

La huella del audiovisual más allá del cine. Rastreando el legado del cine en otras artes  
Lisandro Peralta  
Proyectoral D (N.º 3), e027, 2025. ISSN 3008-7473  
<https://doi.org/10.24215/30087473e027>  
<http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/revistas/proyectoral-d>  
Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata La Plata. Buenos Aires. Argentina

## Artículos

# LA HUELLA DEL AUDIOVISUAL MÁS ALLÁ DEL CINE

## Rastreando el legado del cine en otras artes

*The Footprint of the Audiovisual Beyond Cinema  
Tracing the Legacy of Film in Other Arts*

Lisandro Peralta | [lisandroperalta@gmail.com](mailto:lisandroperalta@gmail.com)

Facultad de Artes, Universidad Nacional de La Plata, Argentina.

---

### Resumen

En este texto, producido como resultado de la clase «La huella del lenguaje audiovisual fuera del cine» dictada en el marco de la cátedra Tecnología Multimedial 4 de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP), nos centraremos en cómo los elementos fundamentales del cine como la composición, la iluminación, el encuadre, el montaje y la narrativa se manifiestan en diversas disciplinas. Analizaremos la integración del lenguaje audiovisual en los videojuegos, presentándolos como una forma de arte interactiva. También abordaremos el uso de recursos audiovisuales en instalaciones artísticas y obras teatrales, examinando cómo los modos en los que sus códigos enriquecen la experiencia narrativa y expanden los límites expresivos.

### Palabras clave

lenguaje audiovisual; cine; teatro; videojuegos; interactivo

### Abstract

This text, produced because of the class “The Trace of Audiovisual Language Beyond Cinema” offered within the course of Tecnología Multimedial 4 at the Faculty of Arts, UNLP, focuses on how the fundamental elements of cinema (composition, lighting, framing, editing, and narrative) manifest across various disciplines. We analyze the integration of audiovisual language in video games, presenting them as a form of interactive art. We also examine the use of audiovisual elements in art installations and theatrical works, exploring the ways in which their codes enrich the narrative experience and expand expressive boundaries.

### Keywords

audiovisual language; cinema; theater; video games; interactive

En el panorama actual, surge una tensión recurrente en la percepción de la relación entre el cine y la multimedia: ¿Por qué detenerse en el lenguaje audiovisual cuando muchas veces se presenta a otros medios como superadores? Esta inquietud inicial nos invita a una reflexión sobre la presencia del lenguaje audiovisual y las diversas formas en que deja su huella en campos como las instalaciones artísticas, los videojuegos y el teatro contemporáneo, demostrando su rol central en la narración de historias.

### **Un legado de apropiación y reinvenCIÓN constante**

Una de las ideas fundamentales que subyacen a esta exploración es que la innovación rara vez surge de la nada; todo lo que creamos tiene un precedente, a menudo mucho más antiguo de lo que imaginamos. Esta noción de apropiación, *remixado* y reciclado de ideas, es una constante en el campo del arte.

Incluso las expresiones artísticas aparentemente más modernas recurren a técnicas ancestrales. En los recitales y las portadas de algunos de sus discos la banda platense Güacho emplea telones pintados como fondo de escenografía, una técnica que ha existido por al menos quinientos años, presente por ejemplo en la pintura de retablos, la escenografía teatral y los fondos de fotografía. De manera similar, mucho antes de la era en la que *After Effects* se volvió un *software* sinónimo de efectos especiales, el cine se apropió de las artes plásticas para lograr dichos efectos utilizando técnicas como la de *matte painting* —vidrios pintados a mano que se superponían en la filmación— para crear los fondos en películas como *Star Wars*.

Esta apropiación no se limita a las técnicas; también es estilística y referencial. El cine está constantemente lleno de citas y homenajes. En incontables películas encontramos inspiración en obras de famosos pintores como podrían ser las obras de Edward Hopper, conocido por sus ambientes melancólicos y minimalistas que podemos rastrear en películas como *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) o *Paris, Texas* (Win Wenders, 1984); o en el Cine *Noir*, que se nutrió del expresionismo alemán de principios de siglo. De la mis-

ma manera, formatos más modernos como los videoclips se apoyan en piezas de la historia audiovisual, el video de «Tonight, Tonight» (1996) de Smashing Pumpkins es una reversión de *Le Voyage dans la Lune* (1902) de Georges Méliès, una de las primeras películas de la historia. La habilidad de las diferentes artes para innovar a menudo establece nuevos estándares que luego son imitados y reinterpretados.

### Narrativas fragmentadas

La concepción de una narrativa multipantalla o fragmentada, que hoy asociamos a la modernidad digital, tiene raíces previas a la era digital. En 1975, el cineasta Zbigniew Rybczyński ya exploraba en su obra *New Book* (1975) la narrativa multipantalla y la fragmentación del tiempo, donde diferentes eventos ocurrían en distintos reencuadres simultáneos de un recorrido, sin una continuidad espacial muy clara [Figura 1]. Películas posteriores como *Tracy Fragments* (Bruce McDonald, 2007) fueron consideradas innovadoras por el uso de pantallas fragmentadas, aunque esta técnica ya había sido explorada mucho antes. Este concepto remonta fácilmente las ideas del cubismo, una vanguardia artística que buscaba mostrar un mismo objeto desde múltiples puntos de vista simultáneamente.

Figura 1.  
 Zbigniew Rybczyński,  
*New Book* (1975)



La multiplicidad de puntos de vista o de narrativas sigue siendo una búsqueda muy vigente en la actualidad. La directora argentina Albertina Carri, en su documental *Cuatreros* (Albertina Carri, 2017), utiliza la multiplicidad de pantallas para contar una historia sobre la búsqueda del pasado de su padre, complementando relatos o mostrando el mismo evento desde varios puntos de vista a partir de material de archivo. Más recientemente, la serie *Black Mirror*, con episodios como «*Bandersnatch*» (David Slade, 2018), presenta varias versiones distintas de la misma historia con pequeñas variaciones que se pueden elegir con el control remoto, difuminando las líneas entre el espectador y la narrativa, produciendo una experiencia interactiva. Sin embargo, el denominador común que podemos identificar en todas estas piezas es que transitaron procesos de guionado, de rodaje, montaje, etcétera, propios del audiovisual convencional.

### **Los videojuegos: interacción y lenguaje audiovisual**

Los videojuegos son un espacio donde el lenguaje audiovisual muchas veces constituye su núcleo expresivo. Como plantea Lev Manovich (2001), los videojuegos forman parte del lenguaje de los nuevos medios, en el que confluyen elementos del cine, la animación, el diseño gráfico y la programación. Esta integración no es solo técnica, sino también narrativa: los videojuegos heredan convenciones cinematográficas como el encuadre, el montaje y la puesta en escena, pero las expanden mediante la interacción del jugador, produciendo una experiencia audiovisual dinámica y participativa. De esta manera genera un espacio donde las formas tradicionales del cine y los medios digitales se reconfiguran entre sí.

El impacto cultural y económico de la industria de los videojuegos es innegable. Hacia 2015, *Grand Theft Auto V* (GTA V) (Rockstar Games, 2013), era el producto de industria cultural más taquillero de la historia, generando aproximadamente 2 millones de dólares diarios en ganancias, superando significativamente a películas como *Avatar*. Aunque actualmente *Minecraft* ha vendido más unidades, la rentabilidad de GTA V sigue siendo notable. Durante el aislamiento por la pandemia

de covid-19 un grupo de actores británicos realizó la experiencia de utilizar la plataforma multijugador en línea de *GTA V*, *GTA-Online*, para realizar una representación de *Hamlet*. El resultado de este experimento devino en un documental llamado *Grand Theft Hamlet* (2015). Este documental dirigido por Sam Crane y Pinny Grylls sigue a Sam y a Mark Oosterveen intentando realizar la obra de teatro *Hamlet* dentro del entorno en línea de *GTA V*, desde las audiciones hasta la presentación. Mas allá del resultado final, que tuvo buena recepción por parte del público, la concepción subyacente de emplear los videojuegos como un nuevo soporte para producciones teatrales o documentales se considera de gran interés conceptual y experimental. Constituye una evidencia de la búsqueda de nuevas vías para contar historias, trascendiendo las fronteras tradicionales de las artes para fusionarse con las dinámicas y posibilidades de las plataformas de entretenimiento digital.

En la línea de ejemplos más puntuales sobre cómo los videojuegos se nutren del lenguaje audiovisual tenemos *Silent Hill* (Konami, 1999). En este juego, la música inquietante, los sonidos de estática que anticipan la aparición de enemigos y el uso de la niebla —que simultáneamente ocultaba limitaciones técnicas y se utilizaba con fines narrativos— contribuyen a la construcción de una atmósfera de suspense y pesadilla. Particularmente en la escena inicial, la cámara se aleja de la perspectiva tradicional de tercera persona, adoptando encuadres inusuales que colocan al jugador en posiciones incómodas y dificultan la comprensión inmediata de los eventos, reforzando así la sensación de incomodidad y tensión narrativa [Figura 2]. Todos estos recursos, que ya son bien conocidos en el audiovisual, representaron un cambio de época en el diseño de los videojuegos.

Figura 2.  
 Fotogramas del video juego *Silent Hill* (1999)



Veamos otros ejemplos que, además de inscribirse en géneros específicos, como el policial con tintes sobrenaturales o el drama carcelario, aprovechan la pantalla dividida como recurso narrativo. *Fahrenheit: Indigo Prophecy* (Quantic Dream, 2005) emplea este recurso en múltiples secuencias para aumentar la tensión y obligar al jugador a tomar decisiones, ante, por ejemplo, la inminente llegada de un NPC —non-playable character, un personaje como puede ser un enemigo que no es controlado por una persona—. Más reciente, en *A Way Out* (Hazelight Studios, 2018), la pantalla dividida constituye el núcleo de la experiencia: la historia sigue a dos convictos, cada uno controlado exclusivamente por un jugador distinto, que colaboran para fugarse de una prisión. Este formato no solo refuerza la narrativa, sino que coordina las perspectivas y acciones simultáneas de ambos protagonistas, convirtiendo la división de pantalla en un elemento central del diseño y la inmersión.

*God of War* (Santa Monica Studio, 2018) emula un plano secuencia, una aparente toma continua sin cortes visibles, como recurso narrativo y de diseño. Esta elección busca reforzar la inmersión del jugador, acompañando a Kratos y Atreus de forma ininterrumpida a lo largo de toda la historia. La cámara cercana y fluida intenta acercarnos el vínculo entre los personajes y favorece la continuidad espacial, evitando interrupciones que rompan el ritmo de juego. Muchas veces, y volviendo a Lev Manovich (2001) «las composiciones fluidas, la mutación o la navegación ininterrumpida de los juegos, tienen una cosa en común: allí donde los viejos medios se valían del montaje, los nuevos medios lo sustituyen por una estética de la continuidad. El corte cinematográfico es reemplazado por la mutación o la composición digital» (p.199).

Además de facturas técnicas puntuales, los videojuegos se apropián de reglas de género y estéticas cinematográficas para trabajar sus contenidos. En *Red Dead Redemption 2* (Rockstar Games, 2018) podemos encontrar, ya desde su propuesta gráfica, una clara referencia a la estética del spaghetti western [Figura 3]. Este título puede entenderse como el resultado de más de cien años de evolución del género cinematográfico western. A diferencia del western clásico estadounidense, el spaghetti western se caracteriza por la

presencia de personajes moralmente ambiguos, vaqueros rudos y antipáticos, así como héroes caídos en desgracia, elementos que el juego retoma y respeta en su narrativa y dirección de arte.



Figura 3.  
*Red Dead Redemption 2* (2018) y algunos otros referentes del género

*Disco Elysium* (ZA/UM, 2019) y la primera temporada de la serie *True Detective* (Pizzolatto, 2014) comparten numerosos rasgos característicos del policial negro: presentan una dupla de investigadores con personalidades contrastantes —uno marcado por un pasado de pérdidas y excesos, y otro de carácter más estricto— que se adentran en entornos marginales para investigar un crimen. Ambos relatos se desarrollan en escenarios que reflejan el deterioro social y urbano, así como una marcada desigualdad estructural, elementos fundamentales para construir su atmósfera oscura y pesimista.

El concepto de verosímil ayuda a entender cómo los videojuegos construyen mundos creíbles. David Bordwell y Kristin Thompson (1995) señalan que la credibilidad depende de la coherencia interna del universo: personajes, acciones y escenarios deben funcionar de manera consistente. Rafael Sánchez (1970) añade que esto también incluye la continuidad del montaje, es decir, cómo se encadenan imágenes y secuencias para que la historia fluya y resulte convincente. En los videojuegos, el verosímil se construye no solo mediante la coherencia interna, sino también a través de la manipulación de expectativas del jugador. Los juegos acostumbran al usuario a ciertas reglas o patrones, que luego pueden ser alterados para generar extrañamiento y provocar una reacción determinada. Por ejemplo, en *Call of Duty 2: Modern Warfare* (Infinity Ward, 2009), al incio

de un nivel determinado en lugar de la pantalla de carga habitual que muestra información de la misión, aparece una placa de *Emergency Broadcast System* utilizada en crisis reales en Estados Unidos —como el 11-S—. Este recurso impacta profundamente al jugador familiarizado con esos eventos, reforzando la inmersión y la tensión narrativa.

### Cine expandido e instalaciones artísticas

El concepto de *cine expandido* desborda los límites de la pantalla tradicional para integrarse al espacio físico mediante instalaciones audiovisuales. Cabe destacar que el uso de múltiples pantallas no es un fenómeno reciente: ya en 1972, David Lamelas exploraba esta noción en su obra *Film Script (La manipulación del mensaje)*, una instalación multicanal en la que la proyección simultánea de diversas secuencias generaba una narrativa fragmentada y vinculada al recorrido espacial del espectador. A través de esta pieza, Lamelas evidenciaba cómo el montaje y la organización temporal de las imágenes condicionan la percepción, revelando los mecanismos de construcción del mensaje cinematográfico. Estos planteos anticiparon estrategias que luego serían ampliamente desarrolladas en las instalaciones multimedia contemporáneas.

De igual manera, en su video instalación *Prueba de Nada*, Odenbach (2019) aborda la memoria histórica del campo de concentración de Buchenwald. La obra se presenta en un formato multicanal, utilizando múltiples pantallas o proyectores para mostrar imágenes y testimonios que invitan al espectador a reflexionar sobre el pasado y sus implicaciones en el presente. Este enfoque permite una experiencia inmersiva y fragmentada, donde la disposición espacial de las imágenes juega un papel crucial en la construcción del significado.

*Little Boxes* de Bego M. Santiago (2013) es una instalación de video mapping interactiva entre los visitantes y la obra. La instalación consiste en una serie de pequeñas cajas de madera proyectadas con figuras humanas en miniatura. La particularidad de la obra es que estas figuras responden a la presencia del espectador: pueden relajarse, esconderse

o huir según cómo la persona se mueva entre las cajas. Aun en casos como estos, podemos rastrear decisiones formales pertenecientes al lenguaje audiovisual completamente necesarias para la producción de la obra.

### Visuales en el teatro: la escena aumentada

De la misma manera en la que en sus orígenes el lenguaje audiovisual se nutrió del lenguaje del teatro, podemos seguir rastreando en este último, gestos que son más comunes en el audiovisual.

Entre algunos ejemplos podemos mencionar *Los Años* de Mariano Pensotti (2021). En esta obra se utiliza una escenografía que muestra dos casas duplicadas, presentes durante toda la obra que representan distintos tiempos —pasado y futuro— [Figura 4]. La actriz que lleva la voz narradora se desplaza entre ambos espacios, alternando roles y situaciones, contando la historia de Manuel, un cineasta, cuando este tiene 30 y 60 años. Esto genera un montaje paralelo en vivo que traslada al teatro el concepto de pantalla dividida que ya mencionamos anteriormente. Además, en determinados momentos, una cortina se convierte en pantalla de proyección, incorporando elementos audiovisuales tradicionales y reforzando el juego temporal y narrativo de la puesta.

Figura 4.  
 Mariano Pensotti (2021),  
*Los Años*



*Campo Minado*, de Lola Arias (2016): Esta obra *acerca de* y *con* excombatientes de Malvinas utiliza una gran pantalla que funciona como escenografía virtual y espacio de proyecciones. La obra es, además, un «meta-teatro», ya que narra cómo se realizó la misma, con los propios veteranos de guerra —argentinos e ingleses— actuando de ellos mismos en el proceso de audición y narrando en primera persona sus experiencias antes, durante y después de la guerra. Aquí, el lenguaje visual, multimedia y la escenografía se fusionan para crear una experiencia conmovedora e intensa. La pantalla-escenario tiene la forma de la esquina de un cubo, con dos paredes laterales que se unen con el piso. Dependiendo de la escena, puede representar virtualmente los paisajes de las Islas Malvinas, proyectar entrevistas y primeros planos de los actores, o mostrar maquetas en tiempo real, convirtiéndose así en un elemento versátil que amplía las posibilidades narrativas y espaciales del montaje [Figura 5].

Figura 5.  
 Lola Arias (2016), *Campo Minado*



### A modo de cierre

El lenguaje audiovisual, lejos de limitarse solo a las películas o cortometrajes, es una columna vertebral fundamental para la narración en la cultura contemporánea. Desde una publicidad hasta un videojuego o una obra de teatro, la clave reside en

cómo se cuentan las historias. Las técnicas de iluminación, encuadre y composición, que son esenciales en el cine, se aplican en todos estos campos para lograr el efecto deseado, incluso cuando el «encuadre» se refiere meramente a dónde se situará un actor en el escenario. Aún en casos más lejanos a simple vista, como puede ser el guion del juego Mario Bros, estos siguen el mismo esquema de fuerzas narrativas tradicionales, demostrando la universalidad de estas estructuras (Reyes & Sigismondo, 2014).

Reconocer su presencia y sus códigos nos permite comprender mejor cómo se construyen historias, cómo se generan emociones y cómo se organiza la percepción del espectador o participante. En última instancia, estudiar este lenguaje no es solo analizar películas, sino explorar una herramienta narrativa que conecta y da sentido a muchas de las experiencias culturales de nuestro tiempo.

## Referencias

- Arias, L. (2016). *Campo minado* [obra de teatro].
- Bordwell, D. y Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico*. Paidós.
- Carri, A. (2017). *Cuatreros* [Documental]. Patagonia Films.
- Crane, S., y Grylls, P. (2015). *Grand Theft Hamlet* [Documental]. Pinny Grylls Productions.
- Hazelight Studios. (2018). *A Way Out* [Videojuego]. Electronic Arts.
- Infinity Ward. (2005). *Call of Duty 2: Modern Warfare* [Videojuego]. Activision.
- Konami. (1999). *Silent Hill* [Videojuego]. Konami.
- Lamelas, D. (1972). *Film Script (La manipulación del mensaje)*. [Instalación multimedia] <https://www.macba.cat/es/obra/r2485-film-script-la-manipulacion-del-mensaje/>

- Manovich, L. (2002). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Paidós.
- Odenbach, M. (2019). *Prueba de nada* [Videoinstalación].
- Pensotti, M. (2021). *Los Años* [Obra de teatro].
- Pizzolatto, N. (2014). *True Detective* (Temporada 1) [Serie de televisión]. HBO.
- Quantic Dream. (2005). *Fahrenheit: Indigo Prophecy* [Videojuego]. Atari.
- Reyes, M. E., y Sigismondo, P. (2014). La estructura dramática y sus componentes (1<sup>a</sup> parte): Apuntes sobre la construcción de una narración audiovisual [Objeto de conferencia]. VII Jornadas de Investigación en Disciplinas Artísticas y Proyectuales (JIDAP). Facultad de Bellas Artes, Universidad Nacional de La Plata. Repositorio SEDICI.  
<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/73599>
- Rockstar Games. (2013). *Grand Theft Auto V* [Videojuego]. Rockstar Games.
- Rockstar Games. (2018). *Red Dead Redemption 2* [Videojuego]. Rockstar Games.
- Rybczyński, Z. (1975). *New Book* [Cortometraje].
- Sánchez, R. (1970) Montaje Cinematográfico. Arte en movimiento. Pomaire.
- Santa Monica Studio. (2018). *God of War* [Videojuego]. Sony Interactive Entertainment.
- Santiago, B. M. (2017). *Little Boxes* [Instalación interactiva de video mapping].
- Slade, D. (2018). *Black Mirror: Bandersnatch* [Película interactiva]. Netflix.
- ZA/UM. (2019). *Disco Elysium* [Videojuego]. ZA/UM.