medio narrativo. Una búsqueda cuyo contexto resulta similar al vivido por el **Ciudadano Kane** en los años dorados de **Hollywood**, donde las grandes compañías desarrolladoras de **videojuegos** simulan a los estudios cinematográficos con estrictos controles de

producción que anteponen el interés económico sobre el valor artístico de una obra. En este sentido la gran lucha se lleva a cabo entre las principales consolas de **videojuegos**, que así como los grandes cinco de **Hollywood** (Metro-Goldwyn-Mayer, Paramount Pictures, Warner Brothers, 20th Century-Fox, RKO), reinan y luchan por acaparar la mayor cuota del mercado posible: Microsoft, Sony y Nintendo.

Entre el 2005 y el 2012 se dio pie a la séptima generación de consolas, en donde Nintendo se alzó como campeón único e indiscutible con 101,630,000 unidades del *Nintendo Wii* vendidas alrededor del mundo. En contraste, el *Playstation 3* de Sony y el *Xbox One* de Microsoft alcanzaron números muy similares con 87,400,000 y 84,700,000 unidades vendidas respectivamente. En esta dura y competitiva lucha surge ***The Last of Us*** (2013), como un título cuyo éxito habría de nivelar la balanza de manera definitiva a favor de Sony.

Continuará

—

AVISO: CULCO BCS no se hace responsable de las opiniones de los colaboradores, esto es responsabilidad de cada autor; confiamos en sus argumentos y el tratamiento de la información, sin embargo, no necesariamente coinciden con los puntos de vista de esta revista digital.