

UNA CUESTIÓN CUASI FILOSÓFICA

Extraído de *El tragaluz del infinito*, de Noël Burch:

perspectiva, los cielos tejidos, las cosas, la vida real (...). Ya podía recogerse y reproducir la palabra, ahora puede recogerse y reproducir la vida. Podrá usted, por ejemplo, volver a ver las acciones de los suyos mucho tiempo después de haberlos perdido»³³. Y es notable observar que el otro único artículo aparecido este 29 de diciembre de 1895 y consagrado al acontecimiento (en *La Poste*), acabe con la misma nota mortuoria: «Cuando estos aparatos sean entregados al público, cuando todos puedan fotografiar a los seres que les son queridos, no ya en su forma inmóvil, sino en su movimiento, en su acción, en

sus gestos familiares, con la palabra a punto de salir de sus labios, la muerte dejará de ser absoluta»³⁴.
Así, forma, movimiento, color³⁵ (que se añade, *porque va incluido en el total*, aunque nos adelantemos unos años), todo, de entrada, bajo la pluma de estos periodistas, concurre a realizar la fantasía suprema: suprimir la muerte³⁶.

Extraído de *El cine o el hombre imaginario*, de Edgar Morin:

El cinematógrafo ha determinado un espectáculo porque excitaba ya la participación. Ha excitado todavía más ese espectáculo institucionalizado. La potencia de participación se ha hecho bola de nieve. Ha revolucionado el cinematógrafo y al mismo tiempo lo ha proyectado hacia lo imaginario.
Hemos dicho que en todo espectáculo el espectador está fuera de la acción, privado de participaciones prácticas. Éstas se hallan, si no totalmente aniquiladas, al menos atrofiadas y canalizadas en símbolos de aprobación (aplausos) o de rechazo (silbidos), y de todas maneras impotentes para modificar el curso interno de la representación. El espectador no pasa nunca al acto, todo lo más a gestos o signos.⁶

Las cuestiones que trato de formular, quizás de un modo algo abstracto porque los argumentos utilizados no son comprobables empíricamente, sino que restan en el ámbito de la especulación y de la conjetura, son las siguientes:

¿Existe en el videojuego un deseo subliminal, es decir, oculto, inconsciente y latente, que encamina la representación videolúdica en primera lugar hacia la narración, para satisfacer una lógica cognitiva propia del ser humano, y en segundo lugar hacia el realismo para satisfacer otra lógica psíquica presente en las artes plásticas desde siempre, la de escapar de la inexorabilidad del tiempo, de la muerte?

¿Podría el videojuego ser ese cine no inventado aún, según Bazin, y que, además, como nos sugiere Morin, incluye la capacidad de actuación inexistente en el cinematógrafo?