

"VIVE, MUERE, REPITE": EL BLOCKBUSTER ANTE EL DESAFÍO INTERACTIVO

"Live, Die, Repeat": the blockbuster facing the interactive challenge

Antonio LORIGUILLO-LÓPEZ  [HTTP://ORCID.ORG/0000-0003-3326-6844](http://ORCID.ORG/0000-0003-3326-6844)
Doctorando FPI (Programa VALi+d Generalitat Valenciana) del Departamento de Ciencias de la Comunicación en la Universitat Jaume I.

Teresa SOROLLA-ROMERO <http://orcid.org/0000-0003-2768-4169>
Doctoranda FPU (Universitat Jaume I).
Departamento de Ciencias de la Comunicación en la Universitat Jaume I.

BIBLID [(2172-9077)11,2015,118-132]

Fecha de recepción del artículo: 05/10/2015

Fecha de aceptación definitiva: 10/11/2015

RESUMEN

El atractivo interactivo de apps y videojuegos ha puesto en jaque la hegemonía de la industria cinematográfica en la escena del entretenimiento audiovisual contemporáneo. La amenaza de la interactividad no sólo ha afectado a los procesos más técnicos de producción y postproducción, sino que su influencia se deja notar en la narrativa del producto estrella del cine mainstream: el blockbuster de acción. Este artículo propone un acercamiento al maridaje de la poética del cine de acción contemporáneo con determinados rasgos de las mecánicas elementales de los videojuegos a colación de la peculiar forma narrativa de *Al filo del mañana* (Edge of Tomorrow, D. Liman, 2014): un bucle temporal que sus personajes se ven obligados a repetir ad nauseam. Como si de un videojuego se tratase, la reversibilidad de la muerte se convierte en requisito indispensable para la superación de un desafío narrativo que demanda la participación de la figura del espectador/usuario activo del entretenimiento digital contemporáneo. Las estrategias de asimilación de la forma del videojuego permiten comprobar que la línea de separación entre ambos sigue contando con una frontera insalvable por lo distinto de sus rasgos estructurales.

Palabras clave: cine postclásico; cine digital; ludonarrativa; cine y videojuegos; avataridad; interactividad.

ABSTRACT

The appeal that interactive apps and games have been gathering has put in jeopardy the dominance of the film industry. The threat of interactivity has not only affected technical processes in film production, but their influence is felt in the storytelling devices of the flagship product par excellence of mainstream cinema: the action blockbuster. This paper proposes the analysis of the poetics of the contemporary action film that features certain traits of video game narratives by bringing up the case of *Edge of Tomorrow* (D. Liman, 2014). In particular, we focus in the construction of the time loop in which their characters are trapped, unable to escape death in the battlefield and forced to repeat the process ad nauseam. The spectator, identified on the protagonist, experiences a similar situation to the life cycle of the avatars in the game: a symbolic death in the form of a setback punishment, to which follows a new opportunity by going back to a immediately preceding state in the game. As if it were a difficult level of a platform video game, in *Edge of Tomorrow* this reversibility of death becomes an indispensable requirement for

overcoming a narrative challenge that demands for the active participation of the spectator/user in the context of the contemporary digital entertainment.

Key words: postclassical cinema; digital cinema; ludonarrative; cinema and video games; avatar; interactivity.

1. Introducción, marco teórico y metodología

Si se rastrea la conflictiva relación de la industria cinematográfica con cada uno de los sucesivos rivales que han amenazado su parcela en la cima de la cadena trófica del entretenimiento, se observa un patrón constante. Del *CinemaScope* como antídoto contra la televisión a la última resurrección del 3D frente al contexto multipantalla contemporáneo, la reacción del cine a la competencia inherente a la aplicación audiovisual del desarrollo tecnológico ha desvelado sus más íntimos temores ante aquellos medios que amenazan su posición de privilegio. Sin embargo, bajo esta aparente mediafobia (Young, 2006, p. XII) subyace una constante hibridación con los recursos que cada uno de estos presuntos enemigos irreconciliables aporta al lenguaje audiovisual de cada época. Es notoria, por ejemplo, que la reacción desde el cine hacia los nuevos medios ha seguido una evolución similar a la de la fotografía, que, enfrentada a la misma amenaza, absorbió a lo digital en el seno de su estructura (Bolter y Grusin 2000, p. 147). Así, el *blockbuster* de acción contemporáneo incorporó a su estética eminentemente neobarroca (Calabrese, 1999, p. 83) el repertorio espectacular de artificios visuales del grafismo digital, una estrategia que coincide con el diagnóstico que en la frontera del nuevo milenio ofrecían Company y Marzal: “el cine de acción contemporáneo parece haber privilegiado, de un modo radical, la dimensión espectacular sobre la narrativa” (1999, p. 38). En resumen, como sintetiza Young, “new rival media have proposed a different set of possibilities for media communication and textuality” (2006, p. XIII). El espaldarazo en inversión, la masiva respuesta en ventas y la tremenda popularidad disfrutados por la industria del videojuego en la última década lo designan como el medio a seguir. Pero, ¿hasta qué punto está influyendo el ocio digital interactivo en el cine *mainstream*?

En este artículo se plantea que una de las causas de la incipiente afiliación del *blockbuster* de acción contemporáneo a las narrativas no lineales es una respuesta a los videojuegos y a su ventaja competitiva esencial: la

interactividad. Con el término de “narrativas no lineales” queremos hacer referencia a todas aquellas etiquetas —“forking-path tales” (Bordwell, 2002), “multiple-draft films” (Branigan, 2002), “modular narratives” (Cameron, 2006), “complex narratives” (Simons, 2008), “mind-game films” (Elsaesser, 2009 y 2013), “puzzle films” (Buckland, 2009)— empleadas para clasificar toda una serie de filmes resistentes a la lectura tradicionalmente acomodada del cine *mainstream*. Su articulación textual, dislocada desde su trama, pone en compromiso los tres elementos garantes del pacto del Modo de Representación Institucional (M.R.I., Burch, 1985): la linealidad, la causalidad y el *raccord*. Diferentes teóricos (Klinger, 2006; Thanouli, 2009) se han referido a este tipo de narrativas inequívocamente postclásicas como respuesta a la pujanza del videojuego como medio hegemónico del nuevo milenio. No en vano, la complejidad de estas narrativas de confusa estructura fuerza a una mayor contribución del espectador a la causa interpretativa. Uno de los subgéneros más prolíficos en este cruce entre narrativas complejas y cintas comerciales, y al que queremos realizar una aproximación en este artículo, es el de los bucles temporales. Títulos como *Atrapado en el tiempo* (*Groundhog Day*, H. Ramis, 1993), *Corre Lola Corre* (*Lola rennt*, T. Tykwer, 1998), *Los cronocrímenes* (N. Vigalondo, 2007), *Triangle* (C. Smith, 2009), *Código fuente* (*Source Code*, D. Jones, 2011) o *Al filo del mañana* (*Edge of Tomorrow*, D. Liman, 2014) han actualizado sucesivamente este tropo que adquiere, mediante la ruptura de la linealidad y de la causalidad (Loriguillo-López, 2014), una apariencia excéntrica con respecto a los desarrollos narrativos del cine clásico. Pese a que observamos una tendencia ascendente a la producción de filmes asociables al estilo de las narrativas no lineales, este tipo de argumentos cuentan con toda una serie de hitos que atraviesan buena parte de la historia del cine y de la televisión, en especial aquellas producciones de argumentos propios de los géneros fantástico y de la ciencia ficción. Buena muestra de ello son filmes como *Dead of Night* (Cavalcanti, C. Crichton, B. Dearden & R. Hamer, 1945), *La Jetée* (C. Marker, 1962) o *El ángel exterminador* (L. Buñuel, 1962), entre muchos otros.

El objetivo principal de esta investigación es el de presentar *Al filo del mañana* como un caso representativo de la aproximación de la industria cinematográfica

—con el cine de acción comercial producido en Hollywood como paradigma—, a un tipo de narrativa más cercano a las prácticas discursivas del entretenimiento digital interactivo en las que se encuentra inmerso el espectador medio a día de hoy. Pese a adscribirse a buena parte de las acciones prototípicas del género de la ciencia ficción —un futuro antiutópico, el bucle temporal como fenómeno extraño de partida, la espectacularidad de la puesta en escena (Gutiérrez San Miguel, 2006, p. 45), la hibridación con la narración propia de los *mind-game films* emparenta a nuestro objeto de estudio con aquella rama de la ciencia-ficción que tensa sobremanera su capacidad para invitar a la suspensión involuntaria de la credulidad de sus planteamientos (Barceló, 2008: 15). *Al filo del mañana* supone por ello un interesante caso de estudio, ya que la transgresión del binomio linealidad/causalidad se produce mediante la resurrección inmediata de su protagonista tras su muerte, una mecánica que remite a la muerte y resurrección del avatar —la representación del usuario en un entorno virtual— en los videojuegos. Como en las “setback punishment” (Juul, 2009) de los videojuegos, el protagonista del filme es devuelto a un punto anterior al fracaso en su misión, y, cual jugador que yerra en un nivel de un juego de plataformas, deberá aprender de su error para escapar del bucle y pasar al siguiente nivel.

La metodología que se ha aplicado es la del análisis textual basado en el *découpage* del filme con el fin de trazar un inventario de los recursos narrativos y expresivos empleados que acercan este filme a la ludonarrativa. De manera complementaria se ha procedido a la lectura comparativa de la *light novel* original de Sakurazaka y Abe (*All You Need Is Kill*, 2014 [2004]) en la que está basado el guión de la adaptación, así como del manga homónimo de Takeuchi y Obata (2014) que también la adapta. Las denominadas *light novels* (*ranobe*; Hernández Pérez, 2013, p. 76) son una suerte de novelas cortas que copan los índices de lectura del mercado editorial japonés. Su condición de híbrido seriado entre el relato y novela —su extensión no suele sobrepasar las 50.000 palabras— y los precios asequibles han convertido a las *light novels* en excelentes vehículos para la expansión de la lectura entre la franja demográfica a la que se dirigen: los adultos jóvenes. Las ilustraciones que acompañan a la ágil lectura se han convertido en otro de los rasgos más característicos de

estas novelas, que generalmente presentan una combinación de géneros literarios como el misterio, la fantasía o la ciencia-ficción.

2. Al filo del mañana y las mecánicas de los videojuegos: la muerte como aliada

En un futuro cercano la humanidad está en guerra con unos extraterrestres, los miméticos. Tras verse acorralada por la fuerza de combate invasora, la alianza terrestre prepara su particular Día D mediante un ataque a la desesperada por Normandía. El comandante William Cage (Tom Cruise) —un guiño al héroe de la novela, Kiriya Keiji, conocido por las fuerzas armadas internacionales bajo el alias “Killer Cage” al asemejarse fonéticamente en su pronunciación— un publicista al que la guerra ha reconvertido en portavoz de las fuerzas armadas, es enviado como carne de cañón al frente de la decisiva batalla tras intentar desertar. Inútil en el combate, Cage consigue derrotar fortuitamente a uno de los miméticos pero la sangre del alien le abrasa mortalmente la piel. En la siguiente escena, Cage se sorprende al despertar ileso en el día anterior a la batalla: ha quedado atrapado en un bucle temporal, en un ciclo que empieza siempre el día anterior al desembarco y que se repite cada vez que muere. Para superarlo, Cage sigue los consejos de la sargento Rita Vrataski (Emily Blunt), la heroína de guerra de la facción humana. Vrataski le confiesa a Cage que ella también estuvo atrapada en un bucle temporal, circunstancia que resulta ser una secuela de fusionar su sangre con la de un mimético y adquirir en el proceso parte de sus poderes. Es así como Cage llega a conocer la más valiosa habilidad de los miméticos: su capacidad de volver atrás en el tiempo para así prevenir y evitar los avances de las tropas humanas. Además, al haberse mezclado su sangre con la de los miméticos, Cage tiene acceso a la red de comunicación enemiga, lo que le permite también ver dónde está su centro neurálgico, el Omega: el ente nodriza a destruir si se quiere desbaratar la invasión.

Cage parece incontables veces a lo largo del film —la inclusión de elipsis y aliteraciones de secuencias han hecho imposible un recuento exacto de las veces en las que se repite el bucle en la película. El número en cuestión sí queda recogido en la novela y el manga, pues es el propio protagonista el que

anota el número de repeticiones (ciento sesenta bucles) en el dorso de su mano— y cada muerte le permite ampliar su conocimiento sobre la situación en la que se halla atrapado. Paradójicamente, en comparación con los postulados del imaginario clásico, es la reversibilidad de su muerte la que posibilita el avance narrativo, vehiculado a través del aprendizaje y memorización de toda una serie de obstáculos reincidentes en ese corto curso de la diégesis —en la novela se cita un concepto típicamente samurái que sintetiza la travesía del protagonista: *kiriboeru* (Sakurazaka y Abe, 2014, p. 77) o la habilidad para aprender de cada uno de los combates. Por tanto, en su primer bucle, Cage ocupa una posición similar a la del jugador que se enfrenta por primera vez a un nuevo videojuego. Este usuario, ante lo impredecible del mundo por enfrentar, debe obtener información acerca de cómo solucionar los retos que se le plantean: el conjunto de mecánicas, leyes, objetivos y recompensas. En palabras de Juul (2009), “failure adds content by making the player see new nuances in a game”. En el videojuego, el conocimiento está ligado inevitablemente al fracaso y a su representación simbólica más extendida: la muerte del avatar. Se trata en todo caso de una muerte simbólica ya que, como apunta Navarro Remesal (2013, p. 35):

Más allá de su papel en la ficción y de su valor semiótico, la muerte tiene tradicionalmente un rol funcional en los videojuegos. [...] Por lo tanto, ha de distinguirse la muerte funcional (penalización reglamentaria) de la muerte ficcional (representación audiovisual)

Como toda generalización, ésta tiene notables excepciones. Una situación cada vez más frecuente, en especial por su afinidad en los *Role Playing Games* (RPGs), es la de la muerte permanente o *permadeath*. Bajo este supuesto, la muerte del avatar pierde su dimensión funcional: la pérdida del avatar conlleva a su desaparición definitiva de la partida, tras la cual no hay resurrección. La muerte permanente juega un papel importante en títulos tan diversos como *Mass Effect 2* (BioWare, 2010), *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010), *Faster Than Light* (Subset Games, 2012). También aparece en los modos avanzados

de obras como *Dead Space 2* (Visceral Games, 2011), *Batman: Arkham Origins* (Warner Bros. Games Montreal, 2013) y en diversas entregas de la saga *Diablo*. La muerte del avatar y sus consecuencias —generalmente, la lógica del relato interactivo sanciona al jugador primordialmente mediante el retroceso a un punto anterior del juego— son aglutinados por Juul bajo el ya mencionado concepto de la “setback punishment” o penalización de regresión. Si se compara con la retórica videolúdica, el *checkpoint* (último punto de guardado de la partida) de *Al filo del mañana* es la mañana inmediatamente anterior a la batalla. El fin del nivel —y la escapatoria del bucle— vendría dado por la destrucción del Omega. Y las muertes de Cage no son más que los fracasos necesarios para que éste, a medio camino entre el avatar y el jugador, consiga ser capaz de adquirir los conocimientos y habilidades necesarios para dar con las reglas del mundo de *Al filo del mañana*, resumidas sucintamente en el manga de Takeuchi y Obata (2014):

Regla 1: después de morir, vuelves a la mañana previa al despliegue militar.

Regla 2: en cualquier situación y en cualquier tipo de muerte, la Regla 1 se aplicará.

Regla 3: no hay salida de este bucle.

Regla 4: los recuerdos permanecen.

Regla 5: los hechos no ocurren necesariamente de la misma manera.

En la novela, la complejidad del funcionamiento del bucle temporal cuenta con mayor desarrollo —condicionante indispensable de la ciencia-ficción— y adquiere relevancia dramática. Al matar a un mimético particular, servidor de la red de comunicaciones alienígenas, tanto Kiriya como Vrataski se convierten en antenas de esa red y por ello son arrastrados al bucle de repetición tras sus muertes. Para salir el bucle ambos tienen que matar por orden a todas las antenas y más tarde al servidor. Es por ello que, en la conclusión, deben enfrentarse a muerte antes de salir del bucle. En la película se simplifica todo el

mecanismo mediante al fusión con la sangre del mimético. Hay por ello una excepción a esta regla: cuando Cage recibe una transfusión sanguínea en la última parte del filme, pierde el poder de reiniciar el día al morir.

3. El protagonismo del tiempo en la hibridación con el videojuego

El *blockbuster* de acción se ha adscrito generalmente con máxima lealtad a los preceptos del M.R.I. El protagonismo del tiempo fílmico, una estrategia hasta ahora impensable en el cine canónico —como recuerda Bordwell, “[t]ime in the classical film is a vehicle for causality, not a process to be investigated on its own” (Bordwell *et al.*, 1985, p. 47)—, se convierte en *Al filo del mañana* en el principal experimento narrativo. Y más cuando únicamente en los círculos periféricos a las redes de producción comercial, más predispuestos a la experimentación formal, se ha venido produciendo una apuesta por el cruce narrativo de cine y videojuegos. Es el caso de filmes como *Corre Lola Corre* que, al partir de una premisa más concreta —sólo tres repeticiones de alrededor de veinte minutos—, consigue recrear con cierta propiedad a la experiencia de un jugador (Wendel, 2009). La concepción de la muerte en la película, caracterizada más por ser un *impasse* funcional propio del videojuego que el habitual núcleo climático de la progresión dramática cinematográfica, es el primer rasgo de hibridación que *Al filo del mañana* manifiesta entre narrativas del cine y narrativas del videojuego. El segundo rasgo al que queremos aproximarnos es el tratamiento del tiempo en el film, que de nuevo presenta rasgos ludonarrativos entremezclados con recursos temporales inequívocamente cinematográficos. Bien es cierto que el particular tratamiento del tiempo diegético al que obliga la inclusión de los bucles y sus repeticiones remiten a una temporalidad propia de los videojuegos. En concreto, queremos recuperar lo que Pérez Latorre ha denominado como una “temporalidad céntrica [...] el tiempo restaba ‘suspendido’ hasta que el jugador daba con la siguiente clave para hacer continuar la historia” (2010, p. 113). La repetición, más que la suspensión del tiempo durante la mayor parte del metraje en *Al filo del mañana* queda acotada a ese escaso día que va desde el despertar de Cage a su muerte. Una vez el bucle temporal ha sido explicado con claridad suficiente, la narración se sirve de recursos como elipsis y secuencias de

montaje para resumir los avances del protagonista para escapar de su agonía y aniquilar al enemigo.

El empleo de todos estos recursos empuja hacia una realidad evidente: el cine *mainstream* no puede ofrecer la interactividad de un videojuego. El tiempo del jugador, que puede *gastar* decenas de horas en la exploración, el ensayo y el error, y en definitiva en la interactividad, no puede equipararse con el del espectador cinematográfico al uso, restringido por una duración media de ciento veinte minutos de *inversión* temporal. Con respecto a la economía del tiempo en los videojuegos, Juul recuerda que “all failures eventually translate into setbacks, and the player’s use of time and energy is the most fundamental currency of games” (2009). Al no poder brindar íntegros los intersticios de la “partida” de Cage, la narrativa de *Al filo del mañana* apunta directamente al *gameplay*, producciones videográficas amateur de gran seguimiento popular en los que se visualizan los mejores momentos de las partidas que los jugadores de la era *YouTube* tienen a bien compartir. En el film que nos ocupa, pues, el espectador se sitúa en una posición cercana a la que ocupa cuando, desde una ventana abierta a la Red, observa una partida ajena.

4. Focalización y avatarización como garantes de cordura

Pese al peculiar tratamiento del tiempo, *Al filo del mañana* es un caso paradigmático de la mezcla de recursos de los *ming-game films* y de los postulados del cine clásico. En un determinado punto de la diégesis, una vez superada la dinámica de aprendizaje videolúdica, Cage ya no muere simplemente intentando avanzar y fallando, sino que debe provocar su fallecimiento constantemente para “resetear” el día y asegurar las condiciones favorables para ganar la guerra a los alienígenas, de modo que sus intentos de conseguirlo se multiplican *ad infinitum* apuntando hacia lo que David Bordwell entiende como *forking-path tales*. Pero, a diferencia de otros filmes contemporáneos cuya sucesión temporal resulta más compleja de reordenar para el espectador, la lógica del cíclico retroceso en el tiempo de *Al filo del mañana* queda explicada tan pronto como Cage consigue llegar hasta Vrataski y ella explica los detalles de su condición. La focalización del relato queda anclada durante toda la diégesis en Cage, cuyo saber equivale al que el

espectador posee. De esta manera, la excentricidad de la trama en forma de rizo temporal queda

Puesto que no se ofrece un punto de vista engañoso o desequilibrado en desventaja para el espectador, no hay necesidad alguna de reinterpretar una información deliberadamente confusa, en contraste a las exigencias de otros *mind-game films* de gran presupuesto, y más inclinados hacia la experimentación narrativa, como *Shutter Island* (Martin Scorsese, 2010), *Origen* (*Inception*, Christopher Nolan, 2010), *Cisne negro* (*Black Swan*, Darren Aronofsky, 2010) o *Sin identidad* (*Unknown*, Jaume Collet-Serra, 2011). Incluso en todas ellas, a diferencia de las apuestas narrativas más audaces del audiovisual de la periferia de Hollywood, se aplica la máxima bordwelliana de que “[e]n el cine de Hollywood, no hay películas subversivas, sólo momentos subversivos”:

Las películas de Hollywood realmente problemáticas se convierten en textos límite, trabajos que, sin dejar de ser tradicionalmente inteligibles, exageran algunos límites de esta inteligibilidad. Sin embargo, no plantean alternativas completas. El paradigma clásico es tan poderoso que controla aquello que puede situarse en su contra. (Bordwell, 1997, p. 90)

5. Conclusiones

El autor de la novela, Hiroshi Sakurazaka, recoge en un comentario a modo de epílogo del relato su significativa experiencia con los videojuegos:

Me gustan los videojuegos y llevo jugando a ellos desde que era un mocoso, así que tengo unos cuantos completados del todo en mi haber. Sin embargo, cuando después de superar multitud de complicados obstáculos logro completar un juego en su modo más difícil, ya no me siento tan satisfecho como la primera vez que me lo

pasé. Ya no lloro, ni me emociono, ni salto de alegría poniendo una pose de victoria frente a la pantalla. Lo único que experimento es una alegría comedida y fría en lugar de la explosión de emociones del principio. Podría considerarse que se trata de una sensación similar a contemplarme a mí mismo emocionarme con el juego, pero ya desde una cierta distancia (Sakurazaka y Abe, 2014, p. 246)

Al filo del mañana consigue trasladar de manera eficaz ese distante extrañamiento del que habla el novelista, un sentimiento a mitad camino entre el hastío y la emoción que el jugador siente al repetir una partida. La focalización en los saberes de su protagonista y su avatarización justifican una particular concepción de la muerte, que emparenta la forma final de su relato con aquella común en los videojuegos.

Pese a tratarse de una adaptación que aprovecha en buena medida las posibilidades del medio cinematográfico, se observa la recurrencia de estrategias típicas del *blockbuster*, fundamentalmente la búsqueda del gran público y, por ello, la suerte de simplificación del argumento del que parte, en este caso, la novela original. Al resumir el devenir del protagonista mediante mecanismos de síntesis temporal se pone de manifiesto una mentalidad propia del cine más convencional que, consciente de sus limitaciones interactivas y estructurales, elimina buena parte de los bucles para quedarse con sus momentos más importantes, a la manera de los denominados por Jacques Aumont como “instantes esenciales”. En este caso, no son sino las sucesivas muertes de Cage los acontecimientos destacados por la narración como “ese instante como el que expresa la esencia del acontecimiento” (1992, p. 245). El parentesco al que antes se apuntaba entre *Al filo del mañana* y los *gameplays* parece trazar la frontera definitiva entre cine y videojuegos. En segundo lugar, son reseñables las diferencias entre la fiel adaptación que se realiza el manga y las libertades que se toma el film con respecto al argumento original. A diferencia del cómic, y como parece ser costumbre de todo *blockbuster* que se precie, en la película no se tiene reparo en alterar tanto la ubicación del frente

de la batalla (de las islas volcánicas de Ryukyu en el trópico japonés al Reino Unido, más familiar para el espectador medio) como la personalidad y motivación del protagonista (rica en monólogos interiores que van desde reflexiones sobre la alienación social a didácticas nociones sobre geopolítica militar), además de simplificar notablemente la habilidad de los miméticos que explica el bucle de Cage. Su condición de gran superproducción internacional, pero de base occidental, parece ser la única justificación de todas estas licencias, que transforman el complejo argumento de ciencia-ficción desarrollado en la *light novel* en una película de acción con un toque ingenioso. Todo ello nos hace plantearnos, en última instancia la legitimidad con la que este tipo de narraciones transmedia proceden a introducir cambios y la ausencia de fidelidad con respecto a los referentes de los que parten. La reincidencia en esa aparente concepción de la tecnología como “dominante instrumental” (Ledo, 2015, p. 2) retrata a la industria de Hollywood en su también aparente sempiterna ajenez con respecto a dificultades y modestos caminos de cinematografías menos poderosas:+, abocadas al “decrecimiento, el outsiderismo y el posibilismo” (Rubio Alcover, 2014, p. 24). En este caso, se observa cómo los criterios comerciales han fagocitado toscamente los elementos más originales de la novela, dejando a un lado el intenso contexto japonés, presente en la novela mediante los soliloquios del comprometido recluta Kiriya sobre el estado de la sociedad japonesa contemporánea. De esta manera, del libro de partida únicamente permanece la premisa, promulgada a modo de eslogan a bombo y platillo en los diversos materiales promocionales del film: *Vive. Muere. Repite.*

Aunque, como sentenciaba Bordwell, *Al filo del mañana* reproduce buena parte de lo que parecen ser rasgos estructurales al perfil de la superproducción hollywoodiense más paradigmática, concluimos que su excéntrica forma narrativa puede señalarse como uno de los síntomas que permiten plantear que algo está cambiando en la que aún es la industria cinematográfica más influyente del ámbito de la producción cinematográfica. Ya sea como respuesta a su rivalidad con la interactividad del videojuego, como “disfraz carnavalesco” (Sorolla-Romero y García-Catalán, 2013) y ejercicio de estilo vacuo con la finalidad de barnizar de complejidad el modelo de *blockbuster* clásico, o porque

la cultura pop ha hecho asumir nuevas competencias lectoras al espectador contemporáneo (Johnson, 2006, p. 72), cada vez son más los títulos comerciales que presentan narrativas complejas. Espoleadas por la creciente complejidad narrativa del cine postclásico, este tipo de maniobras narrativas apuntan a la incipiente alianza de los *forking-path tales* con la espectacularidad del imaginario digital del cine de acción. Todo ello en pos de una apariencia de interactividad, un “Cinema 3.0” (Daly, 2010, p. 81), que pueda presentar batalla en la competición multipantalla por el espectador/usuario contemporáneo.

Referencias

- Aumont, J. (1992): *La imagen*. Barcelona: Paidós.
- Barceló, M. (2009): *La ciencia ficción*. Barcelona: Editorial UOC.
- Bolter, D. J. y Grusin, R. (2000): *Remediation: understanding new media*. Cambridge (MA): MIT Press.
- Bordwell, D., Staiger, J. & Thompson, K. (1985): *The Classical Hollywood cinema: film style & mode of production to 1960*. London: Routledge.
- Bordwell, D. (2002): “Film Futures”. *SubStance*, 2002, 97, vol. 31, 1, Madison.
- Branigan, E. (2002): “Nearly true: Forking plots, forking interpretations. A response to David Bordwell’s ‘film futures’”. En *SubStance*, 97, 31, 1. Wisconsin: University of Wisconsin Press.
- Buckland, W. (2009): *Puzzle Films: complex storytelling in contemporary cinema*. Oxford: John Willey & Sons.
- Burch, N. (1985): *Praxis del cine*. Madrid: Fundamentos.
- Cameron, A. (2006): “Contingency, order, and the modular narrative: 21 Grams and Irreversible”. En *The Velvet Light Trap*, 58. Austin: University of Texas Press.
- Company, V. y Marzal, J. (1999): *La mirada cautiva: formas de ver en el cine contemporáneo*. Valencia: Generalitat Valenciana.
- Daly, K. (2010): “Cinema 3.0: The Interactive-Image”. *Cinema Journal*, otoño 2010, 50, 1, Austin.

Elsaesser, Thomas (2009): "The Mind-Game Film" en Buckland, Warren (ed.) *Puzzle Films. Complex Storytelling In Contemporary Cinema*. West Sussex: Wiley-Blackwell.

Elsaesser, Th. (2013): Los actos tienen consecuencias. Lógicas del mindgame film en la trilogía de Los Ángeles de Lynch. En *L'Atalante*, enero 2013, 15, Valencia.

Gutiérrez San Miguel, B. (2006): *Teoría de la narración audiovisual*. Madrid: Cátedra.

Johnson, S. (2006): *Everything Bad Is Good For You: How popular culture is making us smarter*. Londres: Penguin Books.

Juul, J. (2009): "Fear of failing? The many meanings of difficulty in video games". En B. Perron y M.J.P. Wolf (Eds.). *The video game theory reader 2*. Nueva York: Routledge.

Klinger, B. (2006): *Beyond the multiplex: cinema, new technologies and the home*. Berkeley: University of California Press.

Ledo Andión, M. (2015): "Cine documental. Cibercultura, tecnologías de proximidad". En *Telos: Cuadernos de Comunicación e Innovación*, febrero-mayo 2015, 100, Madrid.

Loriguillo-López, A. (2014): *Sísifos modernos: narrativas no lineales aplicadas a las adaptaciones de videojuegos en la animación japonesa*. *Fotocinema*, septiembre 2014, Málaga.

Navarro Remesal, V. (2013): "La avatarización del Caballero Oscuro: un modelo formalista de la avataridad aplicado a los juegos de Batman". *LifePlay*, agosto 2013, 1, Sevilla.

Pérez Latorre, O. (2010): "Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso". Directores: Xavier Ruiz Collantes y Xavier Berenguer Vilaseca. Departament de Comunicació. Campus de la Comunicació - Poblenou. Universitat Pompeu Fabra, Barcelona.

Rubio Alcover, A. (2014): "Exploradores del caos, estrategias del abismo. Cartografía de la cara oculta del cine español contemporáneo". En Fonseca Journal of Communication, julio-diciembre 2014, 9, Salamanca.

Sakurazaka, H. y Y. Abe (2014) [2004]: *All You Need Is Kill*. Barcelona: Norma.

Simons, J. (2008): "Complex narratives". En *New Review of Film and Television Studies*, 2008, 6, 2, Abingdon.

Sorolla-Romero, T. y Catalán-García, S. (2013): "El Mac Guffin es el film: destinos carnavalescos de las narrativas complejas hoy". En *Archivos de la Filmoteca*, octubre 2013, 72, Valencia.

Takeuchi, R. y T. Obata (2014): *All You Need Is Kill* vols. 1 y 2. Barcelona: Norma.

Thanouli, E. (2009): *Post-classical Cinema: an International Poetics of Film Narration*. London: Wallflower Press.

Wendel, M. (2009). Backbeat and Overlap: Time, Place, and Character Subjectivity in *Run Lola Run*. En: Buckland, W. (Ed.). *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. Oxford: John Willey & Sons.

Young, P. (2006): *The Cinema dreams its rivals: Media fantasy films from radio to the Internet*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

[El presente estudio ha sido financiado con la ayuda del Proyecto de Investigación de la convocatoria Universitat Jaime I, con el título «La crisis de lo real: la representación documental e informativa en el entorno de la crisis financiera global», código P1·1A2014-05, para el período 2015-17, bajo la dirección del Dr. Javier Marzal Felici].