Quaderns de cine

n12
Any 2017

Cine y videojuegos

QUADERNS DE CINE

Cine y videojuegos
N. 12, any 2017

Mario-Paul Martínez Fabre y Miguel Á. Lozano Ortega
(coords.)

VICERECTORAT DE CULTURA, ESPORT I LLENGÜES
UNIVERSITAT D'ALACANT

Rector de la Universitat d'Alacant:
MANUEL PALOMAR

Vicerector de Cultura, Esport i Llengües de la Universitat d'Alacant:
CARLES CORTÉS ORTS

Director del Servei de Cultura de la Universitat d'Alacant:
FAUST RIPOLL DOMÉNECH

Director: Juan A. Ríos Carratalá
Secretari: Israel Gil
Comité de Redacció:
Natalia Contreras de la Llave
Isabel Lifante Vidal
Emilio Soler Pascual

Consell Assesor:
María de los Ángeles Llorca Tonda
Mercedes Martínez-Abarca Oliver
Pedro Payá López
José Raventós Bonvehi
María Jesús Ortiz Díaz-Guerra
Jorge Moya Ballester
Francisco Javier Mora Contreras
Silvia García Ponzoda
John D. Sanderson
Dulcinea Tomás Cámara
Miguel Á. Lozano Ortega
Catalina Iliescu

"Cine y videojuegos"
Mario-Paul Martínez Fabre y Miguel Á. Lozano Ortega (coords.)

Aula de Cine
Servei de Cultura
Vicerectorat de Cultura, Esport i Llengües
Universitat d'Alacant

Portada: Fotocomposición realizada a partir de una imagen de la película TRON (Steven Lisberger, 1982)

ISSN: 1888-4571
Dipòsit Legal: MU-2192-2007
Fotocomposició: Página Maestra, Murcia

Cap part d'aquesta publicació pot ser reproduïda, emmagatzemada o transmesa en cap manera o per cap mitjà, ja siga elèctric, químic, mecànic, òptic, d'enregistrament o fotocòpia, sense el permís previ de l'editor.

ÍNDICE

Presentación 5
Juan A. RÍOS CARRATALÁ

Cine y videojuegos

El jugador implicado en el cine. Adaptaciones de videojuegos a películas 11
Lluís ANYÓ

El viaje del héroe en la narrativa de videojuegos 27
Luis F. BLASCO VILCHES

Legado envenenado: la perduración de distorsiones históricas en la lúdica digital 35
Kevin DÍAZ ALCHÉ

Trailers in between short video forms from digital games to movies and back 51
Enrico GANDOLFI y Roberto SEMPREBENE

Hardcore en primera persona. La vista subjetiva del videojuego en el cine 61
Mario-Paul MARTÍNEZ

Analogías y divergencias de la simbología laberíntica entre cine y videojuegos 69
Fran MATEU

Subtítulos y videojuegos: en busca de una norma que mejore la experiencia del usuario 87
Ramón MÉNDEZ

Análisis del personaje en el cine y en los videojuegos. Inmersión y empatía 105
Guillermo TATO

Video games as american popular culture 119
Mark J.P. WOLF

Presentación

PRESENTACIÓN

La trayectoria de *Quaderns de cine* desde el año 2007 ha venido marcada por la relación de lo cinematográfico con otros ámbitos, tanto creativos como sociales, culturales e históricos. Así y a lo largo de once números nos hemos ocupado de cinematografías nacionales como la italiana o la rumana, del tratamiento dado en las pantallas a temas como la emigración, la sanidad, la educación o el feminismo y de épocas como la Transición, pasando por la presencia de la música en las pantallas o la aparición de cinematografías emergentes como la africana. Esta disparidad de acercamientos nos ha permitido contar con especialistas de diferentes áreas universitarias, aunque todos interesados por las posibilidades de una manifestación tan integradora como es la cinematográfica. En esta ocasión, abordamos un tema que a lo largo de los últimos años ha cobrado una especial relevancia: la relación del cine con los videojuegos.

Aquellos "marcianitos" de color verde que, a principios de los ochenta, aparecieron en bares y salones recreativos como una novedad para entretener a los jóvenes han madurado a una velocidad de vértigo. Tanto que desde finales de los noventa se han convertido en una insoslayable manifestación cultural que, como tal, ha acabado dando el salto a las pantallas cinematográficas. Ya son numerosas las películas basadas en videojuegos de éxito, pero esa presencia por la vía de la adaptación o las sinergias empresariales a la búsqueda de un público masivo también se concreta en la estética, la narrativa, el tratamiento de los personajes y otros aspectos de un cine que no puede dar la espalda al fenómeno que supone la espectacular difusión de los videojuegos.

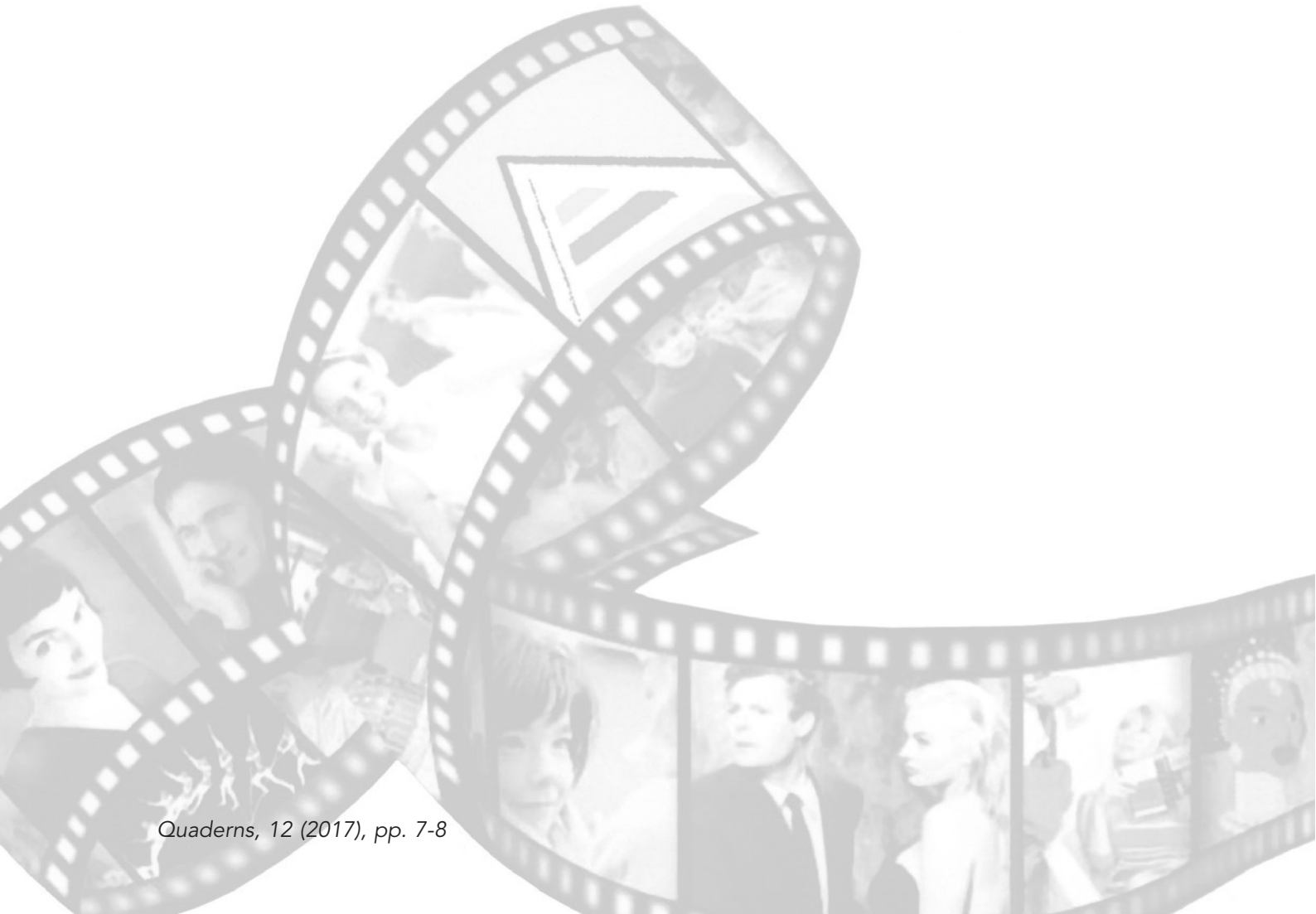
La dimensión cuantitativa de esa relación pronto se ha visto completada con otra cualitativa, fruto de la madurez y la creciente complejidad de unos videojuegos que no solo plantean retos a los jugadores. Las innovaciones en este campo son consecuencia de una tecnología que permite disfrutar de lo considerado como ciencia ficción hasta hace poco, pero también de una creatividad de sus responsables que está obligando a replantear los conceptos básicos de áreas como la narratología. El ámbito universitario no podía permanecer ajeno a este reto fruto de una realidad tan abrumadora como la de los videojuegos y, a pesar de los pocos años transcurridos, ya contamos con un considerable corpus de estudios capaces de responder a este desafío.

El presente monográfico de *Quaderns de cine* se suma a la tarea de desentrañar algunas de las relaciones entre el cine y los videojuegos gracias a la labor de los profesores Mario-Paul Martínez Fabre (UMH) y Miguel Á. Lozano Ortega (UA), que han coordinado el número y han conseguido contar con la colaboración de especialistas procedentes de diferentes instituciones académicas. Ambos investigadores también son los responsables de iniciativas docentes relacionadas con los videojuegos, que han permitido a sus respectivas

universidades situarse en la cabecera de aquellas interesadas por las últimas aportaciones de una industria tan deudora de la tecnología como de la creatividad cultural.

La dirección de la revista y el Vicerrectorado de Cultura de la UA quieren mostrar su agradecimiento a dichos profesores y a los autores de los artículos por la labor realizada, que evidencia un nivel medio de indudable interés para los especialistas y quienes se interroguen por una relación tan presente como todavía poco analizada desde una perspectiva universitaria. Ambos grupos encontrarán en estas páginas motivos de consulta o reflexión y *Quaderns de cine*, gracias al nuevo monográfico, habrá dado un paso más de acuerdo con el objetivo de abrir sus páginas a quienes desde diferentes perspectivas comparten la pasión del cine y la voluntad de reflexionar sobre sus manifestaciones.

Juan A. RÍOS CARRATALÁ
Director de Quaderns de cine



Cine y videojuegos

EL JUGADOR IMPLICADO EN EL CINE. ADAPTACIONES DE VIDEOJUEGOS A PELÍCULAS

Lluís ANYÓ
Universitat Ramon Llull

RESUMEN

La figura teórica del jugador implicado indica una característica fundamental de los videojuegos: su jugabilidad o relato dinámico. A partir de este concepto, se analiza distintos tipos de adaptación de los videojuegos al cine, de acuerdo con una definición amplia de la adaptación. Entendemos adaptación como un proceso de transformación de un lenguaje a otro, una traducción que puede ser directa o indirecta. Las adaptaciones, en el caso de los videojuegos al cine, pueden dividirse en tres tipos: a) adaptación del mundo de juego, que se convierte en universo diegético en el cine; b) adaptación de las reglas y estructura, que se convierte en estructura narrativa y c) adaptación de la participación y jugabilidad, que se convierte en estilo y puede tener un carácter alegórico. Esta perspectiva debería contribuir a un mejor conocimiento del cine contemporáneo.

Palabras clave: Adaptación, jugador implicado, mundo de juego, universo diegético, reglas, estructura narrativa, participación, jugabilidad, estilo, alegoría.

ABSTRACT

The theoretical figure of the implied player indicates a fundamental characteristic of videogames, their gameplay or dynamic narrative. From this concept, we analyze different types of adaptation of video games to the cinema, in a wide definition of adaptation. We understand adaptation as a process of transformation from one language to another, a translation that can be direct or indirect. Adaptations, from video games to cinema, can be divided into three types: adaptation of the game world, which becomes a diegetic universe in films, adaptation of rules and structure, which becomes narrative structure and adaptation of participation and gameplay, which can be a kind of style and an allegorical character. This perspective should contribute to a better knowledge of the contemporary films.

Keywords: Adaptation, implied player, game world, diegetic universe, rules, narrative structure, participation, gameplay, style, allegory.

1. CUESTIONES TEÓRICAS: EL CONCEPTO DE ADAPTACIÓN

No intentaremos caracterizar aquí un fenómeno tan complejo y difícil de definir como es el del cine contemporáneo, cuyas transformaciones suponen al mismo tiempo la mayor diversificación histórica del lenguaje cinematográfico conocida hasta la fecha y también su crisis más duradera. Esta contradicción ya es palpable en la última década del siglo pasado, cuando la concentración empresarial en la industria de las *Majors* de Hollywood, que pasan a concebir sus productos como franquicias y *blockbusters,* impone un consumo global que no va a limitarse al producto estrictamente fílmico, sino que ya irreversiblemente debe incluir una expansión de productos conectados de las más diversas formas, a menudo a partir de un universo narrativo común, que se desarrolla en secuelas, precuelas, *spin-offs*, nuevas versiones de todo tipo, *reboots*, productos transmedia y crossmedia, atracciones de parque temático, objetos resultado del *licensing* y multitud de otras mutaciones más o menos narrativas y sobretodo comercialmente viables.

Como resultado, el cine contemporáneo –también el de las producciones más independientes, que necesitadas de una fuerte comunidad de apoyo, muchas veces económico, tirarán de su expansión en redes sociales– no puede analizarse sólo en la película aislada, sino en relación con los productos que componen su universo narrativo y comercial.

Es en este sentido que se ha hablado del Nuevo Hollywood ((Tasker, 1998); (Riambau, 2011)), del cine posmoderno (Deleyto, 2003), de la pantalla global (Lipovetsky & Serroy, 2009) o directamente de las adaptaciones en su más amplio alcance (De-Felipe & Gómez, 2008).

Efectivamente, para Lipovestsky y Serroy, la pantalla global

> remite al nuevo dominio planetario de la pantallasfera, al estado-pantalla generalizado que se ha vuelto posible gracias a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Son los tiempos del mundo pantalla, de la todopantalla, contemporánea de la red de redes, pero también de las pantallas de vigilancia, de las pantallas informativas, de las pantallas lúdicas, de las pantallas de ambientación. El arte (arte digital), la música (el videoclip), el juego (el videojuego), la publicidad, la conversación, la fotografía, el saber: nada escapa ya a las mallas digitalizadas de esta pantallocracia. La vida entera, todas nuestras relaciones con el mundo y con los demás pasan de manera creciente por multitud de interfaces por las que las pantallas convergen, se comunican y se conectan entre sí (Lipovetsky & Serroy, 2009: 22-3).

De modo que

> en la cultura hipermoderna hay algo que sólo se puede llamar espíritu cine y que atraviesa, riega y nutre las demás pantallas: el cine se ha convertido en un círculo cuyo centro está en todas partes y circunferencia en ninguna. Cuanto más compiten con él o lo sustituyen la Red, la televisión, los videojuegos y los espectáculos deportivos, más fagocita su estética esencial áreas enteras de la cultura de la pantalla. Por los espectáculos, por los deportes, por la televisión y un poco por todas partes cabalga hoy el espíritu del cine, el culto a lo visual espectacularizado

> y a los personajes famosos. Infinitamente más poderoso y global que su universo nativo y específico, el cine parece hoy la matriz de lo que se expresa de él (Lipovetsky & Serroy, 2009: 25).

Hagamos notar que los videojuegos aparecen una y otra vez en el conjunto de esta pantalla global de la comunicación contemporánea.

No es la pantalla global la única denominación del estado actual de lo audiovisual, aunque quizá sea la que ha tenido más éxito académico. Con otro término más clásico, pero al menos igualmente sugerente, F. de Felipe e I. Gómez inscriben el momento contemporáneo del cine en el campo de las adaptaciones, auténtico concepto central para entender las transformaciones del medio:

> Al guionista, como el curioso impenitente que debería ser, se le acabará exigiendo que desarrolle por su cuenta y riesgo una cada vez más panorámica visión del mercado, lo que le obligará a estar siempre al día en lo que respecta tanto a las dinámicas y funcionamientos internos de campos tan diversificados como puedan serlo el cómic, la novela, la ficción televisiva, los videojuegos o el propio cine, como a la propia actualidad (fuente constante de inspiración). Y todo esto sin olvidar que, hoy en día un buen guionista es aquel que entiende que una película, propia o de encargo, no es sino el primer producto de una larga cadena de historias subsidiarias que tenderán a multiplicarse exponencialmente hasta el infinito de cara a poder ser distribuidas (y amortizadas) en todos y cada uno de los soportes de los que dispon(dr)emos. Y es que lejos de restarle importancia a la obra cinematográfica, lo que la actual proliferación de pantallas, soportes, formatos y canales de distribución de imágenes ha terminado generando es el fácil acceso de creadores y espectadores a unas hasta ahora inéditas armas de (di)fusión masiva (De-Felipe & Gómez, 2008: 24).

De acuerdo con lo dicho hasta ahora, consideraremos adaptación el proceso de transformación de un determinado texto, o conjunto de textos de un medio concreto, soporte de un determinado contenido ficticio, narrativo o no, de una estructura y de una forma, en un texto similar en algún sentido, pero cuyo contenido, estructura y forma se expresan en el soporte de un medio distinto.

Aunque centrados en el análisis de los textos o productos, queremos dar cuenta de cambios que afectan al modo en que el consumidor accede a los contenidos de ocio, más allá de su pertenencia cultural, su soporte o formato e incluso su medio original, sea la literatura, el cómic, la televisión, el propio cine o por supuesto los videojuegos.

> Felizmente instalado en la encrucijada intermediática del nuevo milenio, el espectador contemporáneo sabe que, hoy por hoy, las historias más emocionantes pueden manifestarse en casi cualquier sitio. Acostumbrado a saltar de un medio a otro con la libertad del que se sabe no sujeto a compromiso ontológico alguno, el espectador contemporáneo sigue el rastro de las ficciones de calidad hasta dar con ellas. Y lo mismo le da que éstas se encuentren en una película clásica o en una de culto, en un best-seller o en una antología de cuentos, en una obra de teatro o en un cómic de autor, en una serie norteamericana o en un videojuego japonés, en

> las noticias de la tele o en un documental histórico, en el videoclub de la esquina o colgadas en YouTube (De-Felipe & Gómez, 2008: 30).

En definitiva, vamos a manejar en este artículo un concepto amplio de adaptación, inscrito en las formas contemporáneas del cine, pero por cuestiones de espacio, limitado no sólo a dos medios muy concretos, el cine y los videojuegos, sino también a una única dirección entre ellos, es decir, las adaptaciones que el cine ha llevado a cabo desde el ámbito de los videojuegos.

2. METODOLOGÍA: EL JUGADOR IMPLICADO Y EL ESPECTADOR CINEMATOGRÁFICO

Las relaciones y trasvases entre cine y videojuegos son sin duda innumerables y complejas. Tanto en una dirección como en otra, ambos medios comparten en la mayor parte de sus creaciones puntos en común estéticos y narrativos, de formas y de contenidos, de arte y de industria, y pueden considerarse ambos medios fundamentales para entender la comunicación audiovisual. Hemos defendido en otro sitio (Anyó, 2014) que los videojuegos deben incorporarse al campo disciplinar de la comunicación audiovisual, en tanto que se trata de representaciones audiovisuales, de acuerdo con la muy fructífera definición de representación de Manovich (2005: 165-6).

Desde luego, también las diferencias entre cine y videojuegos son más que notables y en ningún caso pretendemos que los videojuegos deban someterse al cine, en cuanto a su análisis o proceso creativo. Al contrario, queremos demostrar aquí que las distintas formas de adaptación entre uno y otro medio indican una estrecha relación expresiva al mismo tiempo que características distintivas. Para ello analizaremos distintas adaptaciones de los videojuegos al cine, para explorar el modo en que los primeros han influido, a estas alturas de la partida ya de forma irreversible, en los modos formales y en los contenidos de este último medio.

Los videojuegos son distintos del cine, sobre todo por dos características fundamentales que derivan de que se trata de artefactos regulados por reglas: la jugabilidad y la tematización. Aarseth propone una excelente guía metodológica para el análisis de los videojuegos. Divide todo juego en tres aspectos: sus reglas, su mundo de juego y su jugabilidad. Juul por su parte denomina tematizable [*themeable*] a la cualidad de los videojuegos que permite asignar diferentes mundos de ficción al mismo conjunto de reglas (2005, 199). Efectivamente, y de acuerdo con ambos autores, los videojuegos son artefactos culturales que funcionan en base a reglas que permiten la manipulación lúdica de entornos virtuales, entendidos éstos como entornos distintos del entorno de la vida. El concepto de manipulación lúdica remite a la jugabilidad, característica fundamental de todo videojuego, puesto que da cuenta de su carácter participativo.

Entonces, es posible modificar el mundo de juego sin que podamos hablar propiamente de un juego distinto, como es el caso de los juegos de ajedrez –mismas reglas– con distintos diseños de piezas –mundo de juego–. En palabras de Aarseth, «the dimension of Lara Croft›s body, already analyzed to death by film theorists, are irrelevant to me as a player, because a different-looking body would not make me play differently» (2004: 48). Aunque estamos de acuerdo en la importancia del concepto de tematización, no lo estamos con la generalización de considerar irrelevante el mundo de juego. Al contrario, en los videojuegos narrativos como *Tomb Raider* (1996-2015), aunque el mundo de ficción no forma parte de las

reglas del juego, afecta a distintos aspectos diegéticos –un determinado personaje, viviendo un determinado tipo de aventura, etc.– y también no diegéticos, en particular, el efecto que aquéllos puedan tener en el espectador, en forma de distintas emociones: si siento miedo al jugar a *Until Dawn* (2015), no es por sus reglas o estructura, sino por el hecho de enfrentarme como jugador, a través de un personaje, a otros personajes –que remiten al cine de terror– que por su aspecto gráfico, comportamiento, etc., me provocan escalofríos.

En cuanto a la jugabilidad, la consideramos un aspecto fundamental de todo videojuego, en tanto que es en las partidas donde podemos considerar la concreción del relato de un videojuego, distinto cada vez, a diferencia de narrativas no participativas como el cine. La jugabilidad produce un relato que podemos llamar dinámico. Aarseth define la jugabilidad como las acciones, estrategias y motivaciones del jugador durante su interacción con el juego. Es un elemento extremadamente volátil en el análisis de los videojuegos, pero también central para la comprensión de sus mecanismos. Como hemos defendido en otro sitio, el jugador implicado crea el relato en cada una de sus partidas, que remiten a esquemas de acción, estrategias y posibilidades, en directa relación con las mecánicas del juego y que constituyen auténticas activaciones de las reglas. El jugador implicado juega partidas implicadas, que son lo más próximo en videojuegos al relato en literatura o cine (Anyó, 2016: 50).

El jugador implicado es entonces distinto del espectador cinematográfico, cuya pasividad suele contraponerse y quizá exagerarse en relación a la acción del jugador en el juego. Desde luego, podemos decir que el espectador cinematográfico interviene en algún sentido en el film, por ejemplo, como haría notar Hitchcock a Truffaut, en las películas de «suspense»: «En el estreno de *Rear Window*, yo estaba sentado al lado de la mujer de Joseph Cotten y, en el momento en el que Grace Kelly registra la habitación del asesino y éste aparece en el pasillo, ella estaba tan inquieta que se volvió a su marido y le dijo: "Haz algo, haz algo"» (Truffaut, 1984: 68).

También la inmersión y la identificación, mecanismos compartidos por el cine y los videojuegos, se encuentran en relación con esta actitud atenta y hasta cierto punto activa del espectador en la ficción cinematográfica. Ambos mecanismos implican una relación del espectador con el texto, en la medida que la inmersión es «la experiencia de trasladarse a un lugar ficticio muy elaborado» (Murray, 1999: 111) y la identificación, por ejemplo, la identificación secuntaria de Metz (2001) o la participación afectiva de Morin, es la

> necesidad de escaparse, es decir, de perderse en otra parte, de olvidar su límite, de participar mejor en el mundo. Es decir, a fin de cuentas, de escaparse para volverse a encontrar, Necesidad de volverse a encontrar, de ser más uno mismo, de elevarse a la imagen de ese doble que lo imaginario proyecta en mil vidas asombrosas. Es decir, necesidad de volverse a encontrar para escaparse, volverse a encontrar en otra parte distinta a nosotros mismos, escaparse al interior de nosotros mismos. La «especificidad» del cine, si así puede decirse, es ofrecer la gama potencialmente infinita de esas huidas y reencuentros; el mundo al alcance de la mano, todas la fusiones cósmicas y también, la exaltación en el espectador de su propio doble encarnado en los héroes de amor y de la aventura (Morin, 2011: 104).

Sin embargo, y aunque estos mecanismos se mantienen también en los videojuegos, la diferencia fundamental que indicamos con el término de participación no pertenece al

cine, puesto que en el cine el relato está dado de antemano, independientemente de la experiencia de inmersión e identificación del espectador, mientras que en los videojuegos el relato no solo puede ser modificado por el jugador, sino que es necesario que sea jugado para convertirse en relato –relato dinámico– y de tal modo que cada partida, del mismo o de distintos jugadores, será inevitablemente distinta, pero sin que podamos reducir el videojuego a un texto prefijado, puesto que éste no existe en su carácter perdurable de reglas y gráficos, sino que existe una vez y cada vez que es jugado por el jugador, quien, como se ve, tiene un papel creativo fundamental, el de generador del relato del videojuego. Este jugador implicado, que se encuentra por tanto presente en el juego una vez jugado, es una figura teórica ineludible del análisis de los videojuegos. Como hemos dicho en otro sitio, «el jugador implicado activa las reglas y las convierte en juego a través de la jugabilidad [...]. El análisis narrativo de los videojuegos debe poner en un lugar central la relación entre mecánicas y jugabilidad, en clara diferencia con el cine. Aun cuando el jugador no es el creador o autor del juego, su acto de jugar, su experiencia y sus partidas constituyen el juego en sí mismo» (Anyó, 2016: 46-7).

En estas condiciones abordaremos las relaciones entre videojuegos y cine en una perspectiva amplia, considerando distintos tipos de adaptaciones que por cuestiones de espacio limitaremos a la dirección menos explorada en la literatura especializada: de los videojuegos al cine. Clasificaremos, por tanto, las influencias de los videojuegos en las películas en tanto se trata de adaptaciones del mundo de juego o mundo de ficción en tanto que se tratará logicamente de videojuegos narrativos, adaptaciones de las reglas y las estructuras o adaptaciones de la jugabilidad y la participación.

3. RESULTADOS: TRES DISTINTOS TIPOS DE ADAPTACIÓN

3.1. Adaptaciones del mundo de juego

El tipo de adaptación más evidente entre los textos de dos medios distintos, ambos narrativos, es el de la adaptación de la historia y contenido narrativo. Cuando pensamos en la adaptación de una novela al cine, en primer lugar pensaremos en la traslación de unos determinados espacio y tiempo, unos personajes concretos y unas acciones que éstos llevan a cabo. La fidelidad, concepto a menudo ligado al tema de las adaptaciones, se juzga sin duda sobre la similitud o no entre estos distintos aspectos del contenido argumental entre una y otra versión. También cuando pensamos en adaptaciones entre los videojuegos y el cine, en primer lugar pensamos en la traducción de un medio a otro, y en las dificultades que entrañan las diferencias de lenguaje que hemos visto en el apartado anterior, de unos determinados acontecimientos o narración de hechos. El mundo de juego, por tanto, en la medida en que se considera «adaptable», es el de juegos narrativos, es decir, un mundo de ficción equivalente al mundo diegético de la ficción cinematográfica. Para una discusión completa del mundo de ficción en los videojuegos puede verse A.J. Planells (2015).

Desde nuestro punto de vista, la adaptación del mundo de juego de un videojuego se traduce básicamente en la diégesis o historia narrada en una película y en un sentido más amplio en su universo diegético. Es relativamente fácil, en este sentido, establecer un corpus de películas que, de forma más o menos afortunada, proponen una determinada lectura y traducción de un mundo a otro, con una mayor o menor fidelidad con respecto al original, en el caso de los videojuegos a menudo adaptación de distintas entregas de un

mismo título genérico. Este es el caso de *Super Mario Bros* (1993), *Double Dragon* (1993), *Street Fighter: la última batalla* (1994), *Mortal Kombat* (1995), *Resident Evil* (2002), *Hitman* (2007), *Max Payne* (2008), *Prince of Persia: las arenas del tiempo* (2010), *The King of Figther* (2010), *Tekken* (2010), *Need for Speed* (2014), *Final Fantasy: la fuerza interior* (2001), *Postal* (2007), *Alone in the dark* (2005), Silent Hill (2006) y *Lara Croft: Tomb Raider* (2001), entre otras, películas todas ellas que corresponden a títulos concretos o los títulos de una serie de una misma saga. Efectivamente, esta es la perspectiva por ejemplo empleada por F. de Felipe e I. Gómez en el capítulo dedicado a los videojuegos, que analiza la adaptación cinematográfica de la serie de videojuegos del mismo título en la película *Silent Hill* (De-Felipe & Gómez, 2008: cap. 4).

Sin embargo, la adaptación en términos de mundo de juego puede verse también en relación no ya con una historia o diégesis más o menos concreta, sino en relación con un cierto universo diegético que inspira la adaptación o que es compartido por ambos productos. Sería el caso de *Assassin's Creed* (2007) y *El reino de los cielos* (2005) en relación con la Tierra Santa de las Cruzadas y la familiaridad de ciertos ambientes y personajes (Villalobos, 2014: 38) o *L.A. Norie* (2011) y las novelas de James Ellroy y clásicos y modernos del cine negro como *El halcón maltés* (1941) o *L.A. Confidencial* (1997) (Villalobos, 2014: 45).

Centrémonos con un cierto detalle en la adaptación de la serie *Tomb Raider*, analizada de forma pormenorizada por M-P. Martínez-Fabre (2017) en su artículo sobre adaptaciones. Para Martínez-Fabre, el éxito comercial de la adaptación, después de una serie de lamentables fracasos de intentos anteriores por llevar a la pantalla cinematográfica distintos videojuegos, puede explicarse en parte por inscribirse en una serie de productos –videojuegos y películas– que conforman una red de autoreferencialidades basadas en el mundo de ficción, es decir, personajes aventureros, escenarios salvajes, búsqueda de tesoros, etc., muy propios del cine clásico y postmoderno de aventuras y también de la serie *Tomb Raider*:

> Otro aspecto que nos aproxima al éxito de *Lara Croft: Tomb Raider* es que la película, aunque algo prosaica, es una recreación muy próxima al juego que explota acertadamente la vertiente cinematográfica de éste mismo. Su cóctel de acción, mitología y sucesos paranormales (prácticamente calcado de las aventuras del citado *Indiana Jones*) se adapta sin problemas a un guion del *cine espectáculo*. Además, en su trasvase cinematográfico respeta el texto original y celebra los clichés estéticos que le dieron fama, en mayor medida que anteriores producciones de alto presupuesto como *Super Mario Bros*, o *Street Fighter*. De partida, este aspecto fílmico del juego es una gran ventaja: en comparación al resto de las anteriores adaptaciones, el film parte de un juego que ya poseía un notable espíritu cinematográfico inspirado en los films de aventuras del *cine espectáculo* tales como los del *Indiana Jones* o los del agente *James Bond* (Martínez-Fabre, 2017).

Martínez-Fabre sitúa acertadamente esta película como giro de tendencias hacía adaptaciones de alto presupuesto rentables para la industria:

> La clave principal del film es la articulación del *cine de acción/aventuras* junto a la confluencia «personificada» de dos explosivas figuras: la del personaje de videojuego Lara Croft, y la de la actriz destinada a encarnarla, Angelina Jolie. Lara Croft es un personaje diversamente atractivo tanto dentro como fuera del

> espacio del videojuego. Su reinterpretación visceral de la figura del aventurero (en especial del personaje de *Indiana Jones* creado por George Lucas y Steven Spielberg) en una forma más violenta y más sexual, era ya un reclamo de éxito en la saga de juegos y tenía todas las cualidades para triunfar en un film de sensaciones del tipo *cine espectáculo.* Más, con el añadido interpretativo de una actriz tan voluptuosa como Angelina Jolie; anzuelo morboso para los fans y los no entendidos del videojuego. Parte del atractivo de esta suma Croft-Jolie reside, sin embargo, en la masculinización temperamental a la que se somete su propio estereotipo femenino. Lara pasa de ampararse vigorosamente en símbolos fálicos [...] a mostrarse sensualmente desnuda mientras se ducha o mientras porta ceñidos atuendos que acentúan sus «hipersexualizadas» curvas. Además, corretea por el film, rodeada por un amplio grupo de actores «masculinos» [...], que apenas deja espacio a otras figuras femeninas (Martínez-Fabre, 2017).

En efecto. Fijémonos, para los propósitos de nuestro argumento, en que la adaptación *Lara Croft: Tomb Raider*, ya claramente indicada en el título de la película, utiliza un reclamo diegético de la serie de videojuegos: el personaje virtual de Lara Croft, perfectamente personalizado en el personaje extradiegético de Angelina Jolie, para, en un perfecto engranaje intertextual e intermedial, adaptar los siguientes videojuegos de la saga a la figura mediática de la actriz.

> La presencia absoluta de Angelina Jolie, como se ha comentado, funciona tanto para ensalzar la figura icónica de *Lara Croft*, como para explotar el reclamo del film. Visto el éxito de esta elección, Jolie repetirá posteriormente en la secuela *Tomb Raider: La Cuna de la Vida* (Jan de Vont, 2003), y marcará un precedente en próximas *adaptaciones de videojuegos* (tal y como hacen otras estrellas dentro del *cine espectáculo*). Si ella ocupó el metraje de *Lara Croft,* Mila Jovovich lo hará en la saga de films *Resident Evil*, Jake Gyllenhaal en *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo*, o Mark Walhberg en *Max Payne*. Todos ellos son «estrellas» mediáticas atractivas para el público y, a su vez, capaces de asumir y permutar el rol icónico de un personaje de videojuego. Cabe señalar que las figuras de Jolie, Jovovich, Gyllenhaal, etc. han aportado y competido en la pantalla de cine tanto por el personaje que interpretan, como lo ha hecho su propia versión digital en el juego. El personaje digital de Lara Croft, fue remodelado en la siguiente entrega de la saga de juegos para asemejarse a Angelina Jolie, la figura de Mila Jovovich ha dado más fama (y más rostro) a la saga *Resident Evil* que muchos otros de los protagonistas virtuales de los juegos, etc. (Martínez-Fabre, 2017).

3.2. Adaptaciones de las reglas y estructuras

La adaptación en términos de reglas y estructuras buscará relacionar las reglas del videojuego, que a través de determinadas mecánicas proporciona la estructura del juego, con la estructura narrativa de la película. Como hemos dicho, un juego debe ser jugado, de manera que, a través de sus mecánicas, un juego determina una serie de posibilidades de progreso en su desarrollo, una estructura, y hace inviables otras, pero solo se concreta una trama fija cuando la partida es jugada. Esta concepción del jugador, que llamamos jugador implicado,

confiere a éste una cierta responsabilidad narrativa, en tanto que genera el relato con su juego. También en el cine el relato depende de una instancia narrativa, real o ficticia, y de una serie de reglas narrativas más o menos explícitas –un equilibrio entre las expectativas del espectador y la originalidad necesaria en la narración, una relativa integración temática y estructural al género, etc.–, aunque, por supuesto, no es el espectador quien finalmente da forma al relato cinematográfico, sino que éste está dado de antemano a su visionado. En los videojuegos, la trama es un determinado relato en forma de partida que depende al mismo tiempo de las reglas y de las acciones del jugador. Por lo tanto, el tipo de adaptación que aquí se propone asimila el relato cinematográfico a las reglas del videojuego.

Nos encontramos entonces con dos soluciones de adaptación, por lo que respecta a la adaptación fílmica de un videojuego:

> La primera de ellas nos obligaría a la construcción de una historia tradicional, un relato cinematográfico clásico que implique una cierta idea de clausura, continuidad y coherencia, eliminando del guion todo aquello que tenga que ver con la propia naturaleza interactiva del juego original y lo aleje de su canónica progresión dramática (repeticiones, bucles narrativos, desarrollos potenciales, finales alternativos, reinicios, tiempos muertos, elevación del grado de dificultad, etc.). [...] La segunda solución haría referencia a la construcción de un entorno (falsamente) interactivo que intentaría, en la medida de lo posible, traducir a términos estrictamente cinematográficos la experiencia del jugador [...]. Proceso de traducción para el que sería necesaria tanto la renuncia expresa a cualquier intento de articulación del relato resultante a la manera clásica [...], como la decidida apuesta por la (re)construcción de un entorno visual interactivo mucho más ambiguo y posibilista (De-Felipe & Gómez, 2008: 211).

Aunque planteadas así parecen soluciones radicalmente distintas, haremos un par de consideraciones. En primer lugar, muchos videojuegos, sobre todo los del género de la aventura gráfica, tienen estructuras narrativas notablemente lineales, de modo que la interactividad, que la hay, no afecta tanto a la estructura como a las dificultades para avanzar por ella. Se trata de lo que en otro lugar hemos llamado narración progresiva (Anyó, 2016: 133) y se ejemplifica bien en el juego *The Last of Us* (2013), perfectamente analizable como guion cinematográfico según el esquema del paradigma esquemático y su línea argumental dividida en dos nudos de trama y tres actos (Colom & Anyó, 2015).

Por supuesto, y a este grupo de adaptaciones nos referimos aquí, determinadas películas parecen tomar una forma intradiegética de la participación –como no puede ser de otro modo–, y proponen entonces distintos tipos de juegos narrativos, donde de la mano a menudo de un narrador cinemático no fiable, el espectador entra en los mundos de ficción que pueden ser, en ese mismo universo diegético, mundos alternativos, universos paralelos, alucinaciones, bifurcaciones que posibilitan otros acontecimientos, versiones distintas de la misma historia, bucles o repeticiones, etc. Se trataría por ejemplo de *El club de la lucha* (1999), *Memento* (2000), *Femme Fatale* (2002), *Identidad* (2003), *Swimming Pool* (2003), *Mulholland Dr.* (2002), *Carretera perdida* (1997), *Funny Games* (1997), *Dos vidas en un instante* (1998) o *Donnie Darko* (2001).

Un conjunto más restringido de este tipo de juegos narrativos haría referencia, de forma más directa, a las reglas propias de los videojuegos y su conversión en relato fílmico. Se trata

entonces de películas que proponen caminos que se bifurcan –*Run, Lola, Run* (1998), *The rules of attraction* (2002)– una progresión en niveles de dificultad –*eXistenZ* (1999), *Sucker Punch* (2011)–, o la figura tan característica de los videojuegos del bucle que se repite hasta superar el nivel –*Source Code* (2011), *Al filo del mañana* (2014)–.

La adaptación del bucle es especialmente relevante para el propósito de este texto. El bucle se considera una forma narrativa muy vinculada a los videojuegos, puesto que da cuenta de un aspecto esencial de la interactividad, el aprendizaje de procedimientos según el entrenamiento repetitivo de habilidades para superar niveles y seguir avanzando hacia la meta, que tiene en el modelo *PECMA flow* una expresión privilegiada (Grodal, 2003). El tratamiento de la frecuencia, en términos narratológicos, ilustra bien los trasvases, dificultades e inevitables transformaciones a que se ve sometida un tipo de estructura narrativa cuando pasa de un medio interactivo –los videojuegos– a otro que no lo es –las películas–. Efectivamente, mientras que en innumerables videojuegos de aventura gráfica o acción, siempre en su modalidad de un solo jugador –nos referimos a juegos como *Doom* (1993-2016), *Silent Hill* (1999-2012), *God of War* (2005-2013), etc.– podemos hablar con propiedad de un relato repetitivo, en tanto que esta repetición se encuentra en el nivel del relato y no de la historia, puesto que la historia es una mientras que el relato, conducido por el jugador implicado según las posibilidades de las reglas del juego, es múltiple. Por decirlo de otra manera, el jugador repite el relato, pero no los personajes del juego, que viven, por decirlo así, cada repetición como la primera. En el cine, en cambio, en ausencia de un jugador implicado que impulsa activamente el relato, el espectador, mero sujeto pasivo, no tiene papel alguno en el desarrollo del bucle. Este papel lo llevan a cabo los personajes en el mundo de ficción de la película, de modo que la repetición está en el nivel de la historia –es intradiegética– y en el nivel del relato, en consecuencia, también. En términos narratológicos llamamos a estos casos singulativo anafórico, pero no relato repetitivo.

Particularmente interesante de este tipo de adaptación de la estructura narrativa es *Scott Pilgrim vs. the World* (2010). La película, sin ser adaptación directa de un videojuego, está, en su estructura y estética, claramente inspirada en los juegos de lucha tipo *Tekken* (1995-2009) o *Street Fighter* (1987-2016). Toma prestados tanto elementos de la interfaz –niveles de vida, sobreimpresiones de texto del tipo «you win» o «ko»– como estilos de lucha. Y remite también a la estructura de estos juegos, que en su modo historia imponen al jugador el objetivo de vencer a un determinado número de oponentes en sendas luchas cuerpo a cuerpo, del mismo modo que se le impone a Scott vencer a los siete «exnovios siniestros» de Ramona para poder seguir a su lado.

3.3. Adaptaciones de la participación

Participación y jugabilidad constituyen por derecho propio la característica más definitoria y distintiva de todo videojuego, como hemos visto, aquello que distingue a los videojuegos de las películas. Si bien las adaptaciones del mundo no ofrecían especiales dificultades, en tanto que los videojuegos narrativos ya influenciados por la narrativa cinematográfica contienen suficientes elementos adaptables, también hemos visto como las estructuras narrativas, aun pudiendo ser adaptadas, sufren transfiguraciones importantes, como en el relato repetitivo del bucle. Finalmente, la adaptación de la jugabilidad, de los aspectos más dinámicos de la narrativa del videojuego, puesto que supone la activación de las reglas, tendrá también en el cine una notable transformación.

Las adaptaciones en términos de participación pueden dividirse a nuestro modo de ver en dos grupos. El primero, de tipo estético, toma prestados de los videojuegos estilos formales para trasladarlos a la mostración cinematográfica. El segundo toma elementos propios de la interfaz de los videojuegos para, integrados diegéticamente en el desarrollo mismo de la trama, constituirse en alegoría.

Los ejemplos más característicos del primer grupo pertenecen a ciertas apuestas de la forma fílmica por imitar, con menor o mayor fortuna, la estética de los videojuegos; en particular, el punto de vista en primera persona, un elemento muy característico de un determinado género, los First Person Shooter como *Doom* o *Call of Duty* (2003-2016) y que formalmente se ha constituido en seña de identidad del lenguaje de los videojuegos –una cámara virtual en primera persona, que recorre un espacio en plano secuencia–. Esta figura de estilo tiene relativamente fácil traslación al cine, en forma de cámara subjetiva y plano secuencia también. A.R. Galloway, en su análisis comparado del FPS y del *subjetive shot* cinematográfico, apunta que esa misma figura formal tiene, en la historia del cine y en la historia de los videojuegos, significados narrativos bien distintos, en tanto que

> the subjective camera is largely marginalized in filmmaking and used primarily to effect a sense of alienated, disoriented, or predatory vision. Yet with the advent of video games, a new set of possibilities were opened up for the subjetive shot. In games the first-person perspective is not marginalized but instead is commonly used to achieve an intuitive sense of affective motion. It is but one of the many ways in which video games represent action. In other words, video games are the first mass media to effectively employ the first-person subjective perspective, whereas film uses it only for special ocasion [...]. Where film uses the subjetive shot to represent a problem with identification, games use the subjective shot to create identification. While film has thus far used the subjective shot as a corrective break through and destroy certain stabilizing elements in the film apparatus, games use the subjective shot to facilitate an active subject position that enables and facilitates the gamic apparatus (Galloway, 2006: 69).

Sin embargo, indudablemente por influencia de los videojuegos, el uso de la toma subjetiva parece haberse normalizado en cine, de modo que también en este medio no interactivo busca una mayor inmersión e identificación del espectador. Encontramos entonces la adaptación de elementos formales propios de los videojuegos al cine, como el caso de *Doom*, la película –su plano secuencia, puro *gameplay*, es una toma subjetiva que imita literalmente la perspectiva en primera persona tan característica de esta serie de videojuegos y, en definitiva, del género–, pero también como en el caso de *The Revenant* (2015), con una cámara en continuo movimiento y aunque no estrictamente en mostración subjetiva, con un uso de lentes gran angular que magnifican el espacio –y cuyas distorsiones de la imagen no sólo no están disimuladas sino que incluso parecen deliberadamente buscadas, algo poco habitual en el cine hasta ahora– de modo similar al que podemos encontrar en las últimas entregas de la serie de videojuegos *Tomb Raider*, como en *Tomb Raider* (2013) o en *Rise of the Tomb Raider* (2016).

Finalmente, podemos considerar un último tipo de adaptación, que utiliza elementos formales o de puesta en escena en forma alegórica, en un paralelismo entre las vivencias de los personajes en la película y determinados videojuegos, las acciones de cuyos personajes

son conducidas por el jugador a través de la interfaz del juego, es decir, de la pantalla interactiva que permite manipular el mundo de juego desde el mundo de la vida. En tanto que la pantalla cinematográfica no es una interfaz, puesto que obviamente no permite la participación, la adaptación de la acción del jugador al cine tomará forma alegórica, es decir, una plasmación intradiegética de la acción del jugador, que en los videojuegos es siempre extradiegética. El recurso indirecto a la alegoría permite representar en cine aspectos de la jugabilidad de los videojuegos. Quizá el ejemplo más claro es *Ben X* (2007), una película sobre el jugador de un típico MMORPG –Massively Multiplayer Online Rol Playing Game– como pueda ser *World of Warcraft* (2004–), que supera sus dificultades en la vida a través de la inspiración y fuerza que encuentra en el juego. La película empieza en el videojuego *Archlord* (2005-2014), donde el protagonista, Ben, que sufre algún tipo de trastorno de personalidad que dificulta sus relaciones sociales, se siente realmente cómodo y feliz. Al abandonar el juego, y prepararse para ir a la escuela, se nos muestra a Ben «configurando» su vestuario y aspecto general, con elementos típicos de una interfaz como menús contextuales, cuadros de diálogo o listas desplegables que establecen, a un nivel intradiegético, una clara relación entre el mundo de juego y el mundo de vida de Ben.

También *Chatroom* (2010) puede incluirse en este grupo, con sus salas de chat visualizadas como abstractas habitaciones donde los personajes de la película, y sus avatares en el chat, se encuentran e interactúan.

Como se ve, nos referimos en este tipo de adaptación sobre todo al uso de aspectos formales que son transformados para su mostración cinematográfica, pero no a traslaciones al nivel del contenido, que ya hemos tratado en la adaptación del mundo. Una película como *Los sustitutos* (2009) no pertenecería a este grupo, puesto que si bien su argumento se inspira en la sustitución en la vida por parte de avatares, en cierto modo al estilo de *The Sims* (2000-2014) o *Second Life* (2003), se trata de un recurso sobre el mundo de la ficción y no sobre el modo en que la jugabilidad o participación en el mundo de un videojuego se adapta al mundo de una película.

4. CONCLUSIONES

Las relaciones del cine con otros medios son múltiples y diversas. El cine ha proporcionado a no pocos nuevos medios su lenguaje audiovisual y en parte también sus estructuras y sentido del espectáculo. No es raro que estos nuevos medios, como los videojuegos, deudores del cine en primera instancia, acaben por influirlo y transformar de muy distintas formas su lenguaje, estructuras y estilos. Entender el cine como un medio aislado, que se explica a sí mismo según su tradición, historia o géneros no da cuenta del complejo momento contemporáneo.

El análisis cinematográfico a la luz de las adaptaciones de los videojuegos al cine –en sus distintos aspectos de mundo de juego, reglas y estructura y participación y jugabilidad–, puede proporcionar una aportación a un mejor conocimiento del cine contemporáneo, como hemos visto, ineludiblemente influido por narrativas de muy distinto tipo, que toman del cine su lenguaje, estructura y estética pero lo transforman por virtud de las posibilidades de esos nuevos medios de comunicación. En ese retorno al cine, en forma de adaptaciones directas e indirectas, estamos más capacitados para entender las nuevas estrellas del cine –*Lara Croft: Tomb Raider*–, las nuevas estructuras –*Scott Pilgrim vs. the World*– y las nuevas

alegorías –*Ben X*– si rastreamos su relación con los contenidos del mundo, las estructuras y reglas y la jugabilidad y participación en los videojuegos, un medio ya no tan nuevo y que impone no pocos modos de consumo a espectadores/jugadores habituados a formas que deberían ser inevitablemente consideradas transgresiones desde el punto de vista de la narrativa clásica.

Parece en este sentido que la producción cinematográfica contemporánea, formando parte de la pantalla global o de la adaptación, supera modos de entender el cine anclados en el producto aislado y la narración transparente, unívoca y fiable, y cabe entenderla en complejas relaciones no solo intertextuales sino también irreversiblemente intermediales.

BIBLIOGRAFÍA CITADA:

AARSETH, E., «Storylines vs. gameworlds. Landscaping as narrative device?», *5enes Jornades sobre arte i multimèdia. Metanarrative(s)? Trobada internacional sobre el papel de l'art en el desenvolupament de narratives i sintaxis àudiovisuals i multimèdia.* Fundació La Caixa, Barcelona, 2004.

ANYÓ, L., «Los videojuegos y la comunicación audiovisual», en REQUEIJO, P. & GAONA, C. (Eds.), *Contenidos innovadores en la Universidad actual*, McGraw-Hill/Interamericana, Madrid, 2014, pp. 75-84.

ANYÓ, L., *El jugador implicado. Videojuegos y narraciones,* Laertes Ediciones, Barcelona, 2016.

COLOM, À. & ANYÓ, L., «Argumentos para el clímax: Estrategias narrativas en el videojuego de acción y aventuras. », en CUESTA, J. & SIERRA, J. (Eds.), *Videojuegos: arte y narrativa audiovisual*, ESNE editorial, Madrid, 2015, pp. 69-85.

DE-FELIPE, F. & GÓMEZ, I., *Adaptación,* Trípodos, Barcelona, 2008.

DELEYTO, C., *Ángeles y demonios. Representaciones e ideología en el cine contemporáneo de Hollywood*, Paidós, Barcelona, 2003.

GALLOWAY, A. R., *Gaming. Essays on Algorithmic Culture,* University of Minnesota Press, Minneapolis; London, 2006.

GRODAL, T., «Stories for eye, ear, and muscles: Video games, media, and embodied experiences», en WOLF, M. J. P. & PERRON, B. (Eds.), *The video game theory reader*, Routledge, New York, 2003, pp. 126-156.

LIPOVETSKY, G. & SERROY, J., *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna,* Anagrama, Barcelona, 2009.

MANOVICH, L., *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital,* Paidós, Barcelona, 2005.

MARTÍNEZ-FABRE, M-P., «Trasladar la partida: Modelos y estrategias de la industria cinematográfica frente a la adaptación de un videojuego», en prensa, 2017.

METZ, C., *El significante imaginario. Psicoanálisis y cine,* Paidós, Barcelona, 2001.

MORIN, E., *El cine o el hombre imaginario,* Paidós, Barcelona, 2011.

MURRAY, J., *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio,* Paidós, Barcelona, 1999.

PLANELLS, A. J., *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal,* Cátedra, Madrid, 2015.

RIAMBAU, E., *Hollywood en la era digital,* Cátedra, Madrid, 2011.

TASKER, Y., «Aproximación al nuevo Hollywood», en CURRAN, J., MORLEY, D. & WALKERDINE, V. (Eds.), *Estudios culturales y comunicación. Análisis, producción y consumo cultural de las políticas de identidad y el posmodernismo*, Paidós, Barcelona, 1998, pp. 323-346.
TRUFFAUT, F., *El cine según Hitchcock,* Alianza Editorial, Barcelona, 1984.
VILLALOBOS, J. M., *Cine y videojuegos. Un diálogo transversal,* Héroes de papel, Sevilla, 2014.

FILMOGRAFÍA

Al filo del mañana (D. Liman, 2014)
Alone in the dark (U. Boll, 2005)
Ben X (N. Balthazar, 2007)
Carretera perdida (D. Lynch, 1997)
Chatroom (H. Nakata, 2010)
club de la lucha, El (D. Fincher, 1999)
Donnie Darko (R. Kelly, 2001).
Dos vidas en un instante (P. Howitt, 1998)
Double Dragon (J. Yukich, 1993)
eXistenZ (D. Cronenberg, 1999)
Femme Fatale (B. de Palma, 2002)
Final Fantasy: la fuerza interior (H. Sakguchi, M. Sakakibara, 2001)
Funny Games (M. Haneke, 1997)
halcón maltés, El (J. Huston, 1941)
Hitman (X. Gens, 2007)
Identidad (J. Mangold, 2003)
King of Figther, The (G. Chan, 2010)
L.A. Confidencial (C. Hanson, 1997)
Lara Croft: Tomb Raider (S. West, 2001)
Max Payne (J. Moore, 2008)
Memento (Ch. Nolan, 2000)
Mortal Kombat (P.W.S. Anderson, 1995)
Mulholland Dr. (D. Lynch, 2002)
Need for Speed (S. Waugh, 2014)
Postal (U. Boll, 2007)
Prince of Persia: las arenas del tiempo (M. Newell, 2010)
reino de los cielos, El (R. Scott, 2005)
Resident Evil (P.W.S. Anderson, 2002)
Revenant, The (A. G. Iñárritu, 2015)
rules of attraction, The (R. Avary, 2002)
Run, Lola, Run (T. Tykwer, 1998)
Scott Pilgrim vs. the World (E. Wright, 2010)
Silent Hill (Ch. Gans, 2006)
Source Code (D. Jones, 2011)
Street Fighter: la última batalla (S. E. de Souza, 1994)
Sucker Punch (Z. Snyder, 2011)
Super Mario Bros (A. Jankel, R. Morton, 1993)

Swimming Pool (F. Ozon, 2003)
Tekken (D.H. Little, 2010)

LUDOGRAFÍA

Archlord (varios diseñadores, 2005-2014)
Assassin's Creed (Jade Raymond, 2007)
Doom, serie (varios diseñadores, 1993-2016)
God of War, serie (varios diseñadores, 2005-2013)
L.A. Norie (B. McNamara, 2011)
Rise of the Tomb Raider (B. Horton, D. Neuburger, M. Brinker, 2016)
Second Life (varios diseñadores, 2003-)
Silent Hill, serie (varios diseñadores, 1999-2012)
Sims, The, serie (varios diseñadores, 2000-2014)
Street Fighter, serie (varios diseñadores, 1987-2016)
Tekken, serie (varios diseñadores, 1995-2009)
The Last of Us (B. Straley, N. Druckmann, 2013)
Tomb Raider (N. Hughes, C. Barlog, D. Gallagher, 2013)
Tomb Raider, serie (varios diseñadores, 1996-2015)
Until Dawn (W. Byles, N. Bowen, 2015)
World of Warcraft (R. Pardo, J. Kaplan, T. Chilton, 2004)

EL VIAJE DEL HÉROE EN LA NARRATIVA DE VIDEOJUEGOS

Luis Felipe BLASCO VILCHES
Universidad Juan Carlos I

En 1949, el antropólogo Joseph Campbell publicó *El héroe de las mil caras*, un ensayo donde analizando las narraciones de los mitos encontraba una serie de patrones que sintetizó en "el viaje del héroe". Años más tarde, en 1992, el guionista Cristopher Vogler se basó en el trabajo de Campbell para escribir *El viaje del escritor*, una suerte de manual en el que propone un método para utilizar el viaje del héroe en la escritura de narraciones contemporáneas, sobre todo cinematográficas, campo donde Vogler desarrolló su carrera profesional.

Desde su publicación, *El viaje del escritor* ha sido referente inexcusable para todos los que escribimos historias, principalmente si es dentro de las artes audiovisuales. Parte del mérito de Vogler radica en aprovechar un hallazgo antropológico y convertirlo en una herramienta para los escritores actuales. En tanto que su área de trabajo era el cine, su adaptación del modelo de Campbell responde a las singularidades del séptimo arte, donde su propuesta es especialmente eficaz. Así lo atestigua el éxito que en su día tuvo y aún tiene: muchísimas de las películas que se estrenan cada año, y más aún los taquillazos de Hollywood, se ajustan canónicamente al viaje del héroe tal y como lo sintetiza Vogler.

Pasadas por el filtro de Vogler, éstas son, muy resumidas, las etapas del viaje del héroe.

1. Mundo ordinario: El punto de partida de la historia, la normalidad del héroe antes de la aventura.
2. La llamada a la aventura: Algo pasa y al héroe se le presenta la opción de solucionarlo asumiendo un desafío, aceptando una aventura.
3. Rechazo de la llamada: En un principio el héroe rehúsa lanzarse a la aventura.
4. Encuentro con el mentor: El héroe se encuentra con un mentor que le anima a la aventura y le prepara para ella.
5. Cruce del primer umbral: El héroe abandona su mundo normal para adentrarse en el mundo especial –mágico, extraño, nuevo…–
6. Pruebas, aliados y enemigos: El héroe supera pruebas, hace aliados y se enfrenta a enemigos… ¡muchas cosas le pasan! Y él, poco a poco, va comprendiendo cómo es ese mundo especial.
7. Acercamiento a la caverna más profunda: El héroe supera una prueba especialmente difícil. El éxito total está cada vez más cerca.

8. El calvario: Momento de gran dificultad. El héroe se enfrenta a la muerte (casi muere él, tal vez muera un compañero…)
9. La recompensa: El héroe obtiene, merecidamente, algo que le ayudará a la resolución de la aventura.
10. El camino de vuelta: El héroe debe terminar el asunto de una vez por todas y regresar al mundo ordinario.
11. La resurrección: El héroe está punto de morir en la prueba final, pero gracias a todo lo aprendido se sobrepone y tiene éxito.
12. Regreso con el elixir: El héroe, mejorado, regresa al mundo ordinario con algo que ayuda a la comunidad.

La eficacia de este esquema se cimienta en su origen. Campbell abstrajo la estructura que articula los mitos clásicos, que son una de las principales bases sobre las que se sustenta la educación narrativa de Occidente. Por supuesto que hay historias magníficas que no atienden a este patrón, pero es igualmente cierto que las narraciones que sí lo siguen tienen mayor probabilidad de ser recibidas con facilidad, lo cual es un buen punto de partida para satisfacer al receptor. Es común que personas que no conocen estos planteamientos cuenten historias –bien sean narraciones profesionales o una cosa muy divertida que les pasó el otro verano– siguiendo el viaje del héroe porque, como ya se ha dicho, es una estructura narrativa que se encuentra en nuestra médula cultural.

¿Y en videojuegos, qué? ¿Se usa mucho, poco, nada…? Antes de responder es preciso matizar un par de cosas: el viaje del héroe sólo es aplicable –ahora ahondaremos en el tema– en los videojuegos que tienen una importante carga narrativa y en los que la narrativa embebida[1] articula el desarrollo de la historia; es probable que en los videojuegos donde la narrativa emergente articula la historia que vive el jugador –cada jugador– podamos distinguir, con mayor o menor rigor, las etapas del viaje del héroe… y sin duda ésa es una investigación interesante, pero tan vasta que excede los límites de este artículo. Aquí nos ceñiremos, pues, a los videojuegos fuertemente narrativos en los que la narrativa emergente está muy atada a la embebida.

Por otra parte, en muchos videojuegos la narrativa no responde a un esquema lineal, en el que tras un acontecimiento sucede necesariamente el siguiente que está previsto, sino que la estructura narrativa se abre como las ramas de un árbol, o se abre y se cierra continuamente como un collar de perlas (Tubau, 2011). Esa diversidad no afecta al presente estudio: si el viaje del héroe es aplicable a una historia en la que, por ejemplo, podamos elegir si matar al dragón o aliarnos con él, si llevar a la princesa de vuelta al castillo o ayudarle a escapar de la opresión paterna, en todos los casos, elijamos lo que elijamos, podremos analizar la narración como única, lineal, continua.

Expuestas las cautelas, vayamos al asunto. Algunos videojuegos responden al esquema del viaje del héroe con la misma exactitud que buena parte del cine estadounidense. Uno de los más notables ejemplos es *The last of us*, donde cada una de las etapas se puede distinguir con una claridad casi pedagógica, lo cual, por otra parte, no supone ningún desmérito: el guion de ese juego es alarde de saber hacer y no hay jugador que no lo disfrute emocionado. No obstante, lo más frecuente es que, cuando podemos distinguir el

1 A grandes rasgos podríamos entender la 'narrativa embebida' como la desarrollada en la creación del videojuego, y 'narrativa emergente' como la desarrollada en la experiencia del jugador (MONCHÁN, 2015).

viaje del héroe en una narrativa de videojuegos, éste presente ciertas singularidades frente al esquema de Vogler. Vamos a verlo etapa por etapa.

1. El mundo ordinario
   En muchos videojuegos, esta etapa es jugable y en ella, además de darnos a conocer el universo propuesto y el avatar a controlar, nos enseñan, o nos dejan descubrir, las principales mecánicas de juego. Un buen ejemplo es el inicio de *The silent age*, en el que comenzamos como un triste trabajador en una oficina, en los años setenta. Todo es gris, desesperanzado, hasta que descubrimos un reguero de sangre…. Y pasamos a la llamada de la aventura, que veremos en seguida.
   Es importante no confundir esta etapa con el prólogo del juego. *Fallout 3* comienza con una narración (el memorable: "*War never changes…*") que nos sitúa en un retrofuturo postapocalíptico, pero esa narración no debe identificarse con la etapa del mundo ordinario: es un prólogo que nos da el contexto donde el mundo ordinario se ubica, que es algo parecido, pero no es lo mismo. El mundo ordinario es la cotidianidad del héroe. En el caso del *Fallout 3* éste se corresponde con toda la parte en la que jugamos la infancia y adolescencia del protagonista.

2. La llamada a la aventura
   El juego –el de verdad, sin tutoriales ni tonterías- está a punto de comenzar. Algo pasa y hay que entrar en acción. Acabamos de mencionar el reguero de sangre de *The silent age*: sin duda una alteración en la vida cotidiana del protagonista que rompe el equilibrio habitual. Básicamente ésa es la clave de esta etapa: sea lo que sea que se haya presentado en la anterior, en ésta se rompe a causa de algo –el detonante– y nosotros, jugadores resueltos, debemos enmendar lo que quiera que haya sucedido.

3. El rechazo a la llamada
   Las dos etapas anteriores se dan en los videojuegos de modo análogo a otras artes. No obstante, en este tercer punto encontramos la primera gran diferencia: el rechazo a la llamada es una etapa que, con frecuencia, es omitida en las narraciones de videojuegos que se aproximan al viaje del héroe. ¿Y por qué? La explicación es sencilla. Cuando un jugador se sienta, lo que quiere es jugar, y en los juegos con fuerte narrativa lo hace a través de un personaje que, en términos generales, le viene dado y él acepta. Una persona pasa a ser jugador porque quiere jugar, y jugar significa en este contexto adentrarse en la aventura. Que el personaje que controlamos rechace la aventura significa que impone al jugador una decisión directamente contraria a sus deseos, reventando la identificación, minando la empatía, haciendo que la necesaria aceptación se tambalee.
   Por lo general, cuando se presenta la aventura, en el punto anterior, ésta se acepta con entusiasmo e incluso impaciencia; esa sed por la aventura que el jugador vuelca en el personaje, fue aprovechada con astucia por Ken Levine a la hora de diseñar la narrativa del *Bioshock* (Kumar, 2008).
   Cuando se da un 'rechazo a la llamada' que no rechina con las ganas de jugar es por lo general en las ocasiones en las que el protagonista tiene un compañero –como en *The last of us*– a quien expone sus reticencias. Digamos que es un rechazo que

se queda en dos o tres líneas de diálogo y poco más, y que en ningún momento frustra la jugabilidad porque se desarrolla generalmente en una cinemática y queda resuelto antes de que el jugador recupere el control.

4. Encuentro con el mentor
   El mentor es básicamente el personaje que verbaliza el tutorial, y el tutorial, o al menos la parte más importante del mismo, se da en muchas ocasiones antes de la llamada a la aventura, como sucede por ejemplo en la última entrega de *Hitman*. No obstante, tampoco es tan raro que el mentor aparezca tras la llamada: en *Firewatch*, toda la parte leída comprende las tres primeras etapas, y comenzamos a controlar al personaje en lo que sería la cuarta y la quinta etapa a la vez: estamos en el mundo especial y ahí tenemos el encuentro con el mentor –mentora: la misteriosa, divertida y tentadora Delilah–.

5. Cruce del primer umbral
   Ahora sí que sí: el juego de verdad comienza. Es fabuloso cómo esto se vive en *Fallout 3*, saliendo del refugio, o en *Skyrim*, escapando de la fortaleza tras el ataque del dragón. En ambos casos hemos estado en un entorno controlado, explícitamente limitado, y salimos a un mundo abierto, inmenso (no es casualidad que en ambos juegos suceda lo mismo… son del mismo estudio, Beteshda, y comparten muchas características). Es muy frecuente que, con respecto al mundo ordinario, haya aquí un cambio de escenario.

6. Pruebas, aliados y enemigos
   Éste es el núcleo de lo jugable. Vogler (2002, 36) establece una duración aproximada para cada etapa: cuanto más condicione la narrativa embebida a la emergente, más probabilidad habrá de que en un videojuego esta etapa, en proporción a la duración total, se ajuste proporcionalmente a lo propuesto por Vogler; cuanto menos sujeta a la embebida esté la narrativa emergente, más probable es que esta etapa se dilate y aun se multiplique, tal y como veremos en el siguiente punto.
   Un videojuego, por mucho peso que tenga su narrativa, es principalmente un juego y, de modo secundario, todo lo demás: una narración, una experiencia visual, musical… lo que sea, pero siempre después de ser un juego. Esta singularidad se manifiesta de manera notable en esta etapa: narrativamente no es de las más relevantes, sin embargo sí es donde de forma más natural sucede la acción. 'Pruebas, aliados y enemigos' es como la nombra Vogler; podríamos rebautizarla con un "Pasan cosas" porque ésa es la esencia: al héroe le pasan cosas que a él le hacen aprender y a nosotros disfrutar. Las cosas que le pasan son enfrentamientos que debe superar, y ahí está la clave de esta etapa: como jugadores eso es lo que nos impulsa a coger el mando: superar desafíos. Como espectadores igual queremos comprender un conflicto político o personal, echar una risa tonta o llevarnos cuatro sustos, pero como jugadores, aunque aceptamos de buen grado todo aquello y aun en ocasiones lo demandemos, lo que verdaderamente queremos es jugar y los juegos, en su inmensa mayoría, se articulan a partir de la superación de desafíos.

7. Acercamiento a la caverna más profunda

   Después de sus aventuras diversas, el héroe se enfrenta a un reto especialmente importante, por su dificultad o trascendencia. En videojuegos ese reto acostumbra a estar personificado por un enemigo de final de fase, un *boss*, como se dice en el argot.

   Las etapas 5, 6 y 7 componen un bloque que en videojuegos puede repetirse tantas veces como se considere oportuno. El bloque seguiría estos pasos:

   - (5) Presentación de la fase: ¿hay alguna mecánica nueva? ¿Algún enemigo nuevo que pueda modificar la jugabilidad?
   - (6) Desarrollo de la fase: el 90% de la misma.
   - (7) *Final boss*: enemigo o prueba de final de fase.

   Ese esquema lo podemos encontrar en multitud de juegos, sobre todo si son de acción, en el sentido más amplio y generoso del término. En esos juegos, salvo el comienzo y el final, todo es poco más o menos una repetición del esquema. Los clásicos de plataformas son un ejemplo clarísimo, y también muchos juegos de lucha.

   La repetición de este esquema puede ser rudimentaria y obvia, como por ejemplo en *Sonic the hedgehog*, donde cada fase es presentación del mundo (5), carreras y saltos (6) y combate con el *boss* de esa fase (7); o de modo un tanto más elaborado, como es el caso de *Dragon age: origins*, un videojuego de rol con una importante carga narrativa: en la parte central del juego debemos cumplir cuatro objetivos: lograr tres alianzas y obtener un antídoto; cada uno de estos objetivos se articula tal y como acabamos de ver: presentación del mundo –o el entorno– (5), desarrollo del conflicto (6) y resolución tras un enfrentamiento o desafío notable (7).

8. El calvario

   Esta fase sólo es claramente distinguible en los videojuegos que, además de responder al viaje del héroe, tienen una narrativa que pauta con rigor la experiencia de juego. En la mayoría de los casos, si quisiéramos ver esta etapa tendríamos que conformarnos con atribuirla a una suerte de gran dificultad en la etapa anterior, o algo similar… lo cual, sin duda, sería un ejercicio estéril y aun pedante. Sin embargo, sí hay videojuegos en los que esta etapa la podemos distinguir de manera nítida: *Life is strange* es un buen ejemplo. El juego de Dontod Entertaintment plantea una narrativa con una estructura que sigue el viaje del héroe fielmente. En un punto de la historia, acabando el segundo tercio, viajamos a un tiempo alternativo y nos encontramos con nuestra mejor amiga postrada en una cama, melancólica, abatida… y rogándonos ayuda para que pueda cumplir lo que desea: morir.

   No obstante, tal como decíamos al comienzo de este apartado, lo cierto es que en la mayoría de los videojuegos esta etapa no suele ser muy distinguible.

9. La recompensa

   Esta etapa está en prácticamente todos los videojuegos, incluso en aquellos cuya narrativa es mínima. Se trata del momento en que el jugador obtiene el último poder, la última arma, aquella con la que podrá hacer frente al enemigo final. Un videojuego en que esto se muestra de manera muy obvia es *Lost planet:*

Extreme condition: hacia el final del juego conseguimos un Vital Suit –una suerte de macroesqueleto robótico– con el que tenemos la certeza de que seremos capaces de hacer frente a lo que se nos ponga por delante.

10. El camino de vuelta
    En pocos videojuegos se hace un camino de vuelta tal cual. Lo habitual es avanzar siempre, entre otras razones porque el descubrimiento de nuevos escenarios es uno de los estímulos que mantienen al jugador. Ahora bien, si somos flexibles a la hora de interpretar esta etapa, la podemos identificar en muchos juegos: sería el trayecto que hace el personaje del jugador, el héroe, una vez obtenido ese gran poder con el que será capaz de solucionar el gran conflicto. En *Bioshock* podríamos apuntar que es el breve recorrido que transitamos desde que nos hemos convertido en un Big Daddy y nos enfrentamos a Fontaine.
    Como sucedía con El calvario (8) esta etapa no es, por lo general, muy distinguible en videojuegos. Con un esfuerzo más academicista que académico lograríamos deducirla en muchos casos con una presencia leve, sutil…, pero lo cierto es que rara vez, cuando puede ser reconocida, aporta un alto valor narrativo como sí sucede en otras artes.

11. La resurrección
    En videojuegos esta etapa suele estar comprendida dentro del enfrentamiento final. Antes hemos mencionado por encima la distinción entre narrativa embebida y narrativa emergente. Incluso en los videojuegos en los que la narrativa embebida dicta estrechamente la experiencia de juego, esta etapa suele confiarse a la narrativa emergente. Pero no siempre es así. El final de *The last of us* en el que Joel escapa con Ellie en brazos responde claramente a La resurrección, pero es una excepción. Lo más común es, como se ha dicho, que se confíe a la narrativa emergente, esto es: al diseño de juego.

12. Regreso con el elixir
    Esta etapa no tiene acción y, por tanto, a estas alturas del videojuego, poco interés hay en jugarla: por norma general la podemos identificar con una cinemática que concluye la historia. Ya hemos superado el último desafío: queremos, a modo de premio, que nos lo celebren mientras nos relajamos en el sofá. Prácticamente todos los juegos con una fuerte carga narrativa, y buena parte de los que tienen una narrativa ligera, cierran con una cinemática que recompensa al jugador más tenaz. Memorables son los finales que ofrecía *Street Fighter II: the world warrior*, donde podíamos conocer detalles sobre la historia personal del luchador con el que habíamos superado el juego.
    Así podríamos decir que responde la propuesta de "el viaje del héroe" a la narrativa de videojuegos, de modo muy similar a otras artes, pero con algunas singularidades propias del medio. Valga para cerrar este artículo la repetición de una idea expresada más arriba: el viaje del héroe responde a una estructura extraída de la raíz de nuestra cultura y, en consecuencia, la tenemos en el tuétano…, pero ni es la única manera de contar historias ni asegura el éxito o el interés de lo que se cuente. Conocerlo es enriquecedor porque nos da una herramienta más a la

hora de crear, desarrollar y corregir. Rechazarlo por clásico es una mediocridad que empobrece. Y lo mismo seguirlo como un dogma.

BIBLIOGRAFÍA CITADA:

KUMAR, Matthew, Christian Nutt (2008): "Ken Levine's on Bioshock's narrative drive". En *Gamasutra, http://www.gamasutra.com/view/feature/132037/ken_levine_on_bioshocks_narrative* [consulta: 15/03/17]

MONCHÁN, Josué (2015): "Emergencia en el apocalipsis zombi. Mecanismos para la creación de narrativas emergentes en *DayZ*". En: *adComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, nº9. Castellón: Asociación para el Desarrollo de la Comunicación adComunica, Universidad Complutense de Madrid y Universitat Jaume I, 185-192. DOI: http://dx.doi.org/10.6035/2174-0992.2015.9.12 [consulta: 15/03/2017]

TUBAU, Daniel (2011) *El guion del siglo XXI*, Alba Editorial, Barcelona

VOGLER, Cristopher (2002) *El viaje del escritor*, Non troppo, Madrid.

VIDEOJUEGOS CITADOS

Bioshock, 2k games, 2007
Dragon age: origins, Bioware, 2009
Fallout 3, Beteshda Games Sudios, 2008
Firewatch, Campo Santo, 2016
Hitman, Io Interactive, 2016
Life is strange, Dotnod Entertrainment, 2015
Lost planet: Extreme condition, Capcom, 2006
Sonic the hedgehog, Sega, 1991
Street Fighter II: the world warrior, Capcom, 1991
The last of us, Naughty dog, 2013
The silent age, House of Fire, 2012

LEGADO ENVENENADO: LA PERDURACIÓN DE DISTORSIONES HISTÓRICAS EN LA LÚDICA DIGITAL

Kevin DÍAZ ALCHÉ
Universidad de Alicante

RESUMEN

El cine y los videojuegos han demostrado tener una gran presencia mediática en la sociedad actual. Tanto es así, que se ha alcanzado el punto en que debemos plantearnos su capacidad para condicionar y/o cambiar nuestra percepción y conocimientos de la realidad presente, pasada y futura. Como cualquier otra expresión cultural, transmiten hechos y saberes que pueden estar condicionados o distorsionados, como es el caso de muchas obras que tratan procesos históricos. Trataremos pues, en este caso, la conocida como «leyenda negra» de los Borgia que, pese a haber nacido hace quinientos años, sigue vigente en la imagen estereotipada que se proyecta desde estas dos industrias, tan unidas en un proceso de retroalimentación.

Palabras clave: Historia, Borgia, Cine, Videojuegos, Intertextualidad, Retroalimentación, Estereotipos.

ABSTRACT

Cinema and Videogames have shown having a great media presence in current society. So much so that there is the point when we must pose their ability to condition and/or change our perception and background about present, past and future reality. As any cultural expression, they transmit facts and knowledge that would be conditioned or distorted, as a lot of productions that treat historical courses. We are treating, in this case, the known as "black legend" of the Borgias which, despite the fact it was born five hundred years ago, it is in the stereotyped image that is projected by these both industries, united in a feedback process.

Keywords: History, Borgias, Cinema, Videogames, Intertextuality, Feedback, Stereotypes.

1. INTRODUCCIÓN

En el año 68 d.C. fue asesinado el emperador Nerón, uno de los monarcas más denostados en la historiografía clásica romana. Tras su muerte, se le recordó como un personaje tiránico, narcisista, extravagante e instigador de múltiples persecuciones a cristianos. Todo un compendio de adjetivos propios de un sociópata con poder que oscurecieron las medidas que el Príncipe Romano había adoptado en pro de la cultura, la administración, la fiscalidad y el ejército. Poco se habló del convulso período que vivía el aún joven Imperio: una monarquía que se hacía ver salvadora del Estado y que aún no había terminado de institucionalizarse; una ingente cantidad de nueva población que requería de un marco legal al que ajustarse; y continuas influencias filosóficas, culturales, religiosas y políticas que no hacían más que llegar de Oriente (Fernández, 1991). Se había puesto en práctica lo que más de mil años después se bautizaría con el nombre de *damnatio memoriae*, el castigo a la memoria de un emperador fallecido y la destrucción de todo testimonio material que atestiguase su existencia[1].

Las motivaciones que hay detrás quedan en parte ajustadas a una práctica que fue utilizada institucionalmente por el Imperio Romano, pero que ha sido aplicada en diversos momentos a través de un gran abanico de métodos y situaciones. Se trata de la influencia que agentes externos tienen en la imagen de determinados individuos o procesos. Siempre con gran presencia mediática como el propio Estado Romano, impulsado por un Senado contrario a las políticas llevadas a cabo por Nerón y con intereses contrapuestos a éste, son capaces de crear concepciones que suelen mantenerse en el tiempo retroalimentándose a sí mismas a través de manifestaciones muy diversas. A día de hoy, dos de esas vías socio-culturales son de especial relevancia: el cine y el videojuego.

2. LA IMAGEN DIGITAL COMO TRANSMISORA DE SABER

Téngase en cuenta que, pese a la consecuente reducción de opciones, el tipo de cine sobre el que se observa una mayor relación con la industria del videojuego es el que corresponde a lo que se conoce como *cine espectáculo*, por ser éste el que inició la relación con el juego digital y el que más ha potenciado con aquél el fenómeno de la *intertextualidad* e *intermedialidad* (Martínez, 2015: 43). Como forma de expresión del fenómeno *Nuevo Hollywood*, estamos ante un paradigma en el que «lo relevante ya no es el film en sí, sino hacer de él una "gama de producción / multimedia"» (Martínez, 2015: 130). Esto incluye no sólo la búsqueda del éxito taquillero (principal objetivo del cine como producto), sino también la rentabilidad económica en otros mercados como el de los videojuegos o el gran abanico que conforma el mundo del *merchandising*.

Por su parte, los videojuegos, enmarcados dentro de la *cultura de masas*, se han convertido no sólo en una de las principales herramientas de ocio de las generaciones más jóvenes (Esnaola & Levis, 2008), sino que han traspasado barreras que les han llevado a ser uno de los principales conductos de socialización y tener un papel destacado en los procesos de transmisión de saberes (Díez, 2009). Más aún si se advierten los lazos que

1 Otros monarcas romanos a los que se les castigó con esta medida fueron Calígula, Galba, Cómodo o Domiciano, entre otros. A éste último le fue consagrado el Arco de Medinaceli –tal y como aparecía en su inscripción– hasta que, tras condenarle, se sustituyó su nombre por el de Trajano.

unen a la industria de la lúdica digital con el *Nuevo Hollywood*[2], continua relación que permite hablar de fenómenos como los de videojuegos basados en películas, adaptaciones cinematográficas de videojuegos y películas que traten el tema del videojuego (Martínez, 2015: 141-149).

Con todo, podemos aceptar la premisa de que tanto el cine *mainstream* como los videojuegos con un reciente aumento en la influencia de los llamados videojuegos *indie* se han convertido en elementos sociales y culturales fundamentales para entender una sociedad que ha pasado de lo analógico a lo virtual y audiovisual, convirtiéndose en la principal ventana por la que «observar, analizar y comprender nuestro / mundo» (Pereira, 2005: 207) e impregnando con ello el ámbito académico, laboral, social y comunicativo (Gee, 2004).

3. HISTORIA, CINE Y VIDEOJUEGO

La función del cine y el videojuego como herramienta de aprendizaje no se limita a nuestro presente; por el contrario, se amplía a épocas pasadas. El binomio compuesto por un lado por cine y videojuegos y, por otro, Historia, ha sido objeto de numerosos análisis e interpretaciones posicionadas a favor o en contra de su existencia en base al riesgo que supone la eventual manipulación histórica de las producciones (Bermúdez, 2008). Un riesgo alarmante si se observa, como advierte Rosenstone (1997), que con la popularización del cine histórico generalmente de corte bélico, éste es el principal método de aproximación al pasado por parte de una amplia mayoría de la población, extrapolable ahora al juego digital. Encontramos obras que tratan de llevar a cabo la titánica tarea de recomponer situaciones históricas concretas con las limitaciones que largometraje, serie y videojuego arrastran en formato y estilo. Como veremos, el resultado es muy diverso.

El séptimo arte nos ha regalado obras históricas a la altura del universalmente aclamado *El gatopardo* (1964)[3]. Producción franco-italiana que nos traslada de forma elegante a la encrucijada vivida por un noble siciliano en tiempos de la unificación italiana, representa hasta tal punto la vida cortesana que los detalles se pierden en la inmensidad[4]. También lo hace de forma excelente *La vida es bella* (1997) que, dirigida y protagonizada por Roberto Begnini, ofrece una visión cruda y descaradamente humorística de la *Shoah* desde la reducida lente de un adulto judío y su hijo[5]. Dos formas muy distintas de hacer cine que consiguen un resultado de generada aceptación por parte de crítica y público. El mundo del videojuego, otro tipo de expresión artística como ya sentenció el MoMA[6], también se adentró en la temática histórica desde sus primeros años con entregas que pasarían a la historia por su novedad técnica y su atrevimiento, no sólo en lo que respecta al reducido

2 Lazos que se originan originada a partir de la diversificación de mercado que se ha impuesto desde las nuevas directrices de la industria cinematográfica en cuestión y la diversificación del modelo de negocios (Martínez, 2015).

3 «The Leopard (re-relase)», Metacritic; <http://www.metacritic.com/movie/the-leopard-re-release> [consulta: 22 enero 2017].

4 «El gatopardo», IMDb; <http://www.imdb.com/title/tt0057091/> [consulta: 07 enero 2017].

5 «Life is Beautiful», Rotten Tomatoes; <https://www.rottentomatoes.com/m/1084398-life_is_beautiful> [consulta: 07 enero 2017].

6 Sucasas, A., «El MoMA ampliará su colección permanente de videojuegos», El País (2014); <http://cultura.elpais.com/cultura/2014/01/31/actualidad/1391205840_171776.html> [consulta: 23 diciembre 2016].

número de miembros del equipo desarrollador, sino también por su forma de moverse entre vacíos legales evitando así violar algún que otro derecho de autor. Hablamos de *La abadía del crimen* (1987), de Opera Soft. Diseñado para *Amstrad CPC*, esta entrega de 8 *bits* llevó al videojuego la trama principal de la novela de Umberto Eco, *El nombre de la rosa* (1980) y, en él, el jugador debía alternar la investigación en torno a los extraños asesinatos ocurridos en una abadía benedictina con el seguimiento de las estrictas reglas de convivencia[7] impuestas por la orden.

Lamentablemente, la lúdica audiovisual de ambientación histórica ha dado lugar a piezas de cuestionable valor moral o que simplemente absorben estereotipos con el objetivo de alcanzar la rentabilidad económica. En el primer grupo se encuentran films del nivel de *El nacimiento de una nación* (1915)[8], de David Griffith, que con unos ingresos sólo en EEUU diez veces por encima de su presupuesto, narra una particular visión de la reconstrucción nacional de Estados Unidos en la que no se duda en defender la supremacía de la raza blanca y hacer pasar por realidad algunas falsedades[9]. El segundo grupo tiene representantes tan románticos como *El último samurái* (2003)[10], que repite el tópico del héroe en busca de la redención añadiendo una estética japonesa[11]; o videojuegos como la maniquea saga *Battlefield* (desde 2002) o las violentas entregas *Medieval: Total War* (2002)[12] y el reciente *For Honor* (2017)[13], que resaltan continuadamente la visión estereotipada de una violenta Edad Media (Díez, 2007).

Para analizar estos procesos, de retroalimentación y atribuciones mantenidas a lo largo del tiempo por parte de la industria del cine y los videojuegos, fijaremos la hipótesis en el caso de Rodrigo Borgia y su familia, cuyo poder «despertó miedo, envidia y odio, dando lugar a la llamada "Leyenda Negra"» (Duran, 2008: 63).

4.EL PASO POR ROMA DE *GLI CATALANI* Y SU ETERNA «LEYENDA NEGRA»

Si no se observa y analiza de forma apropiada, los arquetipos y los tópicos modifican nuestro concepto de la Historia en el momento en que pasamos a olvidarnos de que cuanto vemos en la pantalla no es la realidad, sino una farsa minuciosamente desarrollada (Tarkovski, 2002).

Basta con teclear el nombre de cualquier miembro de la familia Borgia en alguno de los principales motores de búsqueda para encontrar cientos de referencias que los relaciona con la corrupción, el asesinato con una constante presencia del veneno y otro tipo de prácticas consideradas poco honrosas, incluidos el incesto o la celebración de bacanales dentro de

7 Delcán, J., «La Abadía del Crimen», Ona Catalana (2003); <http://microhobby.speccy.cz/gameover/200402.ogg> [consulta: 7 enero 2017].

8 «El nacimiento de una nación», IMDb; <http://www.imdb.com/title/tt0004972/?ref_=tttr_tr_tt> [consulta: 28 enero 2017].

9 Brody, R., «The worst thing about "Birth of a nation" is how good it is», New Yorker (2013); <http://www.newyorker.com/the-front-row/the-worst-thing-about-birth-of-a-nation-is-how-good-it-is> [consulta: 27 enero 2017].

10 «El último samurái», IMDb; <http://www.imdb.com/title/tt0325710/?ref_=nv_sr_1> [consulta: 12 enero 2017].

11 Schickel, R., «Found in Translation», Time (2003); <http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,1006392,00.html> [consulta: 12 enero 2017].

12 «Medieval: Total War», MeriStation; <http://www.meristation.com/pc/medieval-total-war/juego/1508331> [consulta: 18 febrero 2017].

13 «For Honor - PLAYSTATION 4», IGN; <http://es.ign.com/for-honor-ps4> [consulta: 18 febrero 2017].

la propia curia papal. Es tal la naturalidad con la que se habla en estos términos que no es extraño encontrar desde alguna prensa informativa referencias a la hija de Rodrigo Borgia con el apelativo de prostituta[14].

Para comprender lo sucedido con la familia Borgia, antes hay que situar a los protagonistas en su contexto, cuando el aún joven Rodrigo llegaba a una Roma de mediados del siglo XV. Una ciudad en la que las intrigas fácilmente eran resueltas mediante el uso de las armas o el soborno, los pontífices legitimaban a sus hijos entregándoles señoríos o nombrándoles cardenales y se inmiscuían en la política de otros Estados (Sánchez, Castell & Peset,1994: 11).

En 1492, Rodrigo Borgia se consolidó como Papa con el nombre de Alejandro VI. Durante su papado luchó contra la resistencia de ciudades de los Estados Vaticanos que renegaban de su control; mientras que para mantener el *statu quo* también intervino en política exterior, como en los asuntos dinásticos del Reino de Nápoles (Sánchez, Castell & Peset, 1994: 25) o en los del mosaico de pequeños Estados en el norte de Italia. Alejandro VI casó varias veces a su hija Lucrecia con fines políticos, como era común en las casas reales y nobiliarias europeas (Villarroel, 2005: 133-136). A César, su hijo más afamado y hasta entonces cardenal, lo casó con una noble francesa de la que recibió el Ducado de Valence. Años más tarde el joven fue conocido por iniciar un periplo de tres campañas militares con el objetivo de recuperar el control de todos los territorios teóricamente pontificios y poner en jaque a los Estados vecinos (Villarroel, 2005: 201-224). Pronto los Borgia quedaron enfrentados a familias importantes como los Orsini y los Colonna (Villarroel, 2005: 63-74).

Las consecuencias no tardarían en llegar. Juan, Capitán General de los Ejércitos Papales e hijo de Rodrigo, fue atado de pies y manos y asesinado violentamente por sus enemigos políticos antes de ser arrojado al Tíber. Poco después se produjo un intento fallido de asesinar al tercer hijo del Papa, Jofré Borgia, mientras que César tuvo que soportar los rumores que sobre él se generaron desde las pequeñas cortes que iba derrotando (Villarroel, 2005: 201-230). Curiosamente, acabada ya la tercera campaña militar de César y encontrándose padre e hijo en Roma, ambos cayeron enfermos con síntomas similares. La juventud y la fuerza de César le permitieron sobrevivir, pero no fue así con el Pontífice, quien acabaría sus días el 18 de agosto de 1503 (Villarroel, 2005: 284). César tuvo el dudoso honor de perder todas sus conquistas por orden de los sucesores de su padre y terminar sus días cuatro años después en una emboscada mientras luchaba al servicio del Rey de Navarra. Lucrecia, por su parte, vivió unos años más en la corte de Ferrara junto a su tercer y último marido, donde falleció dando a luz (Sánchez, Castell & Peset, 1994: 26-27) para ser recordada como «una de las duquesas consortes / más fieles y comprometidas» (Villarroel, 2005: 300).

Mientras todo esto ocurría, los enemigos del Papa llevaban años construyendo esa imagen que ha llegado a la actual lúdica audiovisual (Duran, 2008: 71). Ya en su coronación, cardenales contrarios a Alejandro VI dieron rienda suelta al rumor de que mulas cargadas de oro corrían por Roma desde el palacio de los Borgia hasta los de quienes le habían dado su apoyo, algo fácil de creer dado el tráfico de influencias que se producía en Roma. Otros rumores hablaban de incesto entre César y Lucrecia, por no mencionar la acusación hacia éste de haber sido el autor de la muerte de su hermano. El propio maestro de ceremonias de Alejandro VI, Burckhard, quien fue descubierto usando los fondos vaticanos para su propio beneficio, acusó al pontífice en su diario de haber dado una copa envenenada a un cardenal

14 Fourmont, G., «Lucrecia Borgia, la prostituta del Papa», Público (2009); <http://www.publico.es/culturas/lucrecia-borgia-prostituta-del-papa.html> [consulta: 18 noviembre 2016].

y haber celebrado, una noche de Todos los Santos, una gran bacanal en honor a sus hijos donde los cardenales competían por tener un mayor número de relaciones con prostitutas a cambio de premios; entre otras muchas excentricidades (Villarroel, 2005: 322-326).

Fuera de Roma, el «antipapista» florentino Savonarola aseguraba que un mendigo romano había visto al cardenal Borgia pactar con el diablo un papado de doce años (Villarroel, 2005: 327-331); mientras que Guidobaldo de Montefeltro otrora aliado promocionaba obras teatrales sobre la caída del «malvado» pontífice y sus hijos. (Villarroel, 2005: 320-326).

Como consecuencia, cronistas como Francesco Guicciardini en su *Storie fiorentini* comenzaron a recoger estos falsos testimonios como ciertos (Durán, 2008: 72). Cuando un siglo más tarde Tomaso Tomasi escribió su *Vita del Duca Valentino* (1655), no pudo evitar tomar como ciertas las acusaciones de incesto y asesinato. Por su parte, el protestantismo vio en los Borgia un arma afilada contra la Iglesia postridentina con autores como Negri da Bassano, Masserio o Gregorio Leti (Duran, 2008: 74). Con la llegada del Romanticismo, la leyenda se agrandó y sus autores reprodujeron clichés con obras como *Lucrezia Borgia* (1833), de Víctor Hugo o *Crímenes Célebres: Los Borgia* (1841), de Alejandro Dumas.

5. DEL PAPEL A LA PANTALLA

Son numerosas las obras cinematográficas que tratan sobre los Borgia. Algunas de ellas son *Prince of Foxes* (1949), de Henry King, con Orson Welles en el papel del astuto e incompasivo César Borgia; *Lucrecia Borgia* (1947), película argentina dirigida por Luis Bayón; su homónima francesa *Lucrèce Borgia* (1953), de Christian-Jake y protagonizada por la taquillera Martine Carol; *Il duca nero* (1963), una producción italo-hispana de bajo presupuesto que narra los intentos de unificar Italia por parte de un poco afortunado César Borgia; o la serie franco-alemana *Borgia: Faith and Fear* (2011), de Tom Fontana.

Procederemos entonces al análisis crítico, histórico y cinematográfico de las producciones más influyentes de los últimos años con respecto a la imagen de la familia Borgia. De entre la larga lista se ha seguido un criterio muy específico para seleccionar las dos entregas que se adaptan a los planteamientos iniciales, cada una con unas características concretas: ser una gran producción; y ser un producto de ámbito nacional que no se desarrollase con mayores pretensiones a las de emitirse en el país de origen de la denostada familia.

Con un *Hollywood* productor de entre un 40 y un 90% de las cintas a nivel mundial (Miller et al., 2001: 15), no es extraño hablar de una producción de alcance internacional que se haya desarrollado en la línea del fenómeno del *Nuevo Hollywood* y con presencia de elementos propios del *cine espectáculo*[15]. Un producto de alcance relevante y que, por su condición, fuera proclive a dar pie a todo tipo de clichés de atractivo para el gran público. A este criterio se adaptan tanto la ya mencionada *Borgia: Faith and Fear* (2011) como su más próxima competidora, la serie canadiense-estadounidense *The Borgias* (2011), dirigida por Neil Jordan. A diferencia de la producción franco-alemana, la serie de Jordan fue emitida a través de canales gratuitos para varios países. *Cuatro* y *Telecinco* para España o *Canal 9* en el caso de Argentina, mientras que la serie de Fontana nació de la mano del canal francés de subscripción *Canal+* y ha sido ofrecida, para el ámbito anglosajón, por la plataforma de *streaming* multimedia de pago *Netflix*. La distinta naturaleza de los medios

15 Como indica Martínez (2015: 43), se trata de un tipo de cine que debe cumplir tres requisitos, a saber, ser un elemento actual, dar especial importancia al significante frente al significado y mantener cierto carácter digital.

por los que se emitieron y el mayor alcance de *Los Borgia* emitida en trece países, frente a los siete de *Borgia: Faith and Fear*, hacen que la balanza se decante hacia la opción de Jordan. Sin embargo, no todo es un producto *made in USA*, y hay rodajes que escapan al gigante norteamericano. Es el caso de *Los Borgia* (2006), film español dirigido por Antonio Hernández y nominado a cuatro premios Goya que pese a tales candidaturas no tuvo mayor pretensión que ser emitida como miniserie a través de la cadena privada *Antena 3*, motivo que justifica su valor como objeto de estudio que poner en contraste.

En lo que respecta a la industria del videojuego, la selección de un producto que haga referencia a la familia Borgia se ve tajantemente limitada por los pocos títulos que le hacen alusión. Los únicos juegos digitales con un factor de impacto que permita mantener ciertos estereotipos acerca del papa valenciano y su entorno más cercano pertenecen a la afamada saga de acción y aventuras *Assassin's Creed*, perteneciente a la gigante *Ubisoft*. Con más de 73 millones de copias vendidas en todo el mundo para 2014[16], lo que convierte a los videojuegos de la hermandad de asesinos en la franquicia más exitosa en la historia de la desarrolladora, cuenta con dos entregas dedicadas a los Borgia: *Assassin's Creed II* (2009) y *Assassin's Creed: Brotherhood* (2010). Además, ambas poseen las mismas características en cuanto a jugabilidad, diseño de personajes y entorno y potencia gráfica y forman parte del mismo arco narrativo, motivos más que suficientes para considerarlos como un solo ente con el que comparar las producciones cinematográficas.

6. *LOS BORGIA* VUELVEN A CASA

«Culebrón, acción, intriga, amor, lujuria... ¡Tiene de todo!, dice María Valverde de *Los Borgia*, ambiciosa producción dirigida por Antonio Hernández». Así comienza la sinopsis que hace *Fotogramas*[17] sobre la película española *Los Borgia*, una carta de presentación que dice mucho acerca de qué va a encontrar el público con su visionado.

Con un presupuesto de doce millones de euros, fue rodada entre Italia y España bajo una coproducción compartida por Antena 3 TV y la italiana De Angelis. La obra de Hernández prometía una mezcla de rigor histórico y suspense, aportando una visión particular que pretendió servir de mirilla por la que asomarse al momento en que Alejandro VI poseyó el trono papal sin hacer ningún tipo de juicio moral[18]. Tras un duro rodaje que combinó las inclemencias climatológicas y las largas horas de maquillaje y vestuario que le valieron dos de sus cuatro nominaciones a los Goya de Mejor Dirección Artística y Mejor Diseño de Vestuario[19], la cinta fue estrenada en su versión largometraje y mini-serie a finales de 2006, logrando una recaudación de más de seis millones de euros y atraer a más de un millón de espectadores[20] en el ámbito peninsular.

16 Seibert, D., «Assassin's Creed Franchise Sales Exceed 73 Million», IGN (2014); <http://www.ign.com/articles/2014/04/21/assassins-creed-franchise-sales-exceed-73-million> [consulta: 20 noviembre 2016].

17 «Los Borgia», *Fotogramas*; <http://www.fotogramas.es/Peliculas/Los-Borgia> [consulta: 28 diciembre 2016].

18 Muez, M., «Los Borgia, la huella de una influyente familia en el Renacimiento italiano», *El País* (2005); <http://elpais.com/diario/2005/12/23/cine/1135292412_850215.html> [consulta: 29 enero 2017].

19 «Estas son las nominaciones de los Premios Goya 2007», Premios Goya; <http://www.premiosgoya.com/21-edicion/nominaciones/por-categoria/> [consulta: 30 diciembre 2016].

20 «Largometrajes españoles con mayor recaudación», Ministerio de Educación, Cultura y Deporte; <http://www.mecd.gob.es/cultura-mecd/areas-cultura/cine/mc/cdc/anos-anteriores/ano-2006/cine-peliculas-espaniolas.html> [consulta: 17 enero 2017].

La producción se inicia con un César Borgia (Sergio Peris-Mancheta) entre claroscuros, desaliñado y malhumorado, que es arrestado por las autoridades castellanas por orden de los Reyes Católicos. Acto seguido, la trama retrocede doce años al momento de la elección de Rodrigo Borgia (Lluís Homar) como Papa. Se acaban de mostrar el ocaso y la cúspide de la familia Borgia. A partir de ese instante las hábilmente interpretadas muestras de nepotismo son continuadas. Justicia en forma de asesinatos, enjuiciamientos a dedo y toda una caza de brujas en torno a los caprichos del nuevo Pontífice sirven de motor para la trama. La dificultad de transmitir la situación política de la Italia del Renacimiento y el que personajes de la talla de Caterina Sforza (Paz Vega) pasen delante de cámara sin demasiado protagonismo son aspectos que parte de la crítica señaló[21], pese a sus otras ya mencionadas virtudes.

Rodrigo y César se convierten desde el inicio en grandes protagonistas de la trama. El primero por ser quien, de forma unilateral, decida sin tapujos los movimientos de su prole. El segundo, por ser quien, mal que peor, busque continuamente la protección de su familia y poder mostrar al mundo que las prácticas de los Borgia no son diferentes a las del resto de la élite urbana de Roma. Por el contrario, Juan (Sergio Múñiz) y Lucrecia Borgia (María Valverde) pasan todo el largometraje en una continua disputa por tener algún protagonismo, si bien con la muerte de Juan la situación se resuelve. Jofré (Eloy Azorín), el menor de los hijos de Rodrigo que hacen aparición en el film, junto con Vanozza (Ángela Molina), madre de los cuatro, pasan totalmente desapercibidos.

Así se nos presenta esta peculiar familia Borgia siempre acompañada del maestro de ceremonias Burckhard (Roberto Álvarez). «¡Basta de escribir! ¡Que dejes esa maldita pluma, Burckhard!», son las palabras que Lluís Homar ponía en boca de un impaciente Alejandro VI, que veía cómo su funcionario más apegado dejaba testimonio de sus tropelías y las de su familia. Es la forma con la que Antonio Hernández justifica escenas como las que muestran encuentros lujuriosos entre César y Juan con Sancha de Aragón (Linda Batista), primero prometida y después esposa de Jofré; el asesinato a sangre fría del criado de Lucrecia, Perotto (Diego Martín), a manos de César; o el romance imposible entre éste y su hermana. Y con detalles así parte de la crítica calificó la cinta como de gran rigor histórico, quizá centrada en admirar el cuidado estético que rodea cada acción, más que en cuestionar la veracidad del relato interesado de Burckhard que, repetido incesantemente, ha llegado como veraz[22]. Pese a su escasa relevancia internacional, el éxito del que disfrutó en su país de nacimiento ha hecho de *Los Borgia* la primera de varias producciones audiovisuales que en apenas cinco años han reavivado la imagen distorsionada de una de las familias valencianas más poderosas de los inicios de la Edad Moderna.

7. LA ORGANIZACIÓN CRIMINAL DEL RENACIMIENTO

A partir de ese momento se produjo una relativa calma en lo que a producciones con esta temática se refiere, hasta que cinco años después y tras el éxito de la afamada *Los Tudor* (2007), con un total de 78 nominaciones incluidas a los Globos de Oro y 49 premios entre los

21 Cortijo, J., «"Los Borgia": La familia ya no es lo que era», ABC (2006); <http://www.abc.es/hemeroteca/historico-06-10-2006/abc/Espectaculos/los-borgia-la-familia-ya-no-es-lo-que-era_1423639070322.html#> [consulta: 02 enero 2017].

22 «Antonio Hernández presenta en Málaga su superproducción 'Los Borgia'», El País (2006); <http://cultura.elpais.com/cultura/2006/03/20/actualidad/1142809203_850215.html> [consulta: 28 enero 2017].

que se incluyen varios Emmy[23], la cadena estadounidense *Showtime* decidió embarcarse en otra superproducción histórica ambientada en torno al apogeo de la saga familiar valenciana.

Con una predecesora de tal magnitud, la nueva serie dirigida por Neil Jordan pronosticaba una acogida favorable. Su reparto internacional estuvo encabezado por el galardonado con un Óscar a Mejor Actor Jeremy Irons, por su actuación como el enigmático barón Claus von Bülow en *El misterio Von Bülow* (1990), que hizo las veces de Rodrigo Borgia[24]. Como no podía ocurrir de otro modo, su estreno en 2011 se convirtió en el mejor para la cadena desde hacía siete años[25]. Antes de acabar el año, Mediaset ya había adquirido los derechos de emisión y la serie comenzó a emitirse, primero en Telecinco y posteriormente en Cuatro. Aunque la competencia con otras series de éxito como *Hispania* no permitió que su Santidad se posicionara en los máximos de audiencia[26], mantuvo durante su trayectoria una media de más de 900.000 espectadores por capítulo en el ámbito español, llegando a tener picos de hasta millón y medio[27].

El reconocimiento general vino acompañado de más de 50 nominaciones y una decena de premios, entre los que se encuentran dos *Primetime Emmy* y varios premios nacionales como los *Canadian Screen*. Pese a no alcanzar la consideración que obtuvo *Los Tudor*, *Los Borgia* es una serie que como ocurrió con la obra de Hernández y con un presupuesto mucho mayor del que dispuso el director español destacó por su vestuario, fotografía y efectos visuales. El *horror vacui* en los salones, pasillos y plazas y el excelente uso del color para transmitir mensajes sin necesidad de guion destacan en la figura de Lucrecia Borgia, quien pasa de vestir con colores rosados que resaltaran inocencia a llevar un atrevido bermellón. Este trabajo obtuvo dos *Primetime Emmy* a Mejor vestuario en una serie; un *Canadian Screen* a Mejor fotografía en una serie dramática; y una larga lista de nominaciones sobre estos tres aspectos concretos.

Lamentablemente, lo que consiguió en impacto mediático no vino acompañado de rigor histórico y ni tan siquiera de cierta justicia hacia la imagen de los personajes. La historia de *gli catalani*, que con su formato de serie y las sub-tramas que estableció pudo haber recordado a aquella familia italo-americana creada por Mario Puzo, pasó a convertirse en una trama enrevesada en la que la violencia injustificada estaba a la orden del día[28]. Unos meses antes de su estreno, Irons habló de su personaje en una entrevista para el diario *The Telegraph* del siguiente modo: «You / begin to see this very complicated and extraordinary man who isn't / at all what history has handed down to us»[29]. Contrariamente a su declaración, Rodrigo Borgia apareció como un corrupto y vengativo Papa con ansias de poder.

---

23 «Los Tudor», IMDb; <http://www.imdb.com/title/tt0758790/> [consulta: 14 diciembre 2016].

24 «Los Borgia», IMDb; <http://www.imdb.com/title/tt1582457/?ref_=nv_sr_1> [consulta: 16 diciembre 2016].

25 «‹Los Borgia› se convierten en el mejor estreno de Showtime en siete años», FórmulaTV (2011); <http://www.formulatv.com/noticias/19108/los-borgia-mejor-estreno-showtime-siete-anos/> [consulta: 16 diciembre 2016].

26 «‹Hispania› lidera el martes pese al estreno de ‹Los Borgia›», La Vanguardia (2011); <http://www.lavanguardia.com/television/20110518/54156467009/hispania-lidera-el-martes-pese-al-estreno-de-los-borgia.html> [consulta: 16 diciembre 2016].

27 «Audiencias TV de Los Borgia» Sensacine; <http://www.sensacine.com/series/serie-8046/audiencias/> [consulta: 16 diciembre 2016].

28 Lowry, B., «The Borgias», Variety (2011); <http://variety.com/2011/tv/reviews/the-borgias-1117944938/> [consulta: 01 enero 2017].

29 Wilson, B., «Jeremy Irons: Why I said yes to a fornicating Pope», The Telegraph (2011), <http://www.telegraph.co.uk/culture/tvandradio/8698269/Jeremy-Irons-Why-I-said-yes-to-a-fornicating-Pope.html> [consulta: 27 diciembre 2016].

Lo realmente extraordinario del personaje fue su capacidad de manipular a quienes le rodeaban y mantener el equilibrio entre los peligros que le acechaban desde las familias con las que se iba enemistando, como si de la cabeza de una facción mafiosa se tratara. De nuevo la leyenda negra es la verdadera protagonista de la obra. François Arnaud interpreta a un César más oscuro, más frío y menos preocupado por la imagen de su familia que el que veíamos en la cinta de Hernández. Cuando le llega la hora al lastimero Alfonso de Aragón, único asesinato históricamente atribuible al Duque Valentino, el público no se sorprende, habituado ya a sus derramamientos de sangre. Lucrecia, por su parte, necesita de toda una temporada para comenzar a tener cierto protagonismo y salir del papel de consentida en el que parecía encasillarse. Para ello se permitieron ciertas licencias de guion, convirtiéndola en responsable de que el mismísimo rey de Francia cambiase de opinión *in extremis* cuando enviaba sus tropas hacia la Ciudad Eterna. Con respecto al film español, su función de moneda de cambio queda eclipsada por las continuas relaciones amorosas que iba teniendo con miembros de la aristocracia, algún criado y esta vez de forma explícita su propio hermano. Juan, sin embargo, en ambas producciones cumple un rol de joven emocionalmente inestable, incapaz de asumir las responsabilidades que se le exigen y que progresivamente se convierte en un personaje incómodo al que pocos echan de menos una vez desaparecido.

Los Borgia es, a fin de cuentas, un drama familiar de algún modo contextualizado en el florido período del Renacimiento italiano. Lo que consigue es encandilar al público espectador, que sin mayor pretensión que la del mero entretenimiento termina absorbiendo e integrando en su saber una trama sustancialmente edulcorada para su mayor atractivo.

8. DE PAPA A MAESTRE EN LA SAGA *ASSASSIN'S CREED*

Llegado este punto se hace necesario observar la imagen de la familia papal encabezada por Alejandro VI en una de las sagas más influyentes desde el inicio de siglo[30], donde llegan a aparecer como principales antagonistas en dos de sus entregas.

Lejos de ser un videojuego histórico al uso aunque con amplias posibilidades didácticas, *Assassin's Creed* traslada al público jugador a una realidad ficticia en la que la Orden del Temple mantiene su actividad hasta el día de hoy bajo un estricto secretismo con el objetivo de controlar el mundo y acabar con el libre albedrío. Para ello se han de valer de unos instrumentos que han pervivido desde que una civilización previa al ser humano los fabricase y desapareciera, guardando en dichos objetos poder e información. Para impedirlo, la Hermandad de los Asesinos ha estado desde el origen de los tiempos tratando de frustrar sus planes, al mismo tiempo que descifraba la verdadera naturaleza de los misteriosos fragmentos. Con la primera entrega *Assassin's Creed* (2007), el videojuego nos pone en la piel de Desmond Miles, un asesino secuestrado por *Abstergo Entertainment* en una especie de sucursal de los Templarios y que es introducido en una máquina denominada *Animus,* capaz de hacerle revivir las experiencias de uno de sus antepasados con el objetivo de dar con la localización de estos objetos, perdidos tiempo atrás.

En *Assassin's Creed II* (2009), tras escapar, el protagonista se reúne con otros asesinos y busca en los recuerdos genéticos de otro de sus antepasados, Ezio Auditore, un florentino

30 «Best Videogames», Metacritic; <http://www.metacritic.com/browse/games/score/metascore/discussed/all> [consulta: 04 enero 2017].

nacido a finales del siglo XV. El videojuego, que transcurre entre Florencia, Venecia, Forli, San Gimignano, Monteriggioni y otros puntos de la Toscana, empuja a Ezio a la batalla entre asesinos y templarios al descubrir que su padre formaba parte de la primera de estas organizaciones y ver cómo tanto él como sus dos hermanos son asesinados por la segunda. El papel de Rodrigo Borgia es ni más ni menos que el de Gran Maestre de la Orden del Temple, y por ende principal instigador de la ejecución de la familia del joven Auditore. El objetivo de Ezio durante el videojuego y su secuela *Assassin's Creed: Brotherhood* (2010), que traslada la acción a la mismísima Roma, es acabar con el malvado Papa.

Ambas entregas presentan unas características muy similares. El aspecto técnico mejora con respecto del primer juego de la saga, se incluye la capacidad de nadar y se observa una notable mejora en la jugabilidad. Ezio es mucho más ágil que Altaïr. Gráficamente, pese a haber una leve mejora, sufre de *downgrade*[31] como consecuencia de su salida en *PS3* y *Xbox360*. En este aspecto, su punto fuerte son las texturas en cuanto a vestuario y mapeado. Las ciudades están hechas de forma que no parezca que han sido construidas para facilitar el trepar y correr sobre sus tejados[32]. Sin duda, hablamos de ciudades más grandes que en la primera entrega y mucho más detalladas que la Roma de *Assassin's Creed: Brotherhood* llega a ser incluso más grande que todas las ciudades de *Assassin's Creed II* juntas[33]. Los edificios emblemáticos están especialmente detallados en relación al resto de construcciones, mientras que la distribución urbana es casi cuadrangular, simulando la original de algunas zonas de las ciudades que aparecen. Personajes pintorescos mantienen conversaciones propias y el bullicio se transmite. Uno de los aspectos gráficos más destacables –al menos dentro de su género– es la iluminación, especialmente en los cambios entre el día y la noche. En cuanto a la banda sonora y sonido ambiental, mejora respecto a la primera entrega[34]. Jesper Kyd, compositor en *Assassin's Creed II* y *Assassin's Creed: Brotherhood*, consiguió seis nominaciones por su labor, entre ellas tres a los Premios BAFTA, y fue galardonado con dos *Hollywood Music in Media Awards* y un *GoldSpirit Award*[35]. En definitiva, el mundo que engloba al personaje no sólo es el lugar en el que Ezio lleva a cabo sus misiones, sino que parece tener vida propia, donde los *NPCs*[36] interactúan entre ellos y se dedican a sus labores.

---

31 El término *downgrade*, que según el Diccionario de Cambridge hace referencia a «reducir a alguien o algo a un rango o posición inferior», para el ámbito del videojuego remite a la reducción en complejidad de una obra, ya sea disminuyendo su resolución de imagen, eliminando partes de su trama o cualquier otra intervención que le haga simplificar su estado previo para posibilitar su desarrollo o puesta en funcionamiento. «Downgrade», Cambridge Dictionary; <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/downgrade> [consulta: 22 febrero 2017].

32 Walker, R., «Assassin's Creed 2 Review», GameWatcher (2009); <http://www.gamewatcher.com/reviews/assassins-creed-2-review/9623> [consulta: 04 febrero 2017].

33 Tuttle, W., «Assassin's Creed: Brotherhood Review», GameSpy (2010); <http://ps3.gamespy.com/playstation-3/assassins-creed-ii-episodes-project/1135347p1.html> [consulta: 03 febrero 2017].

34 Porteiro, J., «Reencarnación», MeriStation (2009); <http://www.meristation.com/playstation-3/assassins-creed-ii/analisis-juego/1529092> [consulta: 04 febrero 2017]; Clayman, D., «Assassin's Creed II Review», IGN (2010); <http://www.ign.com/articles/2010/03/12/assassins-creed-ii-review> [consulta: 05 febrero 2017].

35 «Jesper Kyd», IMDb; <http://www.imdb.com/name/nm1224245/?ref_=nmawd_awd_nm> [consulta: 14 enero 2017].

36 El término NPC responde a las siglas de Non-player character, que a su vez refiere a los personajes que pueden aparecer durante la partida de un videojuego, pero que no son controlador por el jugador y con quienes generalmente se puede tener algún tipo de interacción de muy diverso nivel. «NPC», Urban Dictionary; <http://www.urbandictionary.com/define.php?term=NPC> [consulta: 01 junio 2017].

Ahora bien, hay algunos aspectos de los que estas dos aclamadas entregas adolecen. Por un lado, la torpe y problemática *IA*. Por otro lado, los a día de hoy famosos *bugs*[37]. Pero, sobre todo, las continuas licencias que *Assassin's Creed* se toma con la Historia. Los dos aclamados videojuegos[38] introducen toda una serie de personajes que van desde la familia Médici a los Pazzi, pasando por Maquiavelo, Caterina Sforza, Leonardo da Vinci e incluso Adolf Hitler a través de referencias. Sus apariciones son simplificadas y distorsionadas para poder formar parte de la trama de Ezio, pero son los Borgia quienes son llevados a niveles extremos.

En su ficción histórica deliberada, Rodrigo Borgia queda en el punto de mira de auténticas teorías de conspiración. No sólo es líder de la Orden del Temple, sino que es el principal instigador en las sombras de la Conspiración de los Pazzi, responsable de la muerte de la familia de Ezio y un despiadado y sanguinario Papa. Su crueldad es superada sólo por la de su hijo César. A él se le atribuye la conquista de territorios italianos con el objetivo de unificar Italia y dar el salto a Europa para autoproclamarse rey junto a su hermana Lucrecia, con la que intima abiertamente. Pero si hay algo que destaque es el hecho de que, en *Assassin's Creed: Brotherhood*, el propio César es quien acaba con la vida de su padre con la manzana envenenada con la que Rodrigo quería acabar con la vida de su descontrolado e irascible hijo. El veneno, la lujuria, la corrupción y el asesinato irrumpen como no lo había hecho en el film español ni como lo haría posteriormente en la serie de Jordan. Una terrible historia que finaliza cuando Ezio acaba con la vida de César en el castillo de Viana, Navarra. *Requiescat in pace*.

9. CONCLUSIONES

Tanto en el caso del cine como en el del videojuego, ambas industrias han dado a luz productos que, como hemos visto hasta ahora, refuerzan la trágica imagen que se tiene de la saga familiar valenciana más influyente en el Vaticano a finales del siglo XV. En el caso de la primera de ellas, ambas obras muestran plenos paralelismos que construyen la idea de una familia papal llena de tópicos. En el caso de la serie de Jordan cuenta además con el enorme peso de los parámetros del cine espectáculo. En la segunda, es indudable el papel que *Assassin's Creed* ha tenido a la hora de transmitir una versión retorcida y totalmente desfigurada de la realidad histórica (Téllez & Iturriaga, 2014).

Cuando se estrenó *Los Borgia* (2006), la exitosa serie de *Assassin's Creed* aún estaba por irrumpir a falta de un año para su primera entrega. Resultaría pretencioso afirmar desde aquí que el film pudiera haber influido sobre lo que más tarde sería el guion de *Assassin's Creed II*, pero el que dos obras mediáticas irrumpiesen en tan poco tiempo en el ámbito español, transmitiendo una idea tan trivial de unos personajes tan complejos no debe pasar por alto.

La relación es totalmente distinta entre el juego virtual y la serie producida por *Showtime*. La segunda y tercera entrega de los afamados asesinos fueron puestos a la

37 Walton, M., «Ubisoft admits that bug-ridden Assassin's Creed Unity affected Syndicate sales», Ars Technica (2015); <https://arstechnica.com/gaming/2015/11/ubisoft-admits-that-bug-ridden-assassins-creed-unity-affected-syndiate-sales/> [consulta: 17 noviembre 2016].

38 «Assassin's Creed II», Metacritic; <http://www.metacritic.com/game/playstation-3/assassins-creed-ii> [consulta: 05 febrero 2017]; «Assassin's Creed: Brotherhood», Metacritic; <http://www.metacritic.com/game/playstation-3/assassins-creed-brotherhood> [consulta: 05 febrero 2017].

venta en los años 2009 y 2010, respectivamente. El éxito en ventas vino acompañado de una repercusión mediática a nivel mundial[39] que ni Neil Jordan ni Tom Fontana (*Borgia: Faith and Fear*) debieron ignorar. Tan sólo un año después se iniciaba la emisión de ambas superproducciones, aprovechando la «ola borgiana» y siendo responsables de perpetuar, una vez más, la dudosa fama de la familia valenciana, ahora en la pequeña pantalla. Es posible hallar rastros de *hipertextualidad* en todos los miembros de la familia Borgia.

Con la figura de Rodrigo, se observa en él un claro papel de patriarca que adolece de nepotismo, arrogancia y unas ansias desmesuradas de poder. Tan sólo pequeños detalles hacen que posea una personalidad propia en cada producción. El picaresco Papa de la cinta de Hernández, la seriedad solemne del Rodrigo de la serie de Showtime o la falta absoluta de humanidad que muestra Alejandro VI en *Assassin's Creed*. César, por su parte, representa un personaje enérgico necesario para equilibrar la trama. Es el primogénito del Papa y un espíritu inquieto. Ahora bien, si algo diferencia al Duque Valentino de las tres obras, es la progresiva pérdida de empatía y clemencia que se va dando desde el film hispano-italiano hasta el videojuego de Ubisoft.

Es al tratarse de personajes con menor protagonismo en la trama cuando se observa una mayor libertad interpretativa y menores signos de intertextualidad. Fácilmente observable en Lucrecia, quien aparece como víctima pasiva de su tiempo en *Los Borgia* (2006), en la obra de Jordan evoluciona hacia una mujer inteligente y capaz de intervenir en asuntos diplomáticos para convertirse en *Assassin's Creed Brotherhood* en una persona prepotente, astuta y hábil en el uso del veneno.

Así, lo que comenzó como un ataque político pasó a ser tomado como hecho histórico por autores y medios. Sin mayores pretensiones, encontramos que la búsqueda de realismo y veracidad ha pasado a enfocarse ante todo en mantener un cuidado vestuario, maquillaje y escenografía –lo que les ha valido toda una serie de nominaciones y galardones– relacionadas a través del *feedback* que les aporta formar parte de un mismo mercado de ocio en la línea del cine espectáculo y la sociedad de consumo.

Alejandro VI no practicó la simonía de diferente forma a como ya lo había hecho Sixto IV con hijos y sobrinos; tampoco fue el único que recibió acusaciones por parte de sus enemigos, como ya le había sucedido al cismático Clemente VIII (Villarroel, 2005). Lo que sí puede afirmarse es que se trató de uno de los personajes que mayor influencia pudo tener en uno de los momentos más convulsos de la política europea e italiana (Waley, 1988). La historia de su familia es un ejemplo más de la realidad que vivía la curia papal y de la venganza que las élites podían llegar a tomar con sus enemigos tras su derrota, que ahora entra de lleno en la estrecha relación que lleva manteniendo durante décadas la lúdica audiovisual.

39 Schiesel, S., «On the Scenic Trail of Intrigue: Adventures in 15th-Century Italy», *The New York Times* (2009); <http://www.nytimes.com/2009/12/08/arts/television/08assassin.html> [consulta: 05 febrero 2017]; Robson, L, «For corruption and sex, it's the Borgias every time», *Financial Times* (2011); <https://www.ft.com/content/e1f9e56a-ce37-11e0-99ec-00144feabdc0> [consulta: 05 febrero 2017]; Antón, C., «El asesino de los Borgia» *El Mundo* (2010); <http://www.elmundo.es/elmundo/2010/11/12/navegante/1289562267.html> [consulta: 05 febrero 2017].

BIBLIOGRAFÍA CITADA

ANTÓN, C., «El asesino de los Borgia» *El Mundo* (2010); <http://www.elmundo.es/elmundo/2010/11/12/navegante/1289562267.html> [consulta: 05 febrero 2017].

BERMÚDEZ, Nilda, «El cine y el vídeo: recursos didácticos para el estudio y enseñanza de la historia», *Revista de la Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, 13 (2008), pp. 101-123.

BRODY, R., «The worst thing about "Birth of a nation" is how good it is», *New Yorker* (2013); <http://www.newyorker.com/the-front-row/the-worst-thing-about-birth-of-a-nation-is-how-good-it-is> [consulta: 27 enero 2017].

CLAYMAN, D., «Assassin's Creed II Review», IGN (2010); <http://www.ign.com/articles/2010/03/12/assassins-creed-ii-review> [consulta: 05 febrero 2017].

CORTIJO, J., «"Los Borgia": La familia ya no es lo que era», *ABC* (2006); <http://www.abc.es/hemeroteca/historico-06-10-2006/abc/Espectaculos/los-borgia-la-familia-ya-no-es-lo-que-era_1423639070322.html#> [consulta: 02 enero 2017].

DELCÁN, J., «La Abadía del Crimen», *Ona Catalana* (2003); <http://microhobby.speccy.cz/gameover/200402.ogg> [consulta: 7 enero 2017].

DÍEZ, Enrique Javier, «Sexismo y Violencia: La Socialización a través de los Videojuegos», *Feminismos*, 14 (2009), pp. 35-52.

DUMAS, Alejandro, *Crímenes Célebres: Los Borgia*, Barcelona, Navona, 2007.

DURÁN, Eulàlia, «The Borja Family: Historiography, Legend and Literature», *Catalan Historical Review*, 1 (2008), pp. 67-79.

ESNAOLA, Graciela y Diego LEVIS, «La narrativa de los videojuegos: un espacio cultural de aprendizaje socioemocional», *Teoría de la Educación: Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 3, pp. 48-68.

FERNÁNDEZ, Pilar, «Nerón y neronismo: Ideología y mito», *Espacio, tiempo y forma. Serie II, Historia Antigua*, 4 (1991), pp. 199-222.

FOURMONT, G., «Lucrecia Borgia, la prostituta del Papa», *Público* (2009); <http://www.publico.es/culturas/lucrecia-borgia-prostituta-del-papa.html> [consulta: 18 noviembre 2016].

GEE, James, *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*, Málaga, Archidona: Aljibe, 2004.

LOWRY, B., «The Borgias», *Variety* (2011); <http://variety.com/2011/tv/reviews/the-borgias-1117944938/> [consulta: 01 enero 2017].

MARTÍNEZ, Mario-Paul, «Gameplay abierta. Intertextualidad, intermedialidad y autorreferencia en la partida de juego», *LifePlay*, 1 (2013), pp. 9-26.

MARTÍNEZ, Mario-Paul yTatiana SENTAMANS (dir. tes.), *El videojuego en el cine. Adaptaciones y representaciones de la lúdica digital en la pantalla*, Elche, Universidad Miguel Hernández de Elche, 2015.

MILLER, Toby et al., *El Nuevo Hollywood. Del Imperialismo cultural a las leyes del marketing*, Barcelona, Paidós, 2001.

MUEZ, M., «Los Borgia, la huella de una influyente familia en el Renacimiento italiano», *El País* (2005); <http://elpais.com/diario/2005/12/23/cine/1135292412_850215.html> [consulta: 29 enero 2017].

PEREIRA, María, «Cine y Educación Social», *Revista de Educación*, 338 (2005), pp. 205-228.

PORTEIRO, J., «Reencarnación», *MeriStation* (2009); <http://www.meristation.com/playstation-3/assassins-creed-ii/analisis-juego/1529092> [consulta: 04 febrero 2017].

ROBSON, L, «For corruption and sex, it's the Borgias every time», *Financial Times* (2011); <https://www.ft.com/content/e1f9e56a-ce37-11e0-99ec-00144feabdc0> [consulta: 05 febrero 2017].

ROSENSTONE, Robert, *El pasado en imágenes. El desafío del cine a nuestra idea de la historia*, Barcelona, Ariel, 1997.

SÁNCHEZ, Ángel, Vicente CASTELL y Mariano PESET, *Alejandro VI. Papa valenciano*, Valencia, Generalitat Valenciana, 1994.

SCHICKEL, R., «Found in Translation», *Time* (2003); <http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,1006392,00.html> [consulta: 12 enero 2017].

SCHIESEL, S., «On the Scenic Trail of Intrigue: Adventures in 15th-Century Italy», The New York Times (2009); <http://www.nytimes.com/2009/12/08/arts/television/08assassin.html> [consulta: 05 febrero 2017].

SEIBERT, D., «Assassin's Creed Franchise Sales Exceed 73 Million», IGN (2014); <http://www.ign.com/articles/2014/04/21/assassins-creed-franchise-sales-exceed-73-million> [consulta: 20 noviembre 2016].

SORLIN, Pierre, *Sociología del cine*, Ciudad de México, Fondo de Cultura Económica, 1985.

SUCASAS, A., «El MoMA ampliará su colección permanente de videojuegos», *El País* (2014); <http://cultura.elpais.com/cultura/2014/01/31/actualidad/1391205840_171776.html> [consulta: 23 diciembre 2016].

TARKOVSKI, Andréi [1983], *Esculpir en el tiempo. Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*, 3.ª ed., Madrid, Ediciones Rialp, 2002.

TÉLLEZ, Diego y Diego ITURRIAGA, «Videojuegos y aprendizaje de la Historia: La Saga Assassin's Creed», *Contextos Educativos*, 17 (2014), pp. 145-155.

TOMASI, Tomaso, *La Vita del duca Valentino*, Palma di Montechiaro, Appresso Gio. Bapt. Lucio Vero, 1655.

TUTTLE, W., «Assassin's Creed: Brotherhood Review», GameSpy (2010); <http://ps3.gamespy.com/playstation-3/assassins-creed-ii-episodes-project/1135347p1.html> [consulta: 03 febrero 2017].

VILLARROEL, Óscar, *Los Borgia: Iglesia y poder entre los siglos XV y XVI*, Madrid, Sílex, 2005.

WALEY, Daniel [1969], *The Italian city-republics*, Harlow, Longman, 1988.

WALKER, R., «Assassin's Creed 2 Review», *GameWatcher* (2009); <http://www.gamewatcher.com/reviews/assassins-creed-2-review/9623> [consulta: 04 febrero 2017].

WALTON, M., «Ubisoft admits that bug-ridden Assassin's Creed Unity affected Syndicate sales», *Ars Technica* (2015); <https://arstechnica.com/gaming/2015/11/ubisoft-admits-that-bug-ridden-assassins-creed-unity-affected-syndiate-sales/> [consulta: 17 noviembre 2016].

WILSON, B., «Jeremy Irons: Why I said yes to a fornicating Pope», *The Telegraph* (2011), <http://www.telegraph.co.uk/culture/tvandradio/8698269/Jeremy-Irons-Why-I-said-yes-to-a-fornicating-Pope.html> [consulta: 27 diciembre 2016].

TRAILERS IN BETWEEN SHORT VIDEO FORMS FROM DIGITAL GAMES TO MOVIES AND BACK

Enrico GANDOLFI
Kent State University
Roberto SEMPREBENE
Luiss Guido Carli University

ABSTRACT

Promotional trailers represent a significant trend in most entertainment sectors. However, little efforts have been done in enlightening this expressive form when related to video games. This article aims to address such a lack by analyzing game/movie (inspired by digital games) trailers as a crossroad between digital entertainment and films. The main intent is to exploit a comparative lens to uncover leading traits of short videos according to the medium that that they are portraying. Therefore, three case studies – i.e. Assassin's Creed, Warcraft, and Overwatch – are presented and unpacked with a combination of design and semiotic tools (from Greimas' narrative program to game heuristics) and the concepts of symmetry, dissymmetry and asymmetry advanced by Roger Caillois. Results point to a cross-media coherence between different types of trailers, and future developments are suggested for exploiting them as an informing research object.

Keywords: Assassin's Creed, cross media, game trailers, movie trailer, Overwatch, Roger Caillois, tie-in, Warcraft.

Trailers could be considered a strategic crossroad between movies and video games. Both the media harness this expressive form for promotional and informative purposes, and audiences are increasingly involved in their re-formulation and interpretation, from honest trailers and glitch compilations to mash-ups and machinima. We could describe trailers as a "short audiovisual content that anticipates a media experience". Despite this definition may sound vague, it represents a starting point for dealing with such a heterogenous phenomenon. Indeed, in last years companies' efforts have thrived to the extent that several categories of trailers can be currently outlined. For instance, in digital entertainment this production spans cutscenes, gameplay sessions, sequences built on purpose, live-action

with professional actors, and so on. Despite the rise of alternatives such live streaming and extended video coverages (e.g., on Twitch.tv and YouTube Gaming), trailers remain the reference way with which video games are framed with a non-interactive strategy. For instance, the trailer "The World of Pokémon GO has Expanded!" (available at https://www.youtube.com/watch?v=R04u9E5INTI) had 3,102,080 views; while "Death Stranding" (Game Awards 2016) (available at https://www.youtube.com/watch?v=6goa1pI_az8&t=131s) reached 1,954,224 viewers and "FOR HONOR ALL Heroes Class Gameplay Trailers" (available at https://gaming.youtube.com/watch?v=Aa4N_5CtUUc) 2,666,792 ones (by February 18 2017). Therefore, it is surprising that little academic efforts have been done in enlighten their traits and characteristics (for exceptions, see Carlson, 2009; Svlech, 2015). Such a lack is even more significant if we address the relation between movies and video games, in which trailers may work as a crossroad for staging a new comparative lens. It can be argued that the bridge between these two media was deeply explored (e.g., Bittanti, 2008; Bolter & Grusin, 1999; Wolf, 1997), but short videos were always secondary variables within the overall equation.

This article aims to deal with this issue by conducting a comparative analysis of trailers of movies inspired by video games and the video games' trailers. Specifically, the framework outlined by Gandolfi and Semprebene (2015) will be adopted and refined to assess three case studies - i.e., *Warcraft, Assassin's Creed*, and *Overwatch*. Main references will span Game Studies, Media Studies and Semiotics. The wished contributions are twofold: providing more insights about this specific form of content, and suggesting an alternative path to compare the two media. The next pages are structured as follows: the first section introduces trailers as a specific medium; the second is about the analytic tools deployed to address them; the third depicts the research design, while the fourth present the three case studies: finally, the fifth regards conclusions and possible future developments.

1. OVERVIEW

While a video game is defined by interaction, video game trailers can adopt multiple forms: they may be CG (Computer Graphic) animated videos created ad hoc, gameplay trailers realized with the game's graphic engine, a mix of the two, or even a real live-action video –e.g. *Destiny* (available at https://www.youtube.com/watch?v=uxi18-ENKMM). Several factors are involved in choosing a video game trailer form, but it frequently happens that more than one are eventually realized, offering different materials to the marketers and satisfying divergent types of audiences. Moreover, the synthetic nature of the medium allows to have both virtual and real appearances in trailers: video games are a simulation of a possible reality and a live-action trailer might be an expression of it, while there would not be any point in creating a CG trailer for a live-action film. A trailer is indeed an invitation, a *taste of something* that makers want you to buy in its complete form. If the reference is to a realistic movie, a CG or animated short video would be questionable due to the weak relationship/coherence between fictional aesthetics of the trailer and the realistic layout of the movie, which is a more closed (and less expandable) type of text. On the contrary, game trailers can span and focus on several aspects of a game, from main plot and gameplay to aesthetic beauty and game community, because of the multiple *possible worlds* (Juul, 2005) they refer to. It can be argued that the genre – i.e. a well-established group of features usually perceived as a whole – plays a crucial role in selecting the game peculiarities to promote. Nevertheless, these *portrayable traits* are higher in comparison with movie trailers due to

the different nature of the source text. Video games are ergodic media characterized by an interactive layer that is missing in movies. Therefore, the formal complexity of the former is wider than the one of the latter, and trailers can target a more extended array of elements.

Despite such a complexity, game trailers have been poorly analyzed with broad and usually descriptive categorizations (Carlson, 2009; Svlech, 2015). Conversely, movie ones keep stimulating analyses and researches about their semiotic quality and commercial effectiveness (e.g. De Vries & Lado, 2017; Johnston, 2009; Karray & Debernitz, 2017; Liu et al., 2016). Among the most recent highlights, it is worth to notice that this form of advertising has proven to have a dramatic impact on the success of movie, and that interactive trailers are more effective than non-interactive ones. By following such suggestions, the present article aims to take a step forward in framing game trailers in combination with related theatrical ones.

2. FRAMEWORK

As mentioned above, the leading reference is the framework developed by Gandolfi and Semprebene (2015) about movies inspired by video games. According to its premises, 4 analytic dimensions should be addressed in investigating the interplay between these two media:

- Narrative: story and characters following the semiotic narrative program suggested by Greimas (1983). Accordingly, every narrative arc is composed by four sequences: the contract (the leading actor is informed about his/her mission); the competence (s/he is trained to succeed); the performance (s/he is finally put to test); and the sanction (the verdict). In addition, character's' core types (i.e., the so-called actants) span six different roles: the subject (the leading character), the object (the target of the action), the sender (who informs the hero about his/her mission), the villain (the opponent), the helper (who assists the hero in succeeding) and the receiver (who assesses the subject's performance in the end).
- [a] Aesthetic: figurative, plastic and technical features that inform the audio-visual content (Floch, 2012), from stylistic influences and graphics to colors and forms embedded in the aesthetic layout. It can be argued that the main orientation can be either realistic - i.e. reproducing reality - or iconic - depicting an abstract environment (Bateman & Boon, 2006).
- [e] *Encyclopaedian*: the information/symbolic dimension that encompasses the audio-visual content and drives its understanding. Eco (1975) argues that any textual interpretation is affected by contiguous texts and experiences. It means that media content can benefit from such further connections and synergies (e.g. transmedia strategies) but also be undermined (e.g., a reference that is mandatory to understand to comprehend the text).
- [d] Dynamic: rules, patterns (Adams & Dormans, 2012), and heuristics (Elias, Garfield, & Gutschera, 2012) portrayed by and structuring the text. For instance, the logics and processes operating behind the protagonist's action, and how other actants react and perform. We can refer to this parameter as the agential rationale affecting the media content.

Previously, these categories were deployed to assess the relation between digital games and their filmic transpositions following two different continuums - i.e., coherence - fidelity to the source game – and dependency – how the knowledge of the source game is necessary to understand the tie-in. In the present article, we will keep them referring to the shared brand that game and movie trailers have in common. However, we will harness the distinction between symmetry, dissymmetry and asymmetry sketched by Roger Caillois, who is one of the fathers of Game Studies, as further parameters.

The first can be described as a concordance between two elements. Symmetry is associable with mimicry and mirroring efforts. From a social perspective, we are referring to the status quo and the repetition of clichés. The second is the opposite - i.e., a force aimed to overturn standards and consuetudes. It is the vertigo, the revolution, the unexpected. For instance, a movie trailer that dramatically reformulates the game one. The third is the middle point between the two: after a dissymmetrical input, a return to a new symmetry is staged via an asymmetric process. It could be described as a restoration path.

According to Caillois, these phases characterize both human and natural domains. In his Diagonal Sciences holistic lens, universal principles regulate the whole reality without distinctions. This framework was already proven to be effective in game analysis (Gandolfi, 2016) although its use is still marginal in the field. Our conviction is that it can support cross-media comparisons effectively because of its wide but critical orientation. For example, a medium can address a franchise differently from another and move forward the related interpretation. Otherwise, a symmetry might be developed between the two expressive forms and then a reiteration is staged.

Regarding our research object, this approach asks us to a) detect potential similarities and divergences between game and movie trailers toward the reference brand and b) observe variations in perceiving the video game franchise addressed in dealing with the source-game. Indeed, dissymmetry, symmetry, and asymmetry describe not just the relation characterizing two objects but also the outcome of their interaction. We will focus on the latter definition in these pages. Caillois (1984: 27) notices that symmetric behaviors and especially mimicry bring to «an incantation fixed at its culminating point» that weaken and remove peculiarities, subjectivity, and difference. Therefore, «life takes a step backwards» (30) and a *devouring inertia* thrives. On the contrary, dissymmetry fosters creativity, innovation, and progress. Caillois (1976: 247) claims that it is at the core of the Darwin's law of evolution: an unexpected anomaly affects structures that were considered untouchable, and a new turn can be triggered and flourish. Finally, such a novel input become increasingly structured – i.e. an asymmetry – eliciting symmetries and then a new order (waiting for the next change).

3. APPLYING THE FRAMEWORK

In dealing with our research object, the challenge is to understand how the movie trailer follows or reformulates the game one. Such a specific focus, which considers the extended texts (i.e. movies and game) general references, aims to give these shorts videos a proper attention, which is still missing. By comparing and analyzing some pertinent examples, the objective is to better understand their peculiarities and advocate for more studies in this direction. However, we will obviously consider the context of production and consumption to outline a satisfying overview, especially considering the evolution of the targeted franchise.

We have selected two ideal cases – i.e. *Assassin's Creed* and *Warcraft* – and a further hybrid one – i.e. *Overwatch* – for stressing our assumptions. *Assassin's Creed* is a popular action-game franchise owned by Ubisoft. The first chapter was released in 2007 and the last installment in 2016 for a total of 9 main episodes and over 100 million copies sold. The tie-in was out in 2016 after 5 years of planning and production. Directed by Justin Kurzel and starring Michael Fassbender, Marion Cotillard and Jeremy Irons, it received negative-mixed reviews and raised $241.4 million against a budget of $125 million.

It can be argued that *Warcraft* is one of the most acclaimed brands in digital entertainment. The first three strategic games are considered masterpieces, and *World of Warcraft* is the leading MMORPG (Massive Multiplayer Online Role-Playing Game) despite it was published in 2004, with more than 100 million accounts created so far. In addition, the digital carding game H*earthstone: Heroes of Warcraft* was able to involve over 50 million players in two years. The Activision-Blizzard's franchise has informed several cross-media expansions, among which the movie *Warcraft* in 2016 with Travis Fimmel, Paula Patton and Ben Foster. It costed $160 million and grossed $433.7 million, while reviews were generally mixed.

In the end, *Overwatch* is an online cooperative FPS (first person shooter) published by Activision-Blizzard in 2016. It was well received by critics and players with 7 million users reached in the opening week. Moreover, several trailers have been released to introduce the characters available in the game. These short videos are strongly influenced by Pixar's productions, from *UP* (2009) to *Wreck-it Ralph* (2012), and represent an exception in the sector because of their high quality. These three cases were selected due to their relevance in terms of visibility and centrality. *Assassin's Creed* and *Warcraft* are the most recent major movies inspired by video games, and *Overwatch* is a popular hybrid example that can help in stressing our analysis. We picked the main official trailers as leading reference to analyze. For *Overwatch*, we decided to focus on the first gameplay trailer and one of short videos mentioned above.

4. CASE STUDIES

4.1 Assassin's Creed

4.1.1. Assassin's Creed reveal trailer (available at https://www.youtube.com/watch?v=RjQ6ZtyXoA0)

We decided to analyze the trailer of the first chapter of *Assassin's Creed* saga, released in 2007. Being a debut, it had both to explain the context and introduce the leading actors. The trailer lasts 2 minutes and is composed as a single coherent scene in CG. We see a man in disguise– i.e. Altair, the main character – watching an execution from the top of a bell tower in a medieval city. Suddenly, he disappears and we find him getting close to the execution platform and killing the hangmen and their captain with a hidden blade. He then run away, starting a parkour-style sequence that leads him to the entrance of a monastery. He seems to be surrounded by the surviving guards, but he manages to escape by mingling with a group of monks getting out from the abbey's doors in that precise moment. The trailer has a relevant cinematographic aura – the sequences are edited not just like a game session, but with attention to the rhythm, putting in the video all the aspects relevant to

the comprehension of the setting - but it manages to express almost all the skills the player will use during the game: stealth movements, parkour, fighting and killing, and camouflage. Moreover, it portrays the contest, presenting a medieval Jerusalem and the enemies we will fight (among them is clearly visible a templar, anticipating an important aspect of narration). It is worth to notice that the trailer does not explain anything about the story behind the saga (e.g., the crucial role of Animus, protagonist's motivations), and no reference to the present as a part of the game is included. The trailer just creates the atmosphere and lets the viewer/player understand that the game is an action/adventure based on combat, stealth and acrobatics. According to our framework, the trailer is coherent to the game in all the 4 dimensions we considered: the narration is an example of what an Assassin actually does; the aesthetic is borrowed from the game itself; the information/symbolic dimension introduces the game references; and, although being a non-interactive video the trailer cannot be fully coherent with the kind of fruition the game offers, it actually enables the user to understand it, creating a strong link with the game on the Dynamics aspect. Moreover, the trailer sets the stage for a dissymmetry occurring when the player will access the final game. By hiding the contemporary part, it contributes to trigger a surprising effect with the final product, whose first minutes are set in the present.

4.1.2. Assassin's Creed movie (available at https://www.youtube.com/watch?v=ecZnE6zu6_E)

This theatrical trailer starts with a short but very meaningful scene of the main character (played by Michael Fassbender) who wakes up in a bed and widely opens his eyes. The detail of the pupil lead us to a scene where we can clearly recognize an Assassin as they appear in the game. From the very first scene present and past events are linked, something the game trailer did not specify, while in the film trailer is redundantly underlined. The film, and consequently the trailer, focus its attention on the present time, while the core of the game is set almost totally in the past. It is a difference that has an impact on all the four dimensions, because it represents a change of focus from the action in the video game to the background story in the film. Once the film project the viewer in the past, the aesthetics of the game, as well as the narrative, mechanics and encyclopedian are reproduced with great coherence (settings, outfits, movements, weapons) even if the historical setting is different from any of the video game episodes. We can notice a sort of asymmetrical movement in this trailer, which glaringly depicts the here-and-now setting. After 10 years from the first release, it is not a secret anymore; however, trailers of AC episodes still focus on the historical setting. The movie one is more symmetrical in comparison with the game under this aspect (encyclopedian) and suggests new potential elements that are portrayed on the big screen. Regardless, the agential (stealth approach) and aesthetic (elegance of parkour skills) dimensions are kept coherent and familiar in both the trailers. It can be argued that such features were among the dyssmetrical strengths of the first *Assassin's Creed*, and now they are widespread in the sector, from *Watchdogs* to *Infamous: Second Son*. They remain the saga's identification mark aside from the medium chosen.

4.2. Warcraft

4.2.1. World of Warcraft trailer (available at https://youtu.be/olc5-wQg6Qg?list=PL9gZzeM4mz7YgA3k34Xyv_hheCLXZyUls)

We select the first official CG trailer of *World of Warcraft* (WOW). Among the several *Warcraft* games, we chose this one because of its success and diffusion, which make it the reference installment of the brand. It lasts 3 minutes, starting with an overview of the game map and then presenting the different races and classes in their own environments. Finally, it combines them in 1*vs*1 fights in which their abilities are shown (e.g., dwarves' use of riffles, agility of elves, magic powers of magicians, and so on). The passage is from description to action, and the relation with the final game is characterized by an overall coherence and independence (the reference is to a familiar fantasy). Despite the main objective of the trailer is to get viewers familiar with the world narrative of the final product, it also shows some patterns of action that will take place in the interactive experience. There is not a specific protagonist but many, and this choice mirrors the multiplayer orientation of the game. It is also worth to notice that teamwork and cooperative gaming are not mentioned despite their centrality in WOW. There is an emphasis on competitive combat that is just one aspect of its gameplay. To summarize, the trailer seems to stress the clash of races behind the main plot. Probably it could depend on the fact the trailer was released when the cooperative aspects of the game were still not the main focus, having it to expand its audience. In a second phase the guilds element and the cooperation would have become more and more relevant. Aside from this focus, all the four dimensions are respected and coherent with the final experience.

4.2.2. Warcraft: the Beginning (available at https://www.youtube.com/watch?v=RhFMIRuHAL4)

The trailer is 2:13 minutes long and depicts the plot premises. First, it introduces to the two leading protagonists of the movie – i.e. the orc Durotan and the human Lothar – and their respective worlds. Then, it develops the narrative arc, from the initial diffidence between them to the final alliance against a common enemy. Aesthetics (e.g., outfits, colors), plot (characters, narrative programs), dynamics (e.g., the aggressive style of Orcs) and encyclopedia (e.g., names, setting) are loyal to the brand and especially the first episode (*Warcraft: Orcs & Humans*, published in 1994), whose events are at the core of the movie. This choice limits the variety of references at stake, but improves the nostalgia appeal with some frames (e.g., orc villages, armies) that are glaring tributes to the original RTS (Real Time Strategy). It means that several details might be missed or misunderstood if the viewer is not familiar with *Warcraft*, especially from an encyclopedian perspective. Following this influence, the trailer depicts the leading actants (protagonists, helpers, villain) accurately (e.g., motivations, values) and portrays a war rather that single fights. The consequent epic halo echoes that raids and extended battles that characterize WOW and the related teamwork (also fostered in WOW's expansions trailers). These two trailers are coherent to the brand and its world narrative. The game video represents an ideal introduction to the final product, while the theatrical one retrieves the beginning of the main story. Looking at the latter, it seems that the cooperative dynamic is getting central in portraying the franchise. The former was indeed missing such a mechanic, and it is interesting that the tie-in stresses such an attitude. It can be argued that the game trailer was influenced by the competitive dimension of the

strategic chapters, while year after year the social-collaborative features of the MMORPG flourished influencing the overall meaning of *Warcraft*. Therefore, we can argue that we are observing the culmination of an asymmetry (from competition to teamwork, from enemies to allies), which becomes a new symmetry. Working with peers is the necessary competence to succeed toward the object of value - i.e. mastering the game or defeating the enemy in the movie.

4.3. Overwatch

4.3.1. Gameplay trailer (available at https://www.youtube.com/watch?v=dushZybUYnM)

This gameplay trailer is made by in-game footage and in 5:56 minutes explains the ability of different heroes (i.e. the different characters that a player can pick) during a 6vs6 match. For each, a brief introduction is given with name and outfit in stop-motion, and then its abilities are highlighted within the game context (e.g. Symmetra who sets traps for her enemies). The passage between protagonists is fluid and ruled by a paper-scissors-stone logic: the next hero kills the previous one by exploits his/her powers. The emerging effect is of a fast but variegated gameplay, in which any role can make a difference and a best strategy is missing. Being a gameplay trailer, the coherence with the game is taken for granted as well as the dependency. However, it underlines how difference and flexibility are the key of success. The game appears as a multi-layer experience, in which every actor can be the protagonist if the related "competence" is handled.

4.3.2. Animated short "Dragons" (available athttps://www.youtube.com/watch?v=oJ09xdxzIJQ)

The animated short video **"**dragons" portrays the comparison between two scions of a Japanese clan – i.e. the samurai Hanzo and the cyborg-ninja Genji– who are both selectable heroes in the game. In its 8 minutes we watch the return of Hanzo to the clan headquarter and his battle with Genji, a sort of brother and main mimesis. The aesthetic is glaringly influenced by Pixar movies such as *UP* and *Wreck it Ralph*, and the mood of the trailer is both spectacular and hilarious mirroring the gameplay itself, without gore but characterized by a cheerful atmosphere. The skills deployed by the leading actants are the same ones available to their interactive counterparts in the game, and the setting/encyclopedia is general enough to be understood by newcomers (e.g., the *Kill Bill* movies) - a wise choice considering that this trailer was released almost with the game. An alternation between cartoon-style sequences and 2D rice-paper drawings is staged strengthening the coherence with *Overwatch*'s layout and the oriental origin of the protagonists, who fight against each other without prevailing. Consequently, a further coherence with the multi-angle competence of the game is staged. Hanzo and Genji are the two sides of the same coin like any other characters in game - a sort of ludic yin and yang. Such a redundancy (also present in the other trailer analyzed) supports the asymmetrical passage carried out by this game, which has legitimized the use of multiple roles in online gaming as never before (*Dota* and *Leagues of Legends* set the stage for such a mechanic, but *Overwatch* made it a new standard). It can be observed that Activision– Blizzard has often followed this approach – i.e. concretizing a rising asymmetry into a widespread symmetry: think about its *World of Warcraft*, *Starcraft* and *Diablo*, which wrote in stones the leading features of their own genres.

5. CONCLUSIONS

Video games opened to a totally new interpretation for the idea of "trailer", a short promotional video that can adopt multiple solutions, from the in-game graphics to the live-action. Compared to cinema, video games offer a previously unknown freedom to explore different languages and forms, even the length has potentially a wider choice, being the video game trailers mainly viewed on internet. These possibilities are strictly connected to the varied and interactive nature of the medium, which allows the trailer to refer to different aspects of the narrative worlds they talk about. When this narrative universe is declined in film, the trailer has to follow it, getting back to the structure defined by a fruition that is bound to commercial spaces (generally limited to 30", 60", 90" and 120") and to a story which is unique and set - it is possible to shoot a dedicated video, but generally cinema trailers have to be realized with film shooting, not giving the chance to explore something different and in different languages. This passage strengthens the idea of trailers as meaningful forms that are able to bring information despite their brevity (Pezzini, 2002; Peverini, 2004).

The desired outcome of this article is to have provided a set of tools for unpacking such a specific type of medium in comparison with other related trailers and targeted franchises. By assessing movie and game short videos, the aim is to sketch a multi-angle lens on this phenomenon. Trailers condense and summarize brand identity and have a significant range of *spreadness* that may go beyond the products depicted. Our conviction is that the framework applied works also in addressing this research object, while the cycle symmetry-asymmetry-dissymmetry helps in better understanding the consequent impact in relation with the game brand. Such a combination seems effective even in deepening *Overwatch*, which was studied with different criteria of comparison (i.e., the game itself). Among the results, it can be argued that in all the examples considered movie and game trailers are connected *traces* - milestones of the franchise's evolution. Sometimes they *work together (Overwatch), sometimes they move ahead the saga's interpretation (Assassin's Creed), sometimes they fix each other (Warcraft*) despite their obvious differences and the divergent *source* promoted. Nevertheless, a sort of long-term coherence seems to occur, reiterating the idea of a trans-media breath that trailers can easily demonstrate with their summarizing focus.

Regardless, this study remains an exploratory attempt to address a still overlooked theme. More case studies are necessary to stress, validate, and problematize our proposal, and the reference is to a constantly evolving sector, which requires an ongoing analytic attention. Regardless, we hope to have provided enough stimuli to proceed in enlightening game trailers and their constant evolution in relation with contiguous media. Future developments might address different types of short video forms (e.g., honest trailers, glitch compilations) and users' reactions and endorsements (e.g., online discourses and comments on Youtube and other social media).

REFERENCES

ADAMS, W. E. & DORMANS, J., *Game Mechanics: Advanced Game Design*, San Francisco, New Riders, 2012.

BATEMAN, C. & BOON, R., *21st Century Game Design*, Hingham, Charles River Media, 2006.

BITTANTI, M. (ed.), *Schermi interattivi. Il cinema nei videogiochi*, Rome, Meltemi, 2008.

BOLTER, J. D. & GRUSIN, D., *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, The MIT Press, 1999.

CAILLOS, R., «Mimicry and legendary psychasthenia», *October,* 1 (1935/1984), pp. 17–32.

CAILLOIS, R., *Cohèrences aventureuses*, Paris, Gallimard, 1976.

CARLSON, R., «Too Human versus the enthusiast press: Video game journalists as mediators of commodity value», *Transformative Works and Cultures*, 2 (2009), available at http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/98/93

DE VRIES, E. L. E. & LADO, N., «Abstract: Seduced at the Movies: Interactive Cinema Advertising Enhances Advertising Effectiveness by Lowering Construal Level for High-Involved Consumers», in Stieler M. (eds.), *Creating Marketing Magic and Innovative Future Marketing Trends. Developments in Marketing Science: Proceedings of the Academy of Marketing Science*, Berlin, Springer, 2017.

ECO, U., *Trattato di semiotica generale*. Milan, Bompiani, 1975.

ELIAS, S. G., GARFIELD, R. & GUTSCHERA, K. R., *Characteristics of Games*, Cambridge, The MIT Press, 2012.

FLOCH, J. M., *Identità visive. Costruire l'identità a partire dai segni* (third edition), Milan, Franco Angeli, 2012.

GANDOLFI, E. & SEMPREBENE, R., «Play the game in the opening scene A multidisciplinary lens for understanding (video)ludic movies, including Super Mario Bros., Resident Evil and Scott Pilgrim vs. the World», *G/A/M/E*, 4 (2015), available at http://www.gamejournal.it/gandolfi_play/

GANDOLFI, E., «Beyond Diagonal Sciences: Applying Roger Caillois's Concepts of Symmetry and Dissymmetry to Journey», *Games and Culture*, (2016), Epub ahead of print September 14, 2016, doi: 10.1177/1555412016667342.

GREIMAS, A. J., *Structural Semantics: an Attempt at a Method*. Lincoln, University of Nebraska Press, 1983.

JOHNSTON, K. M., *Coming Soon: Film Trailers and the Selling of Hollywood Technology*, Jefferson, Mcfarland & Co Inc Pub, 2009.

JUUL, J., *Half real,* Cambridge, The MIT Press, 2005.

KARRAY, S. & DEBERNITZ, L., «The effectiveness of movie trailer advertising», *International Journal of Advertising*, 36 (2017), pp. 368-392.

LIU, S. et al., «What Makes a Good Movie Trailer?: Interpretation from Simultaneous EEG and Eyetracker Recording», in Hanjali A. & Snoek C. (eds.), *Proceedings of the 2016 ACM on Multimedia Conference,* New York, ACM, 2016.

PEVERINI, P., *Il videoclip. Strategie e figure di una forma breve*, Milan, Meltemi, 2004.

PEZZINI, I., *Trailer, spot, clip, siti, banner. Le forme brevi della comunicazione audiovisiva*, Milan, Meltemi, 2002.

ŠVELCH, J., «Towards a typology of video game trailers: Between the ludic and the cinematic», *G/A/M/E,* 4 (2015), available at http://www.gamejournal.it/svelch_trailers/

WOLF, M. J. P., «Inventing Space: Toward a Taxonomy of On- and Off- Screen Space in Video Games», *Film Quarterly*, 51 (1997), pp. 11-23.

HARDCORE EN PRIMERA PERSONA. LA VISTA SUBJETIVA DEL VIDEOJUEGO EN EL CINE

Mario-Paul MARTÍNEZ
UHM

RESUMEN

El empleo de la cámara subjetiva no es un fenómeno nuevo en el cine. Sin embargo, y a pesar de tratarse de una técnica recurrente en la cinematografía, son escasas las películas filmadas enteramente bajo este recurso. Desde su primera incursión en 1947, *La dama del lago* (Robert Montgomery), apenas se cuenta una decena de ejemplos, y la mayoría se agrupan en los últimos años, cuando la tecnología y los formatos digitales han dado un nuevo impulso a esta peculiar mirada.

Entre ellos, *Hardcore Henry* (Ilya Naishuller, 2016), un film en vista subjetiva que aprovecha una de las perspectivas imperantes de la actualidad: la de los videojuegos. Una película esencial para estudiar el legado de *La dama del lago* bajo las claves del *cine espectáculo*, y para explorar, también, las interacciones del cine con un universo lúdico que, como a nadie se le escapa, el espectador cada vez conoce mejor. A través de éste, y otros ejemplos conectados como *Doom* (Andrzej Bartkowiak, 2005), *Gamer* (Neveldine y Taylor, 2009) o *Elephant* (Gus Van Sant, 2003), se busca aportar luz a una de las preguntas clave de la cinematografía actual: ¿Qué ocurre cuando decides filmar una película desde la perspectiva de un videojuego?

Palabras clave: Cine, Videojuego, POV, Cámara Subjetiva, espectáculo.

ABSTRACT

The use of the subjective camera is not a new phenomenon in the cinema. However, and despite being a recurring technique in cinematography, the films filmed entirely under this feature are few. Since her first foray in 1947, *The Lady of the Lake* (Robert Montgomery), there are scarcely a dozen examples, and most are grouped in recent years, when technology and digital formats have given a new impetus to this peculiar look.

Among them, *Hardcore Henry* (Ilya Naishuller, 2016), a film in subjective view that takes advantage of one of the prevailing perspectives of the present time: the videogames. An

essential film to study the legacy of *The Lady of the Lake* under the keys of the *cinema show*, and to explore, also, the interactions of the cinema with a ludic universe that the spectator knows better and better. Through this, and other connected examples like *Doom* (Andrzej Bartkowiak, 2005), *Gamer* (Neveldine and Taylor, 2009) or *Elephant* (Gus Van Sant, 2003), we want to illuminate one of the key questions of current cinematography: What happens when you decide to film a movie from the perspective of a video game?

Keywords: Cinema, Videogame, POV, Subjective Camera, show.

El 23 de enero de 1947, la Metro-Goldwyn-Mayer anuncia la mayor "revolución técnica" desde la invención del cine sonoro[1]: *La dama del lago* (*Lady In The Lake*), la primera película rodada en su práctica totalidad con cámara subjetiva. "Un sorprendente y atrevido nuevo método de narración" que permite al espectador sumergirse, durante una hora y cuarenta y cinco minutos, en la piel (y el punto de vista) del detective Philip Marlowe.

A pesar del atractivo de la propuesta y del apoyo de la campaña publicitaria de MGM, el film dirigido por Robert Montgomery transita sin pena in gloria entre el público y la taquilla[2]. La crítica especializada prefiere, en cambio, arremeter contra el experimento acusándolo de errático y especialmente inadecuado para adaptar la novela homónima de Raymond Chandler (1943). No perdonan sus artificios estéticos, ni el replanteamiento de su guion adaptado (en manos del director y del guionista Steve Fisher). Mucho menos, la inserciones "explicativas" de un prólogo, un interludio y un epílogo donde la cámara gira en redondo para mostrar al protagonista (interpretado por Montgomery) dirigiéndose al espectador.

Con el paso de los años, la película va quedando relegada entre las últimas categorías de la serie negra y las listas de efemérides cinéfilas. Y aún hoy siguen incorporándose críticas desfavorables sobre el film en plataformas como Filmaffinity o Rotten Tomatoes. La mayoría de los firmantes se han visto atraídos por la anécdota, o han decidido revisitar el film por el mismo culpable que le dio y le arrebató su lucimiento: la cámara subjetiva.

Pasaría más de medio siglo hasta encontrar en la cartelera nuevos estrenos filmados enteramente con este recurso. Películas como *El proyecto de la bruja de Blair* (*The Blair Witch Project*, Eduardo Sánchez, Daniel Myrick, 1999), *REC* (Jaume Balagueró, 2007), *Cloverfield* (Matt Revees, 2008) o *Enter the Void* (Gaspar Noé, 2009), recuperaron la mirada subjetiva planteada por *La dama del lago* para ofrecer su particular revisión de géneros y experiencias cinematográficas. Los primeros, recurriendo a la subjetividad estética de los *mass media* y los vaivenes de la "cámara en mano", como recurso empático con el espectador (hoy acostumbrado a las tosquedades visuales de la TV e Internet).. El último, *Enter the Void*, empleando este recurso para desdibujar la experiencia cinematográfica tradicional y darnos una visión ácida e introspectiva de la existencia.

Un estreno reciente nos devuelve también al cine esta mirada, esta vez, desde otra de las perspectivas imperantes de la actualidad: la de los videojuegos. *Hardcore Henry* (2016) de Ilya Naishuller, se presenta como la suma visceral de la partida de juego y el metraje cinematográfico. Una excusa ideal para hormonar el legado de *La dama del lago* con impactantes dosis de acción y efectos especiales; pero para explorar también, las

1 Esta información publicitaria puede consultarse en el propio tráiler del film. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=m0k5GSZ7P5E [última consulta: 30/10/2016].

2 Según IMDB, se contó con una producción estimada en 1,026,00 dólares y la recaudación no dobló la cifra: 1,812,000 dólares»; <http://www.imdb.com/title/tt0039545/business?ref_=tt_dt_bus> [consulta: 19 febrero 2017].

interacciones del cine con un universo lúdico que, como a nadie se le escapa, el espectador cada vez conoce mejor. Ese es, sin duda, uno de los atractivos del film y una de las preguntas clave a las que, cada vez más, se acerca la cinematografía actual: ¿Qué ocurre cuando decides filmar una película desde la perspectiva de un videojuego?

1. PORNOGRAFÍA DE LA *ACCIÓN*

Vértigo a raudales. Nos precipitamos desde el cielo abierto sobre el asfalto. Rodando entre cristales, sangre y los restos de nuestro paracaídas fallido, solo para caer, esta vez, en manos de unos matones rusos con ganas de zarandearnos. Para cuando escapamos y se ha estabilizado la mirada subjetiva del protagonista, aún nos queda otra sesión de peleas, un largo tiroteo –con una colección de armas que va, desde la ametralladora, hasta el limpiaparabrisas de un coche–, y alguna que otra imprevista explosión antes de llegar a un remanso de tregua en el guion.

Con todo, el espectador (al menos el espectador medio)[3] sigue centrado y sin mareos. El uso de las cámaras Gopro, de amplio campo de visión[4] y desarrolladas originalmente para acoplarse al cuerpo de los deportistas, consigue una mayor estabilidad a la hora de enfrentarse visualmente a estas proezas. Su reducido tamaño, además, permite fijarse en la cabeza del protagonista sin oscilaciones (su tecnología cuenta también con sistemas de estabilización avanzados); preparada para captar con todo detalle la coreografía de la mirada y los movimientos, desde el punto de vista subjetivo.

El resultado es mucho más estable, y por tanto menos confuso, que otros films que anteriormente ya usaron la técnica subjetiva en secuencias de acción como, por ejemplo, *Días extraños* de Kathryn Bigelow (1995)[5]. Además, la definición de la cámara (en 4K), y el gran angular proporcionado en su óptica, ofrecen una amplia apertura de toma, definida y sin distorsiones. La cámara de *Hardcore Henry* se adhiere a la mirada del protagonista con la estabilidad y el campo de visión necesarios para disfrutar de la experiencia, y sin dejar de prescindir de las exaltaciones dinámicas que producen nuestros movimientos reflejos. Un enfoque que recuerda, inevitablemente, a los anchos formatos de visión de los videojuegos en vista subjetiva. Especialmente, al que ofrecen los juegos de "disparo en primera persona" o *first-person shooters* (FPS). Exitoso subgénero de la lúdica digital donde, como ocurre en *Hardcore Henry*, recorremos intrincados escenarios contra hordas de enemigos, mientras solo apreciamos a ver, de nuestro cuerpo virtual, nuestras manos armadas.

Al mismo tiempo, las técnicas y el concepto visual de *Hardcore Henry* son también deudores de los vídeos POV (siglas de *point of view*). Una masa de videos, ampliamente difundida en Internet, cuyos realizadores muestran también preferencia por las cámaras Gopro (u análogas) para filmar en vista subjetiva sus propias acciones.

Si la evocación a los juegos FPS invita en *Hardcore Henry* a la violencia estilizada y los "espectáculos imposibles" en formato subjetivo; las reminiscencias a los vídeos POV abren,

3 En ninguna de las diversas críticas consultadas –especializadas y amateur–, se hace referencia a las turbulencias de la imagen o a las incomodidades o posibles mareos que estos frenéticos movimientos podrían provocar.

4 La cámara de gama alta, Gopro Hero4 Black, usa un "ultra gran angular" a 30, 25 y 24 fotogramas por segundo.

5 Película en la cual estos planos se rodaron en 35 mm, con la dificultad que ello entraña en cuestiones de tamaño y soportes de cámara.

por su lado, una puerta hacia la abundancia sensitiva a las que nos están acostumbrando los nuevos formatos audiovisuales. Nos referimos a la "ultradefinición" de las pantallas y videos en Alta Calidad (HD), con un rango dinámico de pixeles capaces de ofrecernos hasta los poros de la piel de un actor; pero, también y al mismo tiempo, a la visión epidérmica que termina germinando en el uso de las webcams, las cámaras de los teléfonos móviles u otros dispositivos conectados a la Red. Un encuadre donde todos los rostros y los objetos resultan cercanos e inmediatos; simultáneamente enfocados para observarse bajo cualquier condición ambiental (lo relevante es la transmisión).

No en vano, la etiqueta POV también es el indicativo de un género pornográfico de éxito, especializado en mostrar de forma directa, y sin apenas cortes o transiciones, la experiencia sexual desde la vista subjetiva. Un derivado del llamado *porno gonzo* (género que intenta involucrar al espectador directamente en la escena sexual)[6], que busca intensificar la experiencia a través del factor *inmersivo* que proporciona esta técnica –precediendo prácticamente a la realidad virtual–, hoy mucho más factible y accesible gracias a las cámaras y a los dispositivos antes comentados.

Ante el POV de *Hardcore Henry*, visceral en sus espectáculos de lo sensitivo y lo *inmersivo*, bien podríamos hablar de una pornografía de la *acción*, o de una pornografía de la "hipervisualidad" (Lipovtesky, Serroy, 2009). Un producto que exhibe en la pantalla *todo lo que hay que mirar*, sin figuras retóricas ni dobles sentidos en su trama o forma. En otras palabras, un producto del *gonzo cinematográfico*: entretenimiento dopado con la tecnología necesaria para exacerbar la verborrea y el impacto audiovisual.

Como "nuevo espectador", nacido en 1983, a Naishuller estas lógicas del exceso y el impacto, provenientes de los videojuegos, la tecnología y el *cine* espectáculo (o *películas concierto*, Jullier, 2004), le vienen de fábrica. En diversas entrevistas, se declara admirador de los films de *acción* de los 80 como *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987) o *La Cosa* (*The Thing*, John Carpenter, 1982)[7], y seguidor de sagas de juegos FPS como *Half Life* (Valve Corporation, 1998) o *Quake* (id Software, 1996). Naishuller también se prodiga como director de videoclips y como músico en la banda Biting Elbows. Fue, precisamente, el videoclip en vista subjetiva, *Bad Motherfucker*, que dirigió en 2013 para su propia banda (y que ha pasado los 40 millones de visionados en la red) el que llamó la atención del productor Timur Bekmambetov, para proponerle un largometraje del mismo estilo (Saito, 2016)[8].

Para Naishuller: "(*Hardcore Henry*) es una carta de amor a la música, el cine y los videojuegos" (Lindbergh, 2014). Una declaración de intenciones al ritmo frenético del videoclip y las embriagueces de los FPS que, con todo lo explicado, resultaría difícil de asimilar sin la parodia gamberra y la "insolencia rockera" que también le imprime el autor (Partearroyo, 2016). Aquí cabría citar referentes cinematográficos igualmente iconoclastas como *House of the Dead* (Uwe Boll, 2003), *Doom* (Andrzej Bartkowiak, 2005) o *Gamer* (Neveldine y Taylor, 2009)[9]. E incluso films, más amables o de corte más familiar, como

6 El término alude al *periodismo gonzo*, género en el cual el reportero es parte de la noticia. Por analogía, la *pornografía gonzo* coloca al operador de la cámara directamente en la acción, hablando con los actores o siendo él uno de los actores, sin separarse de los códigos y facetas del cine pornográfico convencional.

7 (Hall, 2016).

8 Inspirado, como el mismo autor ha señalado en diversas ocasiones, en el videoclip en formato POV, *Smack My Bitch Up*, dirigido en 1990, por Jonas Åkerlund para el grupo, *The Prodigy*.

9 Sin olvidar otros films como *Crank: veneno en la sangre* o *Crank: Alto Voltaje* (Neveldine & Taylor, 2006 y 2009).

Spy Kids 3D: Game Over (Robert Rodríguez, 2003) o *¡Rompe Ralph!* (*Wreck-It Ralph*, Rich Moore, 2012).

Todos ellos hacen gala de la auto-parodia, el barroco audiovisual y el ritmo frenético de los videojuegos[10], para estructurar su espectáculo y justificar buena parte de sus excesos narrativos. Aunque ninguno ha sido rodado completamente en vista subjetiva, todos cuentan con momentos notables en su metraje donde se subraya este recurso, y donde pueden anotarse las pautas de lo que supone la "mirada FPS" en el cine[11].

La mayor diferencia entre estos films y *Hardcore Henry* radica en el subrayado fetichista del videojuego, diseñado en esta ocasión para contentar al fan o al espectador *connaisseur*, que ha acudido a la sala de cine para seguir disfrutando de sus experiencias.

La película *Doom*, por ejemplo, exhibe una "mirada FPS" calcada al juego homónimo en el que se basa (*Doom*, id Software, 1996)[12]. La experiencia visual entre la adaptación cinematográfica y el juego resulta prácticamente idéntica durante el último tercio del film, con movimientos de cámara que incluso imitan la dinámica del jugador y sus reacciones frente al *joystick*: disparando, esquivando ataques, ocultándose en las esquinas del pasillo, etc. de la misma manera que lo hace cuando disfruta de la consola de juegos[13].

En esta misma línea, la película *Gamer* emplea el estilo enérgico y saturado de los FPS para articular, no solo su propio espectáculo sensorial, sino también las secuencias narrativas de su argumento: un futuro distópico, en el que los más desfavorecidos, alquilan sus cuerpos para que se empleen como avatares de juego en el mundo real. Las continuadas escenas de acción, donde los personajes/avatares luchan por su vida en escenarios compactados y segmentados cual nivel de juego (un área de combate, la base del "jefe final", etc.), se van conectando durante el film por interludios de calma. De tal manera, la curvatura de eventos habitual de un juego FPS, tensión-parada-tensión (definida por niveles, misiones y dificultad), adquiere en *Gamer* la misma relevancia que su propia curva dramática. Esto es, un vaivén narrativo y visual, que alterna la "mirada FPS" de los planos de acción, con los planos más habituales del cine en los momentos de calma.

Donde *Hardcore Henry* construye su mirada subjetiva con cámaras Gopro y especialistas de cine[14], *Doom* y *Gamer,* recurren a la *steadicam* (estabilizadores de cámara) y a los efectos digitales (CGI) para trazar su propia perspectiva subjetiva. Misma técnica de otros ejemplos

---

10 Juegos *first-person shooter* como los pertenecientes a la saga *Battlefield* (EA Digital Illusions, desde 2002), *Call of Duty* (Infinity Ward, desde 2003), *Bioshock* (2K Games, 2007-2015) o *Far Cry* (Crytek, desde 2004), entre otros.

11 No nos referimos en este artículo al ejercicio inverso, es decir, a cómo los desarrolladores de videojuegos, durante diferentes décadas, han absorbido elementos del cine para diseñar sus plataformas lúdicas. Para referirnos a este aspecto, se recomienda la lectura de *Gaming: Essays on Algorithmic Culture* (2006). Su autor, Alexander Galloway, dedica un capítulo completo a la deuda cinematográfica contraída por los *first-person shooters* donde indaga en películas como *Charada* (Stanley Donen, 1963) o *Topaz* (Alfred Hitchcock, 1969) para suscribir las modalidades de juego y visión características de estas plataformas.

12 Considerado uno de los principales precursores de los FPS, junto a juegos como *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992) o los citados *Half Life* y *Quake*.

13 Una secuencia que cumple con las expectativas de los seguidores del juego ofreciendo, además, otras experiencias características de la plataforma original como: los ataques a bocajarro, los cortes con sierra eléctrica, o las riadas de sangre que inundan la pantalla. Los títulos de crédito finales del film, además, también imitan el modus operandi del circuito por los pasillos habitual en el juego.

14 A destacar, por su arduo trabajo coreográfico en el film, el especialista e intérprete "tras los ojos" del protagonista, Sharlto Copley (a quién nunca vemos el rostro).

citados como *Avalon*, *Spy Kids 3D: Game Over*, *House of the Dead*[15] o la misma *¡Rompe Ralph!*, esta vez –y como el resto del film– realizada enteramente con gráficos 3D. Unos films prefieren subrayar su deuda con el videojuego, incluyendo interfaces, marcadores de puntuación (HUD's[16]), etc., sobre el metraje del film. Otros se mantienen y eligen obviar estos signos, optando por una visión más próxima (en su propia ficción) a la imagen real. Se trata, al fin y al cabo, de una cuestión de estilo y presupuesto, de enfoque visual y de dinero para desarrollarlo; pero el énfasis, en la práctica totalidad, continúa cayendo en el mismo punto: explotar la experiencia *inmersiva*.

Llegados a este punto, cabría subrayar que la inmersión del tipo FPS no es exclusiva del *cine de acción,* ni se postula únicamente hacia los derroteros del *cine mainstream*. Este tipo de mirada también ha sido objeto de planteamientos más periféricos, o, si cabe, menos aferrados a los espectáculos y narrativas habituales del cine hollywoodiense. En su película *Elephant* (2003), el cineasta Gus Van Sant da buena cuenta de cómo trascender los ejercicios de estilo anteriores, empleando la mirada del videojuego sobre fenómenos más complejos, como la masacre acontecida en el instituto de Columbine en Colorado (EEUU) en 1999.

Van Sant examina este fatídico episodio desde la condición adolescente y su relación con la violencia y la cultura norteamericanas. Y para ello recurre a una reiteración estilística de largos planos secuencia en vista subjetiva que, tanto señalan la vacuidades cotidianas de los pasillos del instituto, como la afición –igualmente fría y continuada– de los asesinos por los videojuegos FPS. Estos planos se producen siguiendo un *travelling* espacial, que sigue los trayectos de distintos alumnos y que va moldeando, uno tras otro a lo largo del film, una temporalidad densa, deudora de la cinestesia de juegos como *Doom* o *Half-Life*, pero también de los tiempos cinematográficos expandidos de Béla Tarr o Aleksandr Sokurov (Falsetto, 2015: 87).

El cineasta recurre así a una de las propiedades intrínsecas de la lúdica digital: la pulsión dinámica que imprime la acción de juego. Lo que Manovich tilda de *lógica* o *estética continuista* (2005) y Darley de *cinestesia vicaria* (2002:237-44). Un modo de diseñar la secuencia en función de la dinámica específica que desprenden los juegos digitales. Van Sant emplea esta sinergia para dar forma al "elefante" que da título al film: "Un gigantesco sistema grisáceo muy opresivo e invisible, donde reside el problema". (Riambau cintado a Van Sant, 2011:165). Al mismo tiempo, para establecer un significativo paralelismo entre la mirada de los asesinos, usuarios habituales de estos videojuegos de disparos (según el film y las noticias posteriores), y la visión subjetiva de los personajes digitales que ellos manejan en la consola.

2. PAUTAS DE LOS FPS EN LA PANTALLA DE CINE

Cualquiera de los casos citados anteriormente podría servir a los debates que abre la perspectiva FPS en el cine. Cada uno contiene, en su crisol de facetas y estilos, las claves necesarias para desgranar la trasposición *inmersiva* del avatar de juego sobre la mirada

15 El director Uwe Boll, parece alcanzar el paroxismo de estas yuxtaposiciones, cuando en *House of the Dead*, filma una "carnicería" de más de diez minutos entre *zombies* y humanos, mientras inserta –sin pudor– escenas directamente extraídas del juego.

16 Información permanente en la pantalla de juego que, durante la partida, muestra la puntuación, el estado y resistencia del avatar, mapas, objetos conseguidos, etc.

cinematográfica. *Hardcore Henry*, tal y como se ha analizado, supone una vuelta de tuerca a las dinámicas del videojuego que films como, por ejemplo, *Doom* o *Gamer*, ya anunciaban en sus metrajes. Al mismo tiempo ninguno de ellos, puede rechazar las deudas con otros fenómenos en vista subjetiva como *El proyecto de la bruja de Blair*, *Rec* y, tras ellos, otros precursores como *La dama del lago*. Cabría enumerar, entonces y para finalizar, cuales son estas pautas y cualidades que los FPS imprimen en la subjetiva mirada cinematográfica:

–Primero y de forma evidente, la superposición de la vista subjetiva del juego digital sobre la vista subjetiva cinematográfica. Una incorporación que imprime la textura y el campo de visión habitual del videojuego siguiendo sus habituales particularidades: apertura, ángulo y distancia focal necesarias para que la partida se desarrolle adecuadamente (mejor visión del escenario y los enemigos, incorporación interfaces en las esquinas de la pantalla, etc.)

–En segundo lugar, el énfasis dado a la *dinámica de la acción* o a la *estética continuista* proveniente de los juegos FPS. Como este tipo de films, recogen las cinestesias características del videojuego –su pulsión por el desplazamiento ininterrumpido (esquivas, saltos, carreras, etc.)–, y las aplican sobre su metraje, ya sea como un elemento narrativo, o como una propiedad estilística.

–Cadencias que nos llevan también a la elección del plano secuencia, como principal recurso cinematográfico para imitar a los FPS. Si la película busca exaltar la sensación *inmersiva* del videojuego en primera persona, lo habitual es la ausencia de cortes o montajes narrativos que puedan desligar al espectador de ese *momento presente de la acción*.

–El empleo de la tecnología audiovisual sirve, en este aspecto, para ensalzar las condiciones del entretenimiento y las pirotecnias audiovisuales a las que nos tienen generalmente acostumbrados este tipo de films. Mejorando y estabilizando, por un lado, los planos secuencia comentados (*steadicam*, cámaras Gopro, etc.) y, por otro, ejerciendo de plataforma catalizadora de la experiencia *inmersiva*: en especial, gráficos 3D y técnicas de grabación al estilo POV, que potencian la "sensación de juego" y la experiencia sensitiva del espectador.

–A estas técnicas digitales, también le debemos la inclusión de los signos y efectismos propios de la lúdica digital. Interfaces, HUD'S, y otros símbolos digitales antes comentados que, ciertas películas, emplean para redibujar el contexto de juego sobre la pantalla de cine.

–Por último, cabría citar la comprensión o la toma de conciencia del riesgo que supone trasladar los excesos del videojuego al cine. Un factor, a priori disfuncional para el celuloide –por la propia idiosincrasia interactiva de la lúdica digital–, que lleva a muchos films a escoger entre la auto-parodia (*Hardcore Henry)* o entre el subrayado (*Elephant*) de los elementos de la lúdica digital, para paliar estos desajustes o hacerlos más accesibles al espectador.

BIBLIOGRAFÍA CITADA

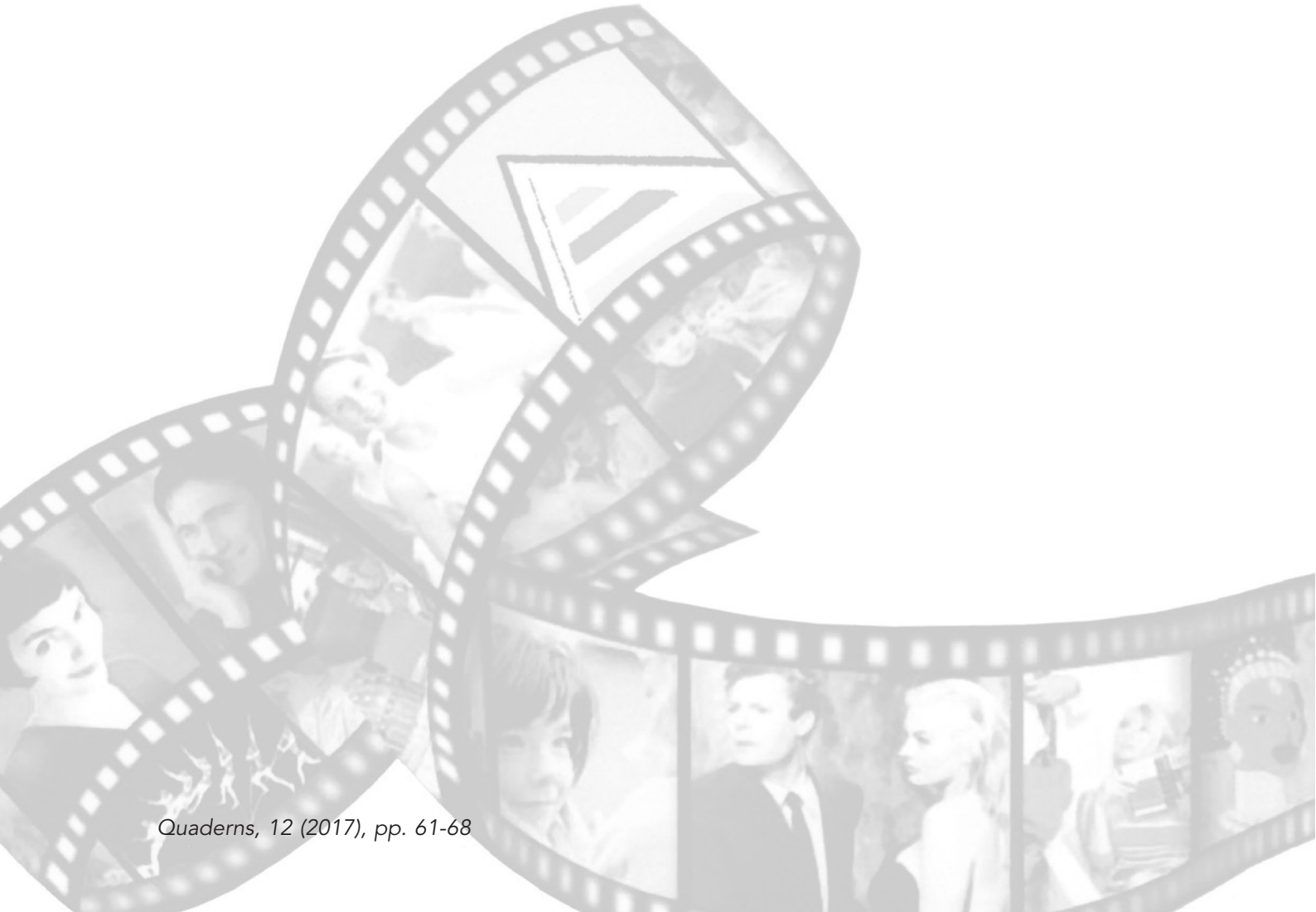
DARLEY, A. [2002], *Cultura Visual Digital. Espectáculo en los Medios de Comunicación*, Paidós, Barcelona.

FALSETTO, M. [2015], *Conversations with Gus Van Sant*, Rowland & Littlefield, Maryland, EEUU.

GALLOWAY, A. [2006], *Gaming: Essays on Algorithmic Culture*, Minessota Press, Minessota.

HALL, J. [2016], «Hardcore Henry. Director Ilya Naishuller on How Making a First-Person Action Movie Is a Pain the Butt»; <http://www.slashfilm.com/hardcore-henry-ilya-naishuller-interview//2> [consulta: 24 febrero 2017].

JULLIER L. [2004], *La Imagen Digital. De la Tecnología a la Estética*, La Marca, Buenos Aires.
LINDEBERGH, B. [2014], «Q&A: Director Ilya Naishuller on the Making of 'Hardcore,' His All-First-Person POV Action Movie»; <http://grantland.com/hollywood-prospectus/qa-director-ilya-naishuller-on-the-making-of-hardcore-his-all-first-person-pov-action-movie/> [consulta: 10 abril 2017].
LIPOVTESKY, G. y SERROY, J. [2009], *La Pantalla Global. Cultura Mediática y Cine en la Era Hipermoderna*, Anagrama, Barcelona.
MANOVICH, L. [2005], *El Lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación*, Paidós Comunicación, Barcelona.
PARTEARROYO, D. [2016], *Hardcore Henry*; http://cinemania.elmundo.es//peliculas/hardcore-henry/critica [consulta: 20 abril 2017].
RIAMBAU, E. [2011], *Hollywood en la Era Digital. De Jurassic Park a Avatar*, Cátedra, Madrid.
SAITO, S. [2016], «Interview: Ilya Naishuller on Giving Action an Attitude with Hardcore Henry»
<http://moveablefest.com/moveable_fest/2016/04/ilya-naishuller-hardcore-henry.html> [consulta: 20 abril 2017].



ANALOGÍAS Y DIVERGENCIAS DE LA SIMBOLOGÍA LABERÍNTICA ENTRE CINE Y VIDEOJUEGOS

Fran MATEU
Universidad de Alicante

RESUMEN

El laberinto, como símbolo o figura retórica, se enmarca en un estado de realidad conectado con la iniciación y saber encontrar el camino de uno mismo. Es un arquetipo cuyo carácter simbólico recae sobre ese símil con la vida, encerrándose en sí mismo y vinculándose con el nacimiento y la muerte, adoptando esa simbología que revela los aspectos más profundos de la realidad. En este contexto simbólico, el laberinto tiene presencia e influencias a diferentes niveles que se revisan en el texto, con algunos ejemplos de la industria cultural que parten de novelas como *Alice's Adventures in Wonderland*, *The Shining* o *Il nome della rosa*, pero su adaptación entre cine y videojuegos lo proyecta mental y espacialmente de diferentes formas, divergiendo el lenguaje audiovisual del lenguaje del videojuego, donde el laberinto se ha convertido en un género en sí mismo.

Palabras clave: laberinto, símbolo, cine, videojuegos, industria cultural.

ABSTRACT

The labyrinth, as a symbol or rhetorical figure, is framed in a state of reality connected with initiation and to know how to find the path of oneself. It's an archetype whose symbolic character rests on that simile with life, closing in on itself and connected with birth and death, adopting that symbolism that reveals the deeper aspects of reality. In this symbolic context, the labyrinth has presence and influences at different levels that are reviewed in the text, with some examples from cultural industry that began from novels like *Alice's Adventures in Wonderland*, *The Shining* or *Il nome della rosa*, but its adaptation between cinema and video games is projected mentally and spatially by different ways, diverging the audiovisual language from the video game language, where the labyrinth has become a genre in itself.

Keywords: labyrinth, symbol, cinema, video games, cultural industry.

1. INTRODUCCIÓN

La simbología laberíntica manifiesta una analogía con la iniciación, el movimiento y las etapas de la vida, produciendo un gran impacto en la configuración de arquetipos vinculados a la búsqueda y el aprendizaje para hallar una salida, un objetivo. El laberinto posee diferentes definiciones, aunque la española más antigua se le atribuye a Sebastián de Covarrubias[1]. No obstante, su definición siempre está vinculada al deseo del laberinto, como ente simbólico, de poner dificultades o pruebas a aquellos que se adentran en él, de modo que no encuentren la salida con facilidad, hallándose ante bifurcaciones con situaciones de confusión y perplejidad. Sin embargo, el laberinto se crea siempre bajo una misma premisa, que difiere del hecho de que la persona que se adentre en él se extravíe o no logre hallar la salida.

El discurso y símbolo laberíntico, extrapolado a un nivel espacial y mental, se crea con el objetivo de que se pueda resolver. Por mucha confusión, misterio o conflicto que exista en él, siempre habrá una solución que será inherente a la dificultad planteada desde el principio. Tanto en el cine como en los videojuegos (que contengan discursos laberínticos), los personajes[2] serán potencialmente capaces de resolver o sortear dificultades hasta llegar al objetivo final.

En consecuencia, el laberinto como elemento espacial (físico o virtual) o mental siempre será afrontado en base a un objetivo que se debe cumplir. El símbolo laberintico, además de oculto y complejo, también es ambiguo, ya que está conectado a un carácter lúdico, vinculado irremediablemente a los videojuegos. Prevalece el inconsciente deseo inicial de adentrarse en ese mundo o microcosmos, junto al placer de alcanzar el objetivo final. Ese logro está conectado al hallazgo de la intrincada salida de uno mismo y del propio reencuentro, relacionándose a su vez con la muerte y el renacimiento, siendo un factor análogo al discurso del videojuego, pues sólo se puede avanzar hacia el objetivo final, y no caer en la muerte o el renacimiento[3], gracias a la correcta toma de decisiones y a través de la experiencia.

Además, el proceso de descubrir la salida o lograr el objetivo final sólo es posible a través de una actitud dinámica. En este sentido, no se puede superar un laberinto huyendo de su propia dificultad. Este factor se debe a que existe un recorrido que hay que afrontar en un lugar creado artificialmente con sus propias reglas, accediendo primero a ese espacio para después madurar e iluminarse en él (en un carácter más iniciático), volviendo a la realidad una vez superado.

El laberinto, además de ser uno de los símbolos arquitectónicos más antiguos, se haya presente en numerosos jardines y templos a nivel geográfico (Fig. 1). Se trata de un elemento que forma parte del subconsciente colectivo y, en consecuencia, está muy arraigado en nuestra cultura (Santarcangeli, 1997). Ha sido representado prácticamente en todas las culturas, además de formar parte del folclore, los mitos y las leyendas afines a esas sociedades, como es el caso de la antigua fábula griega del laberinto construido

1 Sebastián de Covarrubias y Orozco definió el laberinto como «un lugar de muchas vías con sinuosidades cambiantes» (De Covarrubias, 1943:746).

2 Se empleará el término «personajes» para aludir al mismo tiempo a seres humanos o de cualquier otra naturaleza que han sido creados dentro de un discurso ficticio con el fin de generar una catarsis con el espectador o el jugador.

3 Morir en un videojuego implica volver a empezar la partida desde un determinado lugar, ofreciéndose ese carácter extradiegético de renacimiento. No obstante, existen videojuegos en los que al morir se disipa todo lo avanzado y hay que comenzar desde el principio; e incluso videojuegos en los que si se muere, no se pueden volver a jugar, como sucede en *Upsilon Circuit* (2016), desarrollado por *Robot Loves Kitty*.

por Dédalo para retener al Minotauro (Graves, 1988), adaptada posteriormente por un elevado número de autores[4] ofreciendo nuevos puntos de vista. Esas leyendas se han vuelto a adaptar con nuevos enfoques o reinterpretaciones, generando a su vez nuevas obras literarias y trasladándose a los nuevos soportes de la industria cultural, como el cine o los videojuegos[5]. Son historias en las que siempre hay que afrontar un camino de precisa geometría y estructura, pero engañoso por sus diversas posibilidades, transfiguraciones espaciales (convirtiéndose en un ente cambiante) y similitudes, como sucedería con un frondoso bosque de monótonos árboles[6].

Figura 1: Grabado del laberinto de la Catedral de Reims (1286).
Fuente: <https://sildavia9.wordpress.com/category/mitologia/page/2/>
[consulta: 5 mayo 2017].

2. ANALOGÍAS Y DIVERGENCIAS DE LA SIMBOLOGÍA LABERÍNTICA

El lenguaje audiovisual y el lenguaje del videojuego utilizan diferentes códigos, aunque los videojuegos han experimentado una evolución hacia un soporte cada vez más cinematográfico frente al estatismo del propio cine en cuanto a la forma de ofrecer la obra fílmica al espectador. Salvo casos muy excepcionales a mediados del siglo XX[7], el cine no ha generado una

4 Jorge Luis Borges, por ejemplo, escribió *La casa de Asterión*, un cuento corto publicado dentro de *El Aleph* (1949). Es una historia sobre la soledad construida a través de un monólogo del propio Minotauro. Otro ejemplo es el de Nikos Kazantzakis, escritor que recreó en la obra teatral *Teseo* (1958) la lucha de éste contra el Minotauro en una versión que simbolizaba el enfrentamiento del ser humano contra Dios, representado en la civilización cretense a través del toro.

5 Por ejemplo, el largometraje *Teseo contro il minotauro* (1960), de Silvio Amadio; el cortometraje de animación *The Labyrinth* (1971), de Alexandra Snezhko–Blotskaya; la saga de videojuegos *God of War*, iniciada en 2015 por *SCE Santa Monica Studio*; o el videojuego *The Minotaur* (2016), desarrollado por *Ratalaika Games*.

6 El héroe del folclore inglés Robin Hood hizo uso, junto al resto de proscritos, del bosque de Sherwood para esconderse en él gracias a la dificultad de ser encontrados allí, utilizando el espacio del monótono bosque bajo un paradigma laberíntico. Otro ejemplo se halla en *Blair Witch Project* (1999), película dirigida por Eduardo Sánchez y Daniel Myrick, cuyos protagonistas se pierden en el bosque a causa de los árboles, que parecen repetirse constantemente, siendo una obra que ha inspirado posteriormente a otros trabajos, como el videojuego *Slender: The Arrival* (2013), desarrollado por *Blue Isle Studios*.

7 El cineasta estadounidense William Castle convirtió el *gimmick*, o discurso inaugural, como parte de su obra, advirtiendo al público de lo que iban a ver. Cuando rodó *Macabre* (1958), se anunció a los espectadores que al comprar la entrada estaban asegurados con una póliza de mil dólares en caso de muerte. A pesar de

interactividad real hasta bien entrado el siglo XXI, como es el caso de *Last Call* (2010), largometraje dirigido por Grady Weatherford y producido por *13th Street*, siendo una película interactiva a través del teléfono móvil (Herrero, 2015: 180). Los nuevos formatos y su interactividad están haciendo que la frontera entre cine y videojuegos esté cada vez menos presente.

El lenguaje cinematográfico (en parámetros de simbología laberíntica), y el de los videojuegos desarrollados bajo los mismos códigos audiovisuales, se basa en la narrativa del propio plano, donde se activan los valores del dentro o fuera de campo y el movimiento de cámara desde el punto de vista subjetivo del propio personaje, sobre todo en largos planos secuencia, generándose dos analogías básicas entre ambos soportes de la industria cultural. Existen obras audiovisuales rodadas en su totalidad desde el punto de vista subjetivo de un personaje, como el largometraje ruso *Hardcore Henry* (2015), de Ilya Naishuller, que se vendió como la primera película de acción rodada íntegramente en primera persona (Peckham, 2016), aunque *Lady in the Lake* (1947), de Robert Montgomery, se adelantó mucho antes[8]. A pesar de que en ambos ejemplos hay una simbología laberíntica (a nivel mental y espacial), el punto de vista subjetivo en el cine no debería acuñarse necesariamente como una decisión estilística heredada de la narrativa de los videojuegos en primera persona, los cuales se iniciaron desde una perspectiva cenital (Donovan, 2010). No obstante, existen casos de videojuegos que han sido adaptados al ámbito cinematográfico recreando en primera persona alguna de sus escenas para captar mejor la esencia del propio videojuego, como es el caso de *Doom* (2005), dirigida por Andrzej Bartkowiak, o *House of the Dead* (2003), dirigida por Uwe Boll, en la que directamente se construyen escenas en primera persona que parecen proceder del propio videojuego.

Respecto al dentro y fuera de campo, esta propiedad conecta al espectador con el suspense de lo que no se ve (y se sugiere) y al laberinto en sí mismo, basándose en la fórmula de retener información, dosificando la manera en la que ésta se ofrece al público e incluso a los propios personajes. Se trata de una analogía fundamental entre cine y videojuegos. Este factor genera una falta de visión, conociendo únicamente lo que hay delante (dentro de campo), originándose una dualidad del espacio laberíntico aplicada al dentro y fuera de campo. Por un lado, por su carácter de espacio infinito, y por otro, por su carácter carcelario[9], como si se estuviese atrapado sin salida (Bonitzer, 1981: 56–63). Se proyecta bajo una visión bloqueada y restringida por el fuera de campo, pero asumiendo que existe algo más allá

---

que la obra carecía del gran poder terrorífico que se sugería en el seguro de vida, esta treta publicitaria hizo de *Macabre* un éxito comercial. Posteriormente, Castle hizo *House on Haunted Hill* (1959), y promocionó la película argumentando que ésta tenía un innovador efecto especial (efecto *emergo*) que se basaba en lograr que los fantasmas de la película salieran de la pantalla. Otro ejemplo de su trabajo interactivo fue en *Mr. Sardonicus* (1961), obra en la que se realizaba un supuesto juego de interactividad: a mitad del metraje, Castle aparecía en la pantalla y pedía a los espectadores que subieran o bajaran el pulgar mediante un cartel para decidir el destino del enemigo, y el público procedía a cumplir con su petición mientras que él (supuestamente) contaba los votos, reflejando siempre el mismo resultado (Castle, 1976).

8 Se utilizó la cámara subjetiva durante toda la película, como si el público viera lo mismo que el detective Philip Marlowe. Ese mismo año, el director Delmer Daves usó la misma técnica durante tres cuartos de hora en su largometraje *Dark Passage* (1947). Otros ejemplos emblemáticos más recientes en los que se recrean escenas concretas mediante esta técnica (sin incluir la cámara en mano o el *found footage*) son *The Terminator* (1984), de James Cameron; *RoboCop* (1987), de Paul Verhoeven; *Russian Ark* (2002), de Alexander Sokurov; *Le scaphandre et le papillon* (2007), de Julian Schnabel; *Enter the Void* (2009), de Gaspar Noé; o *Maniac* (2012), de Franck Khalfoun, siendo una adaptación del clásico *slasher* de William Lusting.

9 El carácter carcelario que propone Bonitzer conecta directamente con Dante, Piranesi, Escher y otros autores que se citarán posteriormente en el texto.

que se podría extender constantemente. En este aspecto, el laberinto sería una cárcel sin límites, sobre todo dentro del género del *thriller* con historias detectivescas de argumentos laberínticos en cuanto a su estructura, como el ya citado largometraje *Lady in the Lake* (1947) o *The Third Man* (1949), dirigido por Carol Reed y escrito por Graham Greene, en el que las cloacas de Viena funcionan como un laberinto de oscuros recovecos muy parecidos entre sí.

Por otro lado, la narrativa del videojuego, a diferencia del discurso cinematográfico clásico, crea y perfila su personaje a través del jugador gracias a un entorno de interactividad e inmersión, haciéndole seguir un camino dentro de las bifurcaciones laberínticas, abriendo puertas, cerrando otras, traspasando umbrales, resolviendo acertijos, etc. Gracias a la propia interfaz del videojuego, la experiencia interactiva hace partícipe al espectador, que se convierte en jugador. En consecuencia, el desafío y el misterio que propone el laberinto es la aventura en sí misma de adentrarse en él (Freire, 2009). Se produce esa empatía en la que el jugador es el propio personaje del videojuego. En este aspecto, el cine (en su discurso más clásico no interactivo o inmersivo) limita a los espectadores a un rol de *voyeurs*, pudiendo conectar emocionalmente con los personajes de la obra cinematográfica, pero sin ser partícipes activos del discurso. Cuando el cine interactivo se estandarice como un producto de consumo habitual, las fronteras entre cine y videojuegos se fusionarán aún más, ya que los videojuegos, poco a poco, están alcanzando al discurso cinematográfico, no sólo en su lenguaje, sino también en su propia estrategia de comunicación[10].

3. ADAPTACIÓN DE LA SIMBOLOGÍA LABERÍNTICA

Dentro del discurso cinematográfico es necesario citar algunos títulos no mencionados anteriormente cuya simbología laberíntica es latente, como sería el caso del largometraje *Spellbound* (1945), de Aldred Hitchcock, en el que el laberinto mental que padece el Dr. Edwardes, cuyas imágenes oníricas para la película fueron ilustradas por Salvador Dalí (Truffaut, 1974: 138) es tratado por la Dra. Constance Petersen. El largometraje es una adaptación de la novela *The House of Dr. Edwardes* (1927), escrita por Francis Beeding, y con el mismo título existen diversos videojuegos, aunque carecen de relación temática. Otro ejemplo, también de Hitchcock, es *Psycho* (1960)[11], con guion escrito por Joseph Stefano basándose en la novela homónima de Robert Bloch publicada en 1959. La obra aborda el laberinto mental del personaje de Norman Bates, y en su traslado al videojuego se encuentra *Gates Motel* (2016), desarrollado por *Patagoniart Gaming Studio* (Agudo, 2016). En el videojuego se homenajea a la película de Hitchcock y, a su vez, se introduce el laberinto mental de Bates y el del propio motel como espacio desconocido en el que hay que conseguir elementos para poder avanzar.

Otro caso de laberinto mental, también vinculado a los conflictos intrapersonales[12], se encuentra en el largometraje *The Trial* (1962), de Orson Welles, en el que el laberinto es

10 Por ejemplo, el tráiler del videojuego *Death Stranding* (2017), de *Kojima Productions*, se promocionó en los *Game Awards* (2016) como el lanzamiento del tráiler de una obra cinematográfica, con caras conocidas de Hollywood (como Guillermo del Toro, Mads Mikkelsen o Norman Reedus) encarnando a los personajes principales.

11 Inspirada, a su vez, en el caso real del asesino en serie Ed Gein (1906-1984), y con posteriores adaptaciones, como la serie *Bates Motel* (2013).

12 Los conflictos intrapersonales aluden a los conflictos internos de cada persona, y en la ficción estarían conectados a los laberintos mentales, ubicados en las mentes de los personajes.

la ideología en sí misma, basándose en la novela *Der Prozess* (1925), de Franz Kafka. Las novelas de Kafka han recreado universos intrigantes y surrealistas, y eco de ello se hizo la desarrolladora de videojuegos *Laughing Squid* con *The Franz Kafka Videogame* (2014)[13]. El videojuego es una adaptación global de las historias de Kafka (no únicamente de *The Trial*), y es el personaje de *K*[14] quien utiliza el jugador para transitar en ese mundo onírico, surrealista e incierto donde se respira esa atmósfera de laberintos mentales.

Convergiendo por nomenclatura también se encuentra el largometraje *Kafka* (1991), de Steven Soderbergh, cuya trama (lejos de ser un *biopic* del escritor checo) aborda el laberinto mental de un vendedor de seguros que ingresa en un turbulento colectivo. Otro ejemplo en el que el laberinto mental influye de manera notable se encuentra en la novela *Strange Case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1886), de R. L. Stevenson. La relación entre el bien y el mal del Dr. Henry Jekyll se ha adaptado al cine en multitud de ocasiones[15]. No obstante, la adaptación cinematográfica *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1931), dirigida por Rouben Mamoulian, representa una versión imprescindible de la historia de Stevenson. La obra de Mamoulian marca el laberinto mental del personaje dual en una transformación que cuenta con una escena en la que el Dr. Jekyll sufre un mareo tras beberse la poción y, poco a poco, camina hasta el espejo de su laboratorio en el que se observa a sí mismo, viendo cómo se transforma en Edward Hyde. Todo ello mostrado a través del punto de vista subjetivo de la cámara, marcándose la idea de la configuración en primera persona conectada con el laberinto mental del personaje.

El primer traslado a videojuego de la novela de Stevenson tuvo lugar en 1988, cuando *Nintendo* sacó a la venta *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*. Posteriormente, sin incluir títulos de especial relevancia o con el Dr. Jekyll en un papel secundario, la desarrolladora *In Utero* presentó en 2001 el videojuego *Jekyll & Hyde* (Donovan, 2010). En ambos casos, el personaje transita por historias en las que su laberinto mental está presente. Existen otros ejemplos de laberintos mentales, como el largometraje *Memento* (2000), de Christopher Nolan, cuyo concepto laberíntico se traslada también a la propia forma, usando además una narrativa invertida análoga a la propia premisa de la historia, en la que el personaje de Leonard Shelby padece la incapacidad amnésica de recordar información más allá de unos minutos. La historia fue escrita por Jonathan Nolan (hermano del director), y actualmente existe un videojuego homónimo que desarrolló *Labo Game Studio* en 2016 (Ginser, 2016), el cual aborda una historia de terror y aventuras en una enigmática isla. Se trata de un *JRPG*[16] con diferentes finales posibles, y mantiene una estructura laberíntica desde una perspectiva cenital. Aunque el videojuego transmite la idea de laberinto mental que también se traslada del fondo a la forma, no se trata de una adaptación del discurso cinematográfico. Vinculado directamente al cine de Nolan, otro título que afronta el laberinto mental es el *anime* japonés *Paprika* (2006), de Satoshi Kon, el cual influenció a Nolan[17] a la hora de realizar *Inception* (2010),

13 Disponible en *The Franz Kafka Videogame* (2014); <http://kafkagame.blogspot.com.es/> [consulta: 5 mayo 2017].

14 En *Der Prozess*, el personaje principal se llama Josef K.; y en *The Castle*, novela de Kafka publicada en 1926, *K* es el nombre que recibe su protagonista.

15 Por ejemplo, *Le testament du Docteur Cordelier* (1959), de Jean Renoir; *The two faces of Dr. Jekyll* (1960), de Terence Fisher; o el musical de Broadway *Jekyll and Hyde* (1997).

16 *JRPG*: videojuegos de rol japoneses (*Japanese Role–Playing Games*).

17 Christopher Nolan también ha sido influenciado por artistas como Francis Bacon, M.C. Escher, J. L. Borges, Alan Parker, Ludwig Mies van der Rohe o Raymond Chandler (Herrero, 2015).

cuyas temáticas son muy análogas en cuanto al género de ciencia ficción detectivesco, a la capacidad de entrar en los sueños ajenos y a los distintos niveles de realidad, creando un entramado laberíntico dentro del subconsciente.

Paprika es una adaptación de la novela homónima de Yasutaka Tsutsui (1993), e *Inception* parte de un guion original escrito por el propio Nolan. Del *anime* de Satoshi Kon actualmente no existe adaptación a videojuego. Respecto a la obra de Nolan, durante la rueda de prensa que ofreció en Roma por motivo del estreno de *Inception* (Vivarelli, 2010), el cineasta anunció que se estaba trabajando en un *spin off* del largometraje para ser trasladado exclusivamente a videojuego, pero desde entonces no ha habido más novedades al respecto.

Siguiendo esta línea de laberintos mentales, cabe destacar el caso de la trilogía *The Matrix* (1999), *The Matrix Reloaded* (2003) y *The Matrix Revolutions* (2003), de Lana y Lilly Wachowski, cuya historia se construye a un nivel *transmedia*[18]. Si sólo se consumen las películas, sólo se conoce una parte de la historia, por lo que los videojuegos enriquecen la propia obra cinematográfica, donde prevalecen el concepto del laberinto mental y los distintos niveles de realidad.

Otro ejemplo se encuentra en *Donnie Darko* (2001), película escrita y dirigida por Richard Kelly, en la que el protagonista tiene visiones de un conejo antropomorfo que predice el fin del mundo. En 2013, la película de Kelly tuvo un traslado a videojuego de 8 y 16 *bits* desarrollado por *CineFix*, que aunque no desarrolla el género laberíntico como tal, aborda los momentos más relevantes del largometraje (Rosenthal, 2014).

En la misma línea se encuentra *Fight Club* (1999), largometraje dirigido por David Fincher y adaptado de la novela homónima de Chuck Palahniuk (1996). La obra fue trasladada a videojuego por *Genuine Games* en 2004 para *Xbox*, *PlayStation 2* y *smartphones* (Wolf, 2008). No obstante, la historia de Palahniuk afronta un conflicto intrapersonal cuyo laberinto mental es muy complejo, divergiendo de la adaptación al terreno del videojuego, que se centra en el género de lucha, obviando en gran medida la trama principal de la historia y adaptando únicamente una de sus tramas secundarias. En el caso de *Inside Out* (2015), largometraje de animación escrito y dirigido por Pete Docter y Ronnie del Carmen. Además de abordar el laberinto de las emociones a un nivel mental, la memoria a largo plazo se representa espacialmente como un laberinto de estanterías en las que se almacenan los recuerdos.

La adaptación de la obra de *Pixar* a videojuego fue desarrollada a través de *Avalanche Software*, estrenando un *playset* el mismo año del lanzamiento de la película, disponible principalmente para *PlayStation 3*, *PlayStation 4*, *Xbox One*, *Wii U*, *Xbox 360*, *Android*, y ordenadores (Otero, 2015). El videojuego cuenta una historia posterior a la de la obra cinematográfica en la que Riley, la niña protagonista, ha crecido. El jugador debe controlar sus emociones, por lo que el escenario en el que se transita es su propia mente, con una propuesta de adaptación que recae sobre el género de plataformas, aunque manteniendo el espíritu del laberinto mental y formal que se desarrolla en la obra cinematográfica.

También existen diversos títulos con simbología laberíntica a nivel espacial que han tenido adaptaciones en diferentes discursos, como es el caso de *Alien vs. Predator* (2004),

18 En el *transmedia storytelling*, la historia se expande a múltiples soportes. En el caso de *The Matrix*, además del *anime* y los cómics, existen varios videojuegos como *Enter The Matrix* (2003), desarrollado por *Shiny Entertainment*; *The Matrix Online* (2005), desarrollado por *Monolith Productions*; o *The Matrix: Path of Neo* (2005), desarrollado por *Shiny Entertainment*.

película escrita y dirigida por el anteriormente citado Paul W. S. Anderson. El largometraje está irremediablemente influenciado por el videojuego homónimo que desarrolló *Capcom* en 1994[19] (Wolf, 2008). El videojuego, cuya trama es de peleas callejeras, se aleja del largometraje de Anderson, en el que los seres humanos se encuentran atrapados en mitad de la lucha de los *Aliens* contra los *Predators* dentro de una pirámide que funciona como coto de caza. Sin embargo, la pirámide tiene vida propia y su estructura cambia constantemente, transformándose en un laberinto que separa a los personajes.

En 2010, *Rebellion Software* desarrolló la adaptación de la película de Anderson, que a su vez había estado inspirada en el videojuego de *Capcom* de 1994. El nuevo videojuego, disponible en *Xbox 360*, *PlayStation 3* y ordenadores, lo distribuyó *Sega*, y abordaba el género *shooter* (como los anteriormente citados *Doom* y *Battlefield*), adaptando la esencia de la película de Anderson e incluyendo la pirámide como concepto laberíntico.

Otro título especialmente representativo es *Labyrinth* (1986), largometraje dirigido por Jim Henson y escrito por Terry Jones. En su trama, la joven Sarah Williams debe adentrarse en el interior de un laberinto para recuperar a su hermano pequeño, que ha sido raptado por Jareth, el rey de los *goblins*. Se hace uso de la simbología laberíntica como elemento iniciático y de madurez, además de un obstáculo espacial que se debe afrontar, siendo esta misma premisa la que se adaptó en el videojuego homónimo desarrollado por *Lucasfilm Games* el mismo año del estreno de la película, trasladando la misma historia en ambos soportes. Se trata de la primera aventura gráfica de *Lucasfilm Games*, y su repercusión fue tan notable que un año después desarrolló *Maniac Mansion* (1987), su segundo título (Donovan, 2010). Sin embargo, *Labyrinth* es una referencia moderna de su predecesora, la novela *Alice's Adventures in Wonderland* (1865), de Lewis Carroll. El laberinto surrealista que recorre Alicia en los dominios de la Reina de Corazones es un conocido elemento de la literatura fantástica que se ha trasladado al terreno cinematográfico (tanto en acción real como en animación) en varias ocasiones, siendo algunas de las adaptaciones más memorables las siguientes[20]: *Alice in Wonderland* (1951), producida por Walt Disney; el musical británico *Alice's Adventures in Wonderland* (1972), dirigido por William Sterling; la truculenta *Alice* (1988), de Jan Švankmajer; o *Alice in Wonderland* (2010), dirigida por Tim Burton[21].

En su adaptación a videojuego, al igual que sucede con el medio cinematográfico, existen diversos títulos que transitan en el universo de Carroll. Una de sus primeras adaptaciones, bajo el título *Alice in Wonderland* (1985), la desarrolló *Dale Disharoon*, disponible en *Apple II* y *Commodore 64*, aunque no actuaba en un formato de género laberíntico, sino de plataformas (Wolf, 2008). Sin embargo, se cuenta con adaptaciones en las que se desenvuelve la simbología laberíntica, como es el caso de *Märchen Maze* (1988), adaptación libre desarrollada por *Nihon System*, *Namco* y *SPS*; *Alice in Wonderland* (2000), desarrollada por *Digital Eclipse* y *Left Field Productions* para *Game Boy Color*; *American McGee's Alice* (2000), adaptación siniestra presentada por *Rogue Entertainment* para *PlayStation 3*, *Xbox*

19 Además de influencias como *Alien* (1979), de Ridley Scott (utilizando la nave espacial *Nostromo* como laberinto); *Predator* (1987), de John McTiernan (adaptando el laberinto a la selva); o los cómics de *Dark Horse Comics*.

20 Aparecen en el portal *Teknoplof* (2014), junto a más títulos que también adaptan la obra de Carroll.

21 Tim Burton también produjo *Alice through the looking glass* (2016), dirigida por James Bobin, en la que se tratan los viajes en el tiempo y la simbología del espejo, aunque no llega a adaptar *Through the looking-glass, and what Alice found there* (1871), la secuela escrita por Carroll.

360 y ordenadores; o *Alice in Wonderland* (2010), adaptación de la película de Tim Burton desarrollada por *Étranges Libellules* para *Nintendo DS*, *Wii*, *Zeebo* y ordenadores[22].

Las pruebas laberínticas están conectadas al hecho de superarse a uno mismo, de ahí que historias como *Alice's Adventures in Wonderland* o *Labyrinth* impliquen resolver acertijos, puzles y, en general, superar pruebas físicas o mentales de cualquier índole para cruzar un umbral o pasar de un escenario al siguiente. Esta característica está vinculada a los videojuegos, y convive en el terreno cinematográfico en sagas que, aunque no se centren solo en la simbología laberíntica, comparten intrínsecamente este factor de superación y han sido adaptadas a videojuegos, como sucede con *Indiana Jones*[23] (personaje creado por George Lucas); *The Maze Runner* (basada en la trilogía homónima de James Dashner[24]); *Harry Potter* (basada en las novelas de J. K. Rowling[25]); o *Saw*, saga creada por James Wan y Leigh Whannell.

Un ejemplo diferente, en el que conviven cine y videojuegos, es el largometraje *Tron* (1982), escrito y dirigido por Steven Lisberger, cuya temática afronta el mundo de los videojuegos en sí mismo. La desarrolladora *Bally Midway* lo trasladó a videojuego el mismo año de su estreno cinematográfico, captando el espíritu del género laberíntico que aparece en la película. En el caso de *The Shining* (1980), largometraje dirigido por Stanley Kubrick basado en la novela homónima de Stephen King[26] publicada en 1977, existe una adaptación a videojuego de 8 y 16 *bits* desarrollada por *CineFix* en 2013 (Méndez, 2013), pero no traslada la simbología laberíntica (mental y espacial) que se extiende y transfigura desde la mente del protagonista, el escritor Jack Torrance, a los laberínticos pasillos del hotel Overlook y, en último lugar, al laberinto botánico de setos que hay en el exterior de la localización, donde acaece una persecución visualmente propia de un videojuego de este género y que es fundamental en la propia trama junto a su clímax. No obstante, *Picca Studio* desarrolló *The Shining Experience* (2015)[27], una obra que permite al espectador recorrer el hotel a través del punto de vista subjetivo del personaje de Danny Torrance montado en su triciclo, con una inmersión mayor gracias al *Oculus Rift*[28], por lo que podría considerarse un híbrido, un videojuego de naturaleza cinematográfica.

4. EL LABERINTO COMO GÉNERO

Más allá de la simbología laberíntica a nivel mental, cuya frontera de definición daría lugar a encontrar infinidad de títulos, también existen numerosos casos en los que el laberinto se traslada a un nivel espacial. Se debe tener en cuenta que el concepto laberíntico en la industria de los videojuegos se plantea como un género en sí mismo[29], pero en el terreno

22 En *IGDB* se encuentran estos títulos, además de otras adaptaciones y *remakes* de la obra de Carroll.

23 Saga dirigida por Steven Spielberg: *Raiders of the Lost Ark* (1981), *Temple of Doom* (1984), *The Last Crusade* (1989) y *Kingdom of the Crystal Skull* (2008).

24 La trilogía está siendo adaptada al medio cinematográfico por Wes Ball: *The Maze Runner* (2014), *The Maze Runner: The Scorch Trials* (2015) y *The Maze Runner: The Death Cure* (2018).

25 En particular, *Harry Potter and the Goblet of Fire* (2005), dirigida por Mike Newell.

26 También se encuentra disponible una serie de tres capítulos titulada *Stephen King's The Shining* (1997), dirigida por Mick Garris y con guión del propio Stephen King. Posteriormente, King escribió la secuela de *The Shining* bajo el título *Doctor Sleep* (2013), editada por *Charles Scribner's Sons*.

27 Disponible en *WearVR* (2015); <https://www.wearvr.com/apps/the-shining-experience> [consulta: 5 mayo 2017].

28 Casco de realidad virtual desarrollado por *OculusVR*.

29 En la industria del videojuego, el género laberíntico también se conoce popularmente como *maze*.

cinematográfico implica únicamente una condición espacial o mental que conecta con la trama, pero no con un género como tal.

Dos de los primeros videojuegos de género laberíntico fueron *Gotcha* (1973), desarrollado por *Atari*, y *Amazing Maze* (1976), desarrollado por *Midway* (Wolf, 2008). En *Gotcha*, que fue el primer videojuego laberíntico que se comercializó, el jugador tenía que atrapar con una caja a un personaje representado por una equis dentro de un laberinto. A pesar de que *Gotcha* no tuvo el éxito esperado por parte de *Atari*, se podría considerar el precursor de *Pac–Man*, el videojuego laberíntico de perspectiva cenital por excelencia, desarrollado por *Namco* en 1980 (Wolf, 2008).

El género laberíntico en los videojuegos evolucionó desde entonces, y el laberinto como tal fue quedando relegado a un segundo nivel como elemento de obstáculo en la trama de algunos títulos, cuyo fin iba más allá del hecho de salir de aquel espacio, como fue el caso de *Castle Wolfenstein* (1981), desarrollado por *Muse Software* (Wolf, 2008), cuyo escenario principal era una serie de habitaciones laberínticas muy similares entre sí en un espacio monótono[30], que con el paso del tiempo se trasladaría de la perspectiva cenital al punto de vista subjetivo en primera persona. En este aspecto, el género laberíntico ha ido progresando también en su propio lenguaje, traspasando la perspectiva cenital para hacer uso del punto de vista subjetivo (coexistente en el discurso cinematográfico como ya se ha comentado anteriormente), encontrando un elevado número de títulos, como es el caso de *Súper Mario Bros*, saga iniciada por *Nintendo* en 1985; *Doom*, saga desarrollada por *Id Software* y *Nerve Software* en 1993; o la saga *Battlefield*, desarrollada por *EA Digital Illusions CE* en 2002 (Wolf, 2008).

Cada vez resulta más complicado diferenciar el espacio en el que transcurre el videojuego del laberinto en sí mismo, ya que la simbología laberíntica está integrada con frecuencia en su discurso, siendo con regularidad un elemento más dentro de las dificultades a las que se deben enfrentar los jugadores. Además de los ya citados, existen multitud de títulos que contienen esta complejidad laberíntica a nivel espacial como un elemento más dentro de su trama, coexistiendo en muchos casos con géneros como las plataformas, los deportes o los *RPG*[31]. No sólo se trata de llegar al final, sino de saber cómo llegar, y este factor los conecta con la simbología laberíntica (Santarcangeli, 1997). Algunos ejemplos se encuentran en *Navy Moves* (1988), desarrollado por *Dinamic Software*; *The Legend of Zelda* (1986), saga desarrollada por *Nintendo*; *Castlevania* (1986), saga presentada por *Konami*; *Sonic, the Hedgehog* (1991)[32], saga desarrollada por *Sega* con el laberinto siempre presente como elemento esencial; *Mario Chase* (2012) y *Luigi's Ghost Mansion* (2012), dos videojuegos incluidos en el *pack Nintendo Land*; *Call of Duty* (2003), saga que desarrolló inicialmente *Infinity Ward*; o *Alone in the Dark* (1992), saga presentada por *Infogrames*, tratándose de un *survival horror* que cuenta con varias secuelas y una adaptación cinematográfica homónima dirigida por Uwe Boll[33], cuya premisa general es que el personaje debe explorar una mansión además de encontrar la salida, un hecho correspondiente a la simbología laberíntica.

En esta misma línea, existen diversos títulos (o sagas) de videojuegos que, en determinados momentos de la trama adquieren una componente laberíntica que, con mayor

30 Elemento característico de la simbología laberíntica.

31 *RPG*: videojuegos de rol (*Role–Playing Games*).

32 Según *IMDb*, en 2018 se estrenará la adaptación cinematográfica de *Sonic, the Hedgehog* con el largometraje homónimo dirigido por Jeff Fowler.

33 Estrenada en 2005, siendo una continuación de la trama del videojuego *Alone in the Dark: The New Nightmare* (2001), desarrollado por *Infogrames*.

o menor éxito, ha sido trasladada al discurso cinematográfico, como es el caso de *Prince of Persia: The Sands of Time* (2003), desarrollado por *Ubisoft Montreal*[34], que fue adaptado al cine por Mike Newell en 2010. Otros ejemplos son *Silent Hill* (1999), saga desarrollada originariamente por *Konami* y trasladada al cine por Christophe Gans en 2006; *Resident Evil* (1996), saga presentada por *Capcom* y trasladada al cine por Paul W. S. Anderson en *Resident Evil* (2002), *Resident Evil: Afterlife* (2010), *Resident Evil: Retribution* (2012) y *Resident Evil: The Final Chapter* (2017); o *Lara Croft: Tomb Raider*, saga iniciada por *Core Design* en 1996, que fue trasladada al cine en *Lara Croft: Tomb Raider* (2001), dirigida por Simon West, y *Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life* (2003), dirigida por Jan de Bont, tratándose de un ejemplo de viabilidad económica a la hora de trasladar un videojuego al formato cinematográfico (Martínez, 2016: 14–18).

5. CINE LABERÍNTICO SIN ADAPTACIÓN A VIDEOJUEGO

La industria cinematográfica ha concebido títulos que, a pesar de su simbología laberíntica a nivel espacial, no han tenido adaptación a videojuegos. Uno de los casos es la película *Playtime* (1967), escrita y dirigida por el cineasta francés Jacques Tati, en la que aparece su popular personaje Monsieur Hulot[35], el cual se enfrenta al mundo moderno en espacios llenos de frialdad que son tan repetitivos que al final termina perdiéndose entre sus recodos, como si de un laberinto moderno se tratara. Otros ejemplos los encontramos en *Satyricón* (1969), escrita y dirigida por Federico Fellini, mostrando un laberinto con una vertiente más existencialista; *Orlando* (1992), dirigida por Sally Potter, basada en la novela homónima de Virginia Woolf (1928); *Stay Tuned* (1992), dirigida por Peter Hyams y escrita por Tom S. Parker y Jim Jennewein, con la televisión como un laberinto del que hay que salir; *Sleuth* (1972), dirigida por Joseph L. Mankiewicz y escrita por Anthony Shaffer, siendo un *thriller* psicológico que se inicia con el espacio laberíntico; *Apocalypse Now* (1979), dirigida por Francis Ford Coppola, adaptando la novela *Heart of Darkness* (1899), de Joseph Conrad, con el río como laberinto y el coronel Kurtz como Minotauro, tratándose de una historia que Coppola desea adaptar a videojuego (Cejas, 2017); *Cube* (1998), escrita y dirigida por Vincenzo Natali; *Dark City* (1998), escrita y dirigida por Alex Proyas, con la presencia de laberintos circulares; *Symbol* (2009), escrita y dirigida por Hitoshi Matsumoto, con similitudes a *Cube,* pero en una única habitación; *La habitación de Fermat* (2007), escrita y dirigida por Luis Piedrahita y Rodrigo Sopeña, también en la línea de *Cube*; o *El laberinto del fauno* (2006), largometraje escrito y dirigido por Guillermo del Toro. Este último posee, entre su multitud de referencias, ese espíritu de superación, madurez y pruebas que Ofelia, la niña protagonista, debe superar. Se hace uso del laberinto como un elemento simbólico a modo de refugio de la cruda realidad, tras finalizar la Guerra Civil española, que envuelve a la película. Sin embargo, tampoco existe una adaptación relevante a videojuego, solo una versión en 8 y 16 *bits* de plataformas desarrollada por *CineFix* en 2015 (Rodgers, 2015). En ella se traslada la misma trama y las pruebas que Ofelia debe superar, pero sin hacerse demasiado eco de la simbología laberíntica de la obra cinematográfica, que adopta el arquetipo del laberinto como elemento iniciático y de madurez.

34 Aunque su primera versión la realizó Jordan Mechner en 1989 para *Apple II*.

35 Jacques Tati mostró a *Monsieur Hulot*, personaje que él mismo interpretó, en *Les vacances de Monsieur Hulot* (1953), *Mon oncle* (1959), *Playtime* (1967) y *Trafic* (1971).

Existen otros ejemplos de películas de especial relevancia histórica o temática que abordan la simbología laberíntica a un nivel mental, aunque en la actualidad carecen de adaptación en la industria del videojuego. Algunas de ellas son *The Lady from Shanghai* (1947), dirigida por Orson Welles y adaptada de la novela *If I die before I wake* (1938), de Sherwood King, cuya simbología laberíntica mental se traslada al final del metraje con la memorable escena del laberinto de espejos; *L'annèe dernière à Marienbad* (1961), dirigida por Alain Resnais y adaptada de la novela *La invención de Morel* (1940), de Bioy Casares, siendo una historia que transcurre en la compleja y laberíntica mente de los personajes[36]; *Persona* (1966), escrita y dirigida por Ingmar Bergman, afrontando los sueños y la complejidad del ser humano a través de la mirada del cineasta sueco; *Twelve Monkeys* (1995)[37], dirigida por Terry Gilliam e inspirada en el cortometraje *La Jetée* (1962), de Chris Marker, con una historia emplazada en un futuro distópico; *Being John Malkovich* (1999), dirigida por Spike Jonze y escrita por Charlie Kaufman, con la presencia de un túnel que conduce literalmente a la mente del actor John Malkovich; *El corazón del guerrero* (2000), escrita y dirigida por Daniel Monzón, con una trama adherida a los juegos de rol; *The Cell* (2000), dirigida por Tarsem Singh y escrita por Mark Protosevich, cuya protagonista es una psicoterapeuta que se introduce en la mente de sus pacientes; *Split* (2016), escrita y dirigida por M. Night Shyamalan, con una trama de multipersonalidad influenciada por *Psycho*; o los laberintos desestructurados (a nivel mental y en ocasiones formal) de la filmografía de David Lynch, sobre todo con *Lost Highway* (1997), *Mulholland Drive* (2001), e *Inland Empire* (2006).

6. EL CASO DE BASKERVILLE

Umberto Eco diferenció tres tipos de laberintos: el clásico, el manierista y en forma de red. El laberinto clásico (o unilineal) es aquel que se llega hasta el centro y posteriormente se regresa al punto inicial. En el caso del laberinto manierista, su estructura estaría formada por un elevado número de callejones y recovecos teniendo que decidir qué dirección tomar. Es decir, no se regresaría al punto inicial como en el caso del laberinto clásico. En último lugar, Eco define al laberinto en forma de red como un espacio sin centro ni salida en el que cada pasadizo puede estar en conexión con el resto, tratándose de un lugar sin límites, activándose los principios de conexión, multiplicidad, metamorfosis y espacio infinito (Eco, 1987: 18-27).

La tipología espacial de Umberto Eco se traslada también a un estado mental, conectando los niveles de complejidad del ser humano a sus propios laberintos intrínsecos. En consecuencia, la simbología laberíntica juega un papel determinante en la obra de Eco, especialmente en su novela de ficción *Il nome della rosa* (1980). En ella, el autor narra una historia de género policíaco o detectivesco[38] al estilo de *Ten Little Niggers*[39] (Christie, 1939),

36 Dos de las primeras películas con referencias borgianas directas son la citada *L'annèe dernière à Marienbad* (1961) y *Paris nous appartient* (1961), de Jaques Rivette, en cuyo inicio aparece un ejemplar de *Otras inquisiciones*, ensayo de J. L. Borges publicado en 1952.

37 En 2015, *Syfy* estrenó una serie homónima basada en la adaptación de Gilliam.

38 La novela se construye en torno a una serie de crímenes, y los personajes de fray Guillermo de Baskerville y Adso de Melk rememoran a Sherlok Holmes y al Dr. Watson (este último recuerda fonéticamente al nombre de Adso), personajes creados por Arthur Conan Doyle que participaron juntos en varias historias, siendo una de ellas *The Hound of the Baskervilles* (1902), cuyo título también se homenajea en la novela de Eco.

39 La novela policíaca de Agatha Christie (trasladada al cine en varias ocasiones) también trata de una serie de crímenes que van sucediéndose uno tras otro sin saber quién es el asesino.

pero ambientada en la Baja Edad Media. La trama está circunscrita a una abadía benedictina de un indeterminado lugar del norte de Italia en la que acaecen varios asesinatos vinculados a la existencia del segundo libro de Poética de Aristóteles, dedicado a la comedia. Dentro de la abadía se encuentra una biblioteca borgiana[40], cuyo plano recuerda al laberinto de la Catedral de Reims (Fig. 1), grabado que influyó en Eco a la hora de diseñarla y ubicarla en el interior de una elevada torre octogonal (Fig. 2). Eco la ideó como un gran laberinto clásico, siendo una metáfora del mundo y de la propia cultura.

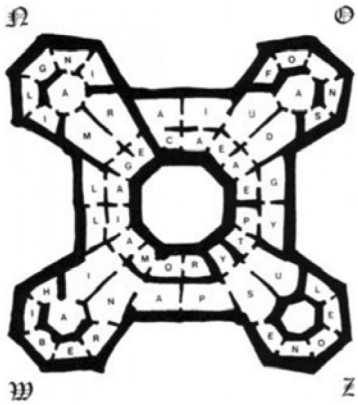


Figura 2: Plano de la biblioteca de Il nome della rosa (Eco, 1980).
Fuente: <http://www.architecturalpapers.ch/index.php?ID=75>
[consulta: 5 mayo 2017].

El fraile franciscano Guillermo de Baskerville y el novicio Adso de Melk se pierden en el interior de la biblioteca, ya que el lugar está formado por un conglomerado de escaleras de diferentes alturas muy similares entre sí que recuerdan a las *Carceri d'Invenzione*[41] (Fig. 3), una serie de grabados realizados por Giovanni Piranesi de 1745 a 1750 (Focillon, 1918), los cuales influenciarían posteriormente a M.C. Escher y a J. L. Borges. Los universos imposibles de Escher y los mundos de Borges asentarían una elevada influencia en cineastas como Christopher Nolan (Herrero, 2015). No obstante, Piranesi es uno de los detonantes principales en cuanto al desarrollo e influencia posterior de los laberintos de complejas escalinatas y estructuras[42].

La novela de Eco contiene un elevado número símbolos[43], y en el interior del laberinto, el hilo de Ariadna[44] se simbolizaría a través del tejido de las vestimentas que Adso (como un

40 Muchos de los cuentos de J. L. Borges, como *La biblioteca de Babel*, incluido en la antología *Ficciones* (1944), han influido en la totalidad de la obra de Eco.

41 Las *Carceri d'Invenzione* son 16 grabados de cárceles imaginarias cuyas perspectivas no tienen lógica en diédrico, lo cual influiría posteriormente en el estilo de M. C. Escher, por ejemplo, con la escalera infinita de Penrose, que también utilizaría Christopher Nolan en *Inception* (2010).

42 Dante Alighieri (1265-1321) describió el Infierno de su *Divina Comedia* con la forma de nueve círculos de complejas estructuras que se introducían en el subsuelo, lo cual sugiere cierta influencia posterior en Piranesi. Y Gustave Doré (1832-1883) se encargó de ilustrar la obra de Dante siglos después, cuyas imágenes recuerdan a las *Carceri d'Invenzione* de Piranesi.

43 El espejo, por ejemplo, simboliza la dualidad, la imaginación y el mundo de las emociones, y también está presente en la biblioteca, asustando a Adso de Melk al verse reflejado en él de manera distorsionada. El espejo es un elemento que se repite constantemente con este carácter simbólico, como sucede en largometrajes como los anteriormente citados *Labyrinth* (1986), de Jim Henson; o *Alice through the looking glass* (2016), de James Bobin.

44 En la mitología griega, Ariadna le regaló a Teseo un ovillo para que, una vez dentro del laberinto construido por Dédalo, fuera desenrollándolo y pudiera servirle de guía, indicándole el camino de regreso tras acabar con la vida del Minotauro (Graves, 1988).

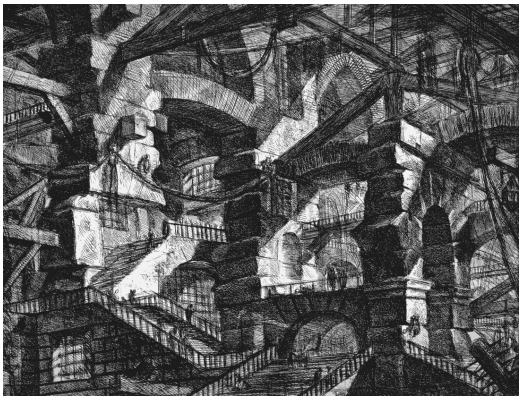


Figura 3: Grabado XIV de las Carceri d'Invenzione (Piranesi, 1745–1750).
Fuente: <http://www.italianways.com/le-carceri-dinvenzione-di-piranesi/> [consulta: 5 mayo 2017].

Teseo medieval) va dejando caer tras de sí para saber regresar al punto inicial; y la analogía con el Minotauro vendría dada a través del personaje de Jorge de Burgos, el monje ciego que aguarda en el interior de la biblioteca. El cineasta francés Jean–Jacques Annaud adaptó la novela de Umberto Eco al medio cinematográfico (en co–producción entre Italia, Francia y Alemania) bajo el título original *Der Name der Rose* (1986). En la adaptación, con los códigos propios del cine (que difieren de la literatura a la hora de adaptar cualquier obra), Annaud acentúa los momentos de mayor acción de la novela, haciendo hincapié en la trama en torno a los crímenes de la abadía. Sin embargo, parte de las subtramas que se entrecruzan o que derivan a raíz de los asesinatos y las suposiciones que realiza fray Guillermo de Baskerville quedan en un segundo plano o no aparecen (laberintos mentales manieristas y en forma de red), enfatizando otros aspectos como la relación de Adso de Melk con la joven campesina de nombre desconocido[45] que se encuentra escondida en la cocina de la abadía. Se trata de un momento fugaz en la novela que en la adaptación cinematográfica incide como otro eje temático clave. No obstante, aunque Annaud se centra más en la trama detectivesca y amorosa que en los entresijos filosóficos de la obra literaria, cabe destacar que la reproducción de la biblioteca, rememorando los grabados de Piranesi, es notable. Adapta con relativa fidelidad ese espíritu laberíntico a nivel espacial (Fig. 4).

Figura 4: Fotograma de Der Name der Rose (Jean–Jacques Annaud, 1986).
Fuente: <https://laminmin.wordpress.com/2010/08/25/tiempo-87/nombredelarosa3/> [consulta: 5 mayo 2017].

45 Annaud vincula el desconocimiento del nombre de la campesina con el título de la película, mientras que en la novela no están necesariamente relacionados, convergiendo más con el nominalismo y el empirismo de Guillermo de Ockham, el *alter ego* de Guillermo de Baskerville (Gilson, 1972).

En 1987, un año después del estreno de la adaptación cinematográfica, la popular desarrolladora española *Opera Soft* solicitó los derechos a Umberto Eco para poder trasladar a videojuego su novela, sobre todo a raíz del éxito obtenido, tanto de la novela como de la película (Esteve, 2012). Los programadores Paco Menéndez y Juan Delcán, impulsores y desarrolladores del proyecto, no tuvieron una respuesta positiva por parte de Eco, así que sacaron adelante la adaptación de manera no oficial y bajo el título *La abadía del crimen* (uno de los títulos que Eco había barajado para su novela). El videojuego, en formato de 8 y 16 *bits*, salió a la venta para *Amstrad CPC*, *Spectrum*, *MSX* y *PC*[46], pero no tuvo el éxito comercial esperado (Esteve, 2012).

No obstante, *La abadía del crimen* terminó convirtiéndose en un título de culto, adaptando con cierto rigor la novela y dando lugar a la publicación de otro libro[47]. Los personajes principales de la adaptación al videojuego también eran Guillermo de Baskerville y Adso de Melk, aunque los nombres no eran exactamente iguales. En la novela, Eco contaba su historia a través de los ojos del joven Adso, siendo el verdadero protagonista. Sin embargo, el protagonismo del videojuego se trasladó a Guillermo de Baskerville, que adoptó el nombre de Guillermo de Occam[48]. No obstante, en determinados momentos del videojuego el jugador también utilizaba el personaje de Adso, que había perdido su apellido pero mantenía su rol de joven novicio. Siguiendo la misma trama detectivesca de la novela, en el videojuego había que averiguar quién era el responsable de los asesinatos que estaban sucediendo en la abadía a través de una historia desarrollada durante siete días en los que el jugador adoptaba los roles propios de un monje medieval, debiendo cumplir con sus obligaciones pertinentes (como obedecer al abad o asistir a misa), además de investigar los crímenes, siendo motivo de expulsión de la abadía el hecho de no cumplir con alguna de las labores. Estos factores convirtieron al videojuego en una obra especialmente compleja, sobre todo por el paradigma laberíntico que tanto había influenciado a Eco por parte de Piranesi, Escher y Borges[49], que posteriormente adaptaría Annaud en su versión cinematográfica, y que se trasladaría a continuación a esta versión no oficial del videojuego que se realizó en España. En el escenario del videojuego, las pantallas que iban apareciendo al cambiar de espacio también modificaban su perspectiva, y esto generaba cierta desorientación en el jugador, siendo a veces muy acentuada en el laberinto de la biblioteca, sobre todo cuando los personajes enarbolaban un candil mientras caminaban, viéndose el resto de la estancia en oscuridad. El videojuego ha tenido varios *remakes* posteriores, como el que realizó el programador Antonio Giner González en 1999, que adaptó el videojuego original de 1987 pero con música remasterizada, 256 colores, y compatible con los soportes actuales. Otros casos son *The Abbey* (2008), aventura gráfica que desarrolló *Alcachofa Soft*, siendo una adaptación libre de la novela de Eco en la que el personaje de fray Leonardo de Toledo y el novicio Bruno investigan una serie de crímenes en una abadía española (Hernández, 2009);

46 Disponible en *La abadía del crimen* (1999); <http://www.abadiadelcrimen.com/> [última consulta: 05/05/2017].

47 Esteve, Jaume, Obsequium: un relato cultural, tecnológico y emocional de La abadía del crimen, Barcelona, Ocho Quilates, 2014.

48 Guillermo de Ockham (1285-1349) también aparece a menudo escrito como Guillermo de Occam, y fue un filósofo conectado al empirismo y al nominalismo (Gilson, 1972) del que ya se ha citado su relación de *alter ego* con Guillermo de Baskerville.

49 Incluyendo otras referencias, como la *Divina Comedia* de Dante ilustrada por Doré.

o *La abadía del crimen Extensum* (2014)[50], otro *remake* de la edición de 1987 desarrollado por los programadores Manuel Pazos y Daniel Celemín (Fig. 5) (Esteve, 2012).

En consecuencia, la novela de Eco es un caso superlativo de simbología, adaptación e influencias laberínticas, tanto a nivel mental en su trama detectivesca (y subtramas), como espacial en la propia biblioteca[51]. Esta esencia se ha mantenido, en mayor o menor medida, en su traslado a la pantalla cinematográfica y a la industria de los videojuegos, todos ellos realizados en España salvo alguna excepción, como *Il Noma della Rosa* (1993)[52], que se desarrolló en Eslovaquia a través *Perpetum*, disponible para *ZX Spectrum 48K*. El caso de Baskerville es un ejemplo singular en el que el traslado de la simbología laberíntica se prolonga de manera muy acentuada en el tiempo: desde el laberinto de la Catedral de Reims, la *Divina Comedia* de Dante y las *Carceri d'Invenzione* de Piranesi a Jean–Jacques Annaud, pasando por Escher, Borges, Eco, y llegando finalmente al videojuego español *La abadía del crimen*, junto a sus *remakes* y adaptaciones posteriores.

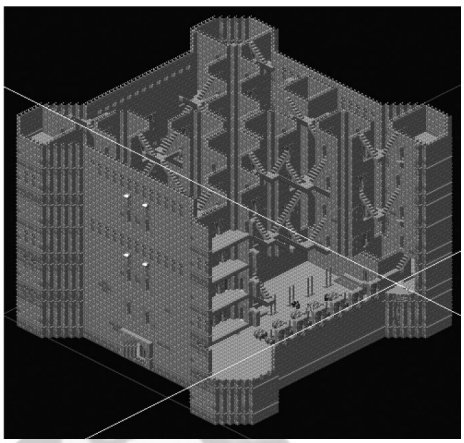


Figura 5: Diseño de la biblioteca en La abadía del crimen Extensum.
(Pazos y Celemín, 2014).
Fuente: <http://www.retroworks.es/php/retroblog.php?tag=17>
[consulta: 5 mayo 2017].

7. CONCLUSIÓN

La simbología laberíntica ha formado parte de la industria cinematográfica y del videojuego prácticamente desde la invención de ambos medios, ya que es un recurso heredado del resto de artes, con especial hincapié en la pintura, la arquitectura y la literatura. El laberinto es un paradigma inexorablemente arraigado en la sociedad por ser uno de sus símbolos más antiguos, y se traslada convirtiéndose en un intrincado y desafiante lugar que motiva al movimiento, a esa pérdida de estatismo para lograr un objetivo, superando niveles y creciendo en ese camino iniciático y de madurez que conecta a los valores más profundos del ser humano.

El citado camino se adapta al cine y a los videojuegos conectando irremediablemente con los espectadores y los jugadores en ese afán de superación, resolución de problemas y cumplimiento del objetivo final.

50 Disponible en *La abadía del crimen Extensum* (2014); <http://www.abadiadelcrimenextensum.com/> [última consulta: 05/05/2017].

51 Y a diferentes niveles de dificultad, como se propone en la tipología laberíntica de Eco.

52 Disponible en *World of Spectrum* (2011); <http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0015662> [consulta: 5 mayo 2017].

En el presente texto se han dado a conocer de forma introductoria algunos de los títulos más representativos del terreno cinematográfico y de la industria del videojuego que, en mayor o menor medida, se encuentran dentro de los parámetros laberínticos, bien sea a un nivel mental, espacial o ambos.

Los ejemplos comentados dan buena cuenta de cómo el género laberíntico forma parte de los videojuegos de tal modo que funciona como un género en sí mismo, siendo parte de la cultura colectiva que ha traspasado el formato, coexistiendo con un medio audiovisual en el que las convergencias y divergencias en ocasiones comparten una frontera que se diluye con los avances tecnológicos y la proliferación del cine interactivo.

¿Puede entonces la simbología laberíntica mantenerse o evolucionar en la industria cultural? De momento, las influencias en los discursos están presentes y han evolucionado con gran evidencia, teniendo el paradigmático ejemplo de *Il nome della rosa*, cuyas influencias, adaptaciones y posible evolución futura requeriría de un análisis más pormenorizado.

La simbología laberíntica está tan arraigada socialmente que en la industria del videojuego es un género cuya complejidad evoluciona y convive con otros elementos. Por otro lado, los nuevos soportes acercan la interactividad del jugador al medio cinematográfico a través de la inmersión en ese intrincado espacio. Por lo tanto, el camino evolutivo de la simbología laberíntica termina siendo un laberinto en sí mismo. Un laberinto en el que el espectador y el jugador se fusionan en una única persona con el deseo de alcanzar el objetivo final.

BIBLIOGRAFÍA CITADA

AGUDO, Sergio, *Gates Motel, el videojuego tributo a Psicosis de Hitchcock*, Valencia, Malavida, 2016; <http://www.malavida.com/es/noticias/gates-motel-el-videojuego-tributo-a-psicosis-de-hitchcock-006083#gref> [consulta: 5 mayo 2017].

BONITZER, Pascal, «Partial Vision: Film and the Labyrinth», Baltimore, Johns Hopkins University Press, *Wide Angle* 4 (1981), pp. 56–63.

CASTLE, William, *Step Right Up! I'm gonna scare the pants off America: Memoirs of a B–Movie Mogul*, Nueva York, Putnam, 1976.

CEJAS, Sergio, *El videojuego de Apocalypse Now abandona Kickstarter e inicia su propia plataforma de crowdfunding*, Madrid, Vida Extra, 2017; <https://www.vidaextra.com/fps/el-videojuego-de-apocalypse-now-abandona-kickstarter-e-inicia-su-propia-plataforma-de-crowdfunding> [consulta: 5 mayo 2017].

DE COVARRUBIAS, Sebastián [1611], ed. Martín de Riquer, *Tesoro de la lengua castellana o española*, Madrid, Horta, 1943:746.

DONOVAN, Tristan, *Replay: The History of video games*, Reino Unido, Yellow Ant Media Ltd., 2010.

ECO, Umberto, «La línea y el laberinto: las estructuras del pensamiento latino», *Revista Vuelta* IX (1987), pp.18–27.

ECO, Umberto, *Il nome della rosa*, Milán, Bompiani, 1980.

ESTEVE, Jaume, *Obsequium: un relato cultural, tecnológico y emocional de La abadía del crimen*, Barcelona, Ocho Quilates, 2014.

ESTEVE, Jaume, *Una historia de la Edad de Oro del software español (1987–1992)*, Barcelona, Ocho Quilates, 2012.

FOCILLON, Henri, *Giovanni Battista Piranesi*, París, Laurens, 1918.

FREIRE, Héctor, *El cine como laberinto*, Buenos Aires, Topia, 2009; <https://www.topia.com.ar/articulos/cine-como-laberinto> [consulta: 5 mayo 2017].

GILSON, Etienne, *La filosofía en la Edad Media*, Madrid, Gredos, 1972.

GINSER, Nick, *Memento*, Irlanda, Untold Gaming, 2016; <http://untoldgaming.com/labo-game-studio-releases-memento-on-steam/> [consulta: 5 mayo 2017].

GRAVES, Robert, *Mitos griegos*, Madrid, Alianza Editorial, 1988.

HERNÁNDEZ, José Román, *The Abbey (La abadía)*, Santa Cruz de Tenerife, Emezeta, 2009; <https://www.emezeta.com/articulos/the-abbey-la-abadia> [consulta: 5 mayo 2017].

HERRERO HERRERO, Miguel, *Hiperficción*, Sax, Cinestesia, 2015.

MANS, Claudi, *Influencias mutuas entre Dante, Borges, Eco, Piranesi, Escher y Annaud*, Barcelona, Investigación y Ciencia, 2013; <http://www.investigacionyciencia.es/blogs/fisica-y-quimica/24/posts/el-arte-cientfico-que-me-gusta-7-piranesi-10805> [consulta: 5 mayo 2017].

MARTÍNEZ, Mario-Paul, «Trasladar la partida: Modelos y estrategias de la industria cinematográfica frente a la adaptación de un videojuego», *Miguel Hernández Communication Journal* (2016), pp. 14–18.

MÉNDEZ, Manuel Ángel, *La mejor versión de El Resplandor: en videojuego de 8-bits*, Gizmodo Media Group, LLC., 2013; <http://es.gizmodo.com/la-mejor-version-de-el-resplandor-en-videojuego-de-8-b-1447662553> [consulta: 5 mayo 2017].

OTERO, César, *Disney Infinity 3.0: Inside Out, el toque Mario con estilo Pixar*, Madrid, MeriStation, 2015; <http://www.meristation.com/noticias/disney-infinity-3-0-inside-out-el-toque-mario-con-estilo-pixar/2064222> [consulta: 5 mayo 2017].

PECKHAM, James, *Hardcore Henry: how the first ever first-person action movie was made*, Reino Unido, Techradar, 2016; <http://www.techradar.com/news/home-cinema/hardcore-henry-how-the-first-ever-first-person-action-movie-was-made-1318309> [consulta: 5 mayo 2017].

PRÉSTAMO, Jonathan, *Evolución cinematográfica de la Alicia de Lewis Carroll desde 1903 hasta 2013*, País Vasco, Teknoplof, 2014; <http://www.teknoplof.com/2014/03/06/evolucion-cinematografica-de-la-alicia-de-lewis-carroll-desde-1903-hasta-2013/> [consulta: 5 mayo 2017].

RODGERS, Blake, *The 8-bit cinema of Pan's Labyrinth is still beautiful and just as creepy*, Nerdist, 2015; <http://nerdist.com/the-8-bit-cinema-of-pans-labyrinth-is-still-beautiful-and-just-as-creepy/> [consulta: 5 mayo 2017].

ROSENTHAL, Emerson, *Nueva adaptación de Donnie Darko en 8 bits (y un poquito de 16 bits)*, Creators, 2014; <https://creators.vice.com/es/article/nueva-adaptacion-de-donnie-darko-en-8-bits-y-un-poquito-de-16-bits> [consulta: 5 mayo 2017].

SANTARCANGELI, Paolo, *El libro de los laberintos. Historia de un mito y de un símbolo*, Madrid, Siruela, 1997.

TRUFFAUT, François, *El cine según Hitchcock*, Madrid, Alianza, 1974: 138.

VIVARELLI, Nick, *Nolan: Video game may be in the works*, Nueva York, Variey, 2010; <http://variety.com/2010/film/box-office/inception-grosses-753-mil-worldwide-1118024429/> [consulta: 5 mayo 2017].

WOLF, Mark, *The video game explosion: A history from Pong to Playstation and beyond*, Connecticut, Greenwood Press, 2009.

SUBTÍTULOS Y VIDEOJUEGOS: EN BUSCA DE UNA NORMA QUE MEJORE LA EXPERIENCIA DEL USUARIO

Ramón MÉNDEZ

Traductor de videojuegos. Universidad de Vigo

RESUMEN

Los videojuegos han estado siempre muy vinculados al texto, ya desde sus inicios. A medida que el medio de ocio interactivo se aproxima a las directrices cinematográficas, son cada vez más numerosas las necesidades de un subtitulado acorde a sus características. En el presente estudio realizamos un breve análisis de la situación actual y caótica del subtitulado en los videojuegos, de cara a concienciar de la necesidad de tener en cuenta sus características particulares como medio para desarrollar una normativa que cumpla el objetivo último de facilitar el ocio del usuario final.

Palabras clave: subtitulado, videojuegos, audiovisual, interacción, normativa, interacción.

Desde los inicios de los videojuegos, el texto ha jugado un importante papel en la pantalla. Por muy sencillo que fuese el título, era necesario aportar cierta información para que el usuario supiese qué tenía que hacer: desde iniciar partida hasta la clásica pantalla de *Game Over*, información tan básica como los productos más antiguos, pero fundamental para una perfecta comunicación entre el usuario y la máquina. Dado que los videojuegos tardaron muchos años, tal y como ya hemos comentado, en empezar a hablar, es normal que desde el punto de vista del usuario sea habitual y aceptado el recurrir al subtitulado en vez de al doblaje. Tal y como destaca Díaz Cintas (2003: 67), el subtitulado ofrece varias ventajas y defectos con respecto al doblaje:

Ventajas	Defectos
Barato	Contamina la imagen del original
Respeta la integridad del diálogo original	Mayor reducción del texto original
Menos laborioso y más rápido	No permite el solapamiento de diálogos
Fomenta el aprendizaje de idiomas	Dispersión de la atención: imagen + texto escrito + pista sonora original
Mantiene las voces originales	Más difícil de manipular

Ventajas	Defectos
Mejor para sordos e inmigrantes	El espectador se pierde si se distrae y no lee
Canaliza menos calcos lingüísticos	Subordinado a las limitaciones de espacio y tiempo
	Dos códigos lingüísticos diferentes y al mismo tiempo, lo que puede desorientar
	Puede restar ilusión cinematográfica

Díaz Cintas se centra –sobre todo porque los trabajos centrados en la localización de videojuegos, y más específicamente en el subtitulado, son escasos– en el mundo del cine y la televisión, y algunos de los aspectos que defiende no se pueden aplicar a los videojuegos. Hablamos fundamentalmente de puntos que podrían dar lugar a un profundo debate en el que los propios usuarios se dejan oír casi a diario.

Los foros de las principales páginas de videojuegos en España arden a menudo con este tema, y suele haber un enfrentamiento entre diferentes grupos de edad: los jugadores más antiguos, acostumbrados a disfrutar de los juegos en inglés, no prestan atención a nada relacionado con la traducción y les basta solo con unos textos en su idioma, aunque no son para ellos un factor determinante a la hora de adquirir un juego; los usuarios más recientes sí que son más exigentes, y exigen una traducción total de los textos y, cada vez más, un doblaje.

Esto no es de extrañar; Díaz Cintas ya destaca que en un medio audiovisual tradicional, el exceso de elementos en pantalla (imagen, texto escrito y pista sonora original) produce una ligera dispersión de la atención, a lo cual, en el mundo de los videojuego, hay que sumarle la interactividad, el baño de imágenes y la inmersión en el mundo fantástico que se recrea en pantalla. Demasiados elementos simultáneos para un público actual, el cual está principalmente acostumbrado a disfrutar de productos en su mismo idioma, sea cine, televisión o literatura.

Pese a que algunos videojuegos tienen carácter educativo, y muchos de ellos poseen un gran valor cultural, no se puede negar que en su gran mayoría son productos de ocio, de entretenimiento, y que la masa de usuarios no está interesada en el aprendizaje de idiomas, por ejemplo. Es particularmente curioso este caso, ya que muchos de los usuarios más longevos, cuando disfrutaban de aquellos títulos que llegaban únicamente en inglés, lo hacían muchas veces con el diccionario al lado, con el objetivo de conocer y comprender los entresijos que el juego ponía a su disposición. A día de hoy, esa dinámica se ha perdido, sobre todo por la nueva forma de presentarse los videojuegos; lo que antes eran extensos cuadros de texto cargados de información se han convertido en secuencias de vídeo narrativas, que se pueden pasar con solo pulsar un botón y pasar directamente a la acción sin mayores preocupaciones.

Uno de los riesgos a los que se enfrentan los videojuegos hoy en día es que el público no le preste atención a la historia por no comprenderla, perdiendo así gran parte de la virtualidad inherente al producto, de su profundidad argumental o sus planteamientos. Es por eso que el subtitulado se convierte en un elemento crucial si se desea llegar a los usuarios, ya independientemente de la importancia del doblaje. Porque, aunque se doble el producto, es importante que se ofrezca también un subtitulado de calidad para adaptarse

a todo tipo de usuarios: gente con problemas auditivos o de accesibilidad, usuarios que prefieren disfrutar del idioma original (aunque se podría entrar en debate sobre cuál es el idioma original en una obra audiovisual y virtual que se adapta, en ocasiones de forma simultánea, a diferentes lenguas), o incluso jugadores que prefieren contar con el apoyo del texto a la par que disfrutan del doblaje.

No obstante, al igual que tantos otros elementos en el mundo de los videojuegos, las decisiones en torno al subtitulado de los productos dependen de alguna de las tres grandes partes involucradas (desarrolladora, editora o distribuidora), por lo que poco o nada se puede hacer a nivel de traductor para incidir en el proceso. Y en ese aspecto, lo que se puede oír desde las grandes empresas de videojuegos es poco halagador, ya que no se muestra una predisposición a apoyar la traducción y localización más allá de cuando los beneficios, con los números hechos de antemano, sean propicios.

Afortunadamente, el aumento del público, las cifras cada vez mayores de ventas y los fiascos en caso de no salir el juego localizado al español, propician que cada vez sean más los productos que llegan en este idioma. En este aspecto, en las redes sociales, foros y prensa especializada se observa una cierta unanimidad: el subtitulado es la principal herramienta con la que cuentan los estudios para llegar al gran público, ya que aunque parte del mismo esté acostumbrado a jugar en inglés, no facilitar el acercamiento al producto a más usuarios es cerrarse puertas; algo necesario en la industria del ocio digital, ya que el factor idioma es fundamental para muchos usuarios.

Por tanto, es casi imperativo ofrecer un producto cuanto menos subtitulado en la lengua receptora, pero aún son muchas las barreras que se deben superar antes de llegar a un ideal de trabajo.

CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL SUBTITULADO DE LOS VIDEOJUEGOS

Existe un problema general en el mundo del subtitulado que no afecta solo a los videojuegos, sino prácticamente a todas las áreas del mundo del ocio: la ausencia de una homogeneidad y de un código que regule la práctica del subtitulado. Se podría hacer un corpus de películas cualesquiera y es muy probable que se notase la ausencia de una línea de trabajo firme que guiase a los profesionales en su trabajo. De hecho, todo cuanto existe a día de hoy son convenciones más o menos reconocidas en el panorama internacional, con una cierta aceptación entre los profesionales del subtitulado y el público. Tal y como apuntó Ivarsson (1992):

> [A] large number of rules, most of which have never been published, have been applied over the years, first for the cinema and later for television and video too. The fact that they have not been explained to the public does not mean that the public is not aware of them; indeed, they seem to operate by force of habit more than anything else.

Dicha cita nos parece relevante ya que, pese a tener más de dos décadas, sigue siendo cierta como lo fue en su momento. Resulta casi increíble que, hablando de sectores que mueven semejante masa de público y dinero cada semana (por no hablar anualmente), se descuide tanto un aspecto que es importante para mucha gente. Tal vez sea por la mayor incidencia del doblaje en la mayoría de los países, o porque la tecnología no deja

de evolucionar y los estudios de traducción no son capaces de seguir este vertiginoso ritmo, pero todo cuanto tenemos hoy en día, de forma oficial, es la Norma UNE 153010, «subtitulado para personas sordas y personas con discapacidad auditiva. Subtitulado a través del teletexto». Como es lógico, esta no recoge todas las variantes, vertientes y necesidades del subtitulado en otros medios, y se centra en demasía en un elemento ya prácticamente obsoleto, como es el teletexto en antiguos televisores de tubo.

Repasemos las convenciones técnicas que no suelen recogerse, pero que forman parte del conocimiento y la formación de los profesionales de la traducción audiovisual:

- Como el subtitulado supone una contaminación de la imagen, lo habitual es ocupar el menor espacio posible en pantalla. Tradicionalmente, el máximo es de dos líneas. El uso de más líneas es motivo de censura por parte de los teóricos.
- Las líneas de subtítulo se sitúan en la parte inferior central de la pantalla, a 1/12 de la altura total de la pantalla y a 1/12 del ancho total de la misma.
- El máximo de caracteres (con espacios) en un subtítulo debe estar entre 28 y 40, con un número clave de referencia que es el 35.
- Se empleará como formato de letra Helvetica, Arial o Times New Roman, con un tamaño de 10 ó 12 puntos (Díaz Cintas, 2001: 114).
- Salvo en subtitulado para personas sordas, el color de los subtítulos suele ser blanco.
- El tiempo de permanencia en pantalla debe estar entre los 4 y los 6 segundos, siempre según el número de palabras presentes y la longitud del propio subtítulo.

Lo más curioso es que a día de hoy, la generación de Internet está acostumbrada a leer subtítulos con las series y películas que se descargan. Estas producciones aficionadas, más conocidas como «*fansubs*» (Cf. Capítulo 3.5), no siguen normas establecidas, y más allá de la escasa calidad de la traducción ofrecen infinidad de errores molestos a la hora de transmitir el subtítulo: no se respetan longitudes, se puede llenar la pantalla de texto sin el menor pudor, los tiempos son variables…

Desgraciadamente, los videojuegos parecen, en muchas ocasiones, obra de aficionados. Esa es la sensación que produce encontrar obras que no parecen tener (de hecho, no lo tienen, pero eso es algo que el usuario no tiene por qué conocer) ningún criterio que rija el cómo, cuándo, dónde y porqué de los subtítulos. Y esto puede suponer un problema más importante de lo que muchos creen, ya que de media, un usuario español puede disfrutar de más juegos que películas subtituladas. Así pues, el tener que adaptarse en cada título a una nueva presentación, diferentes formatos y dinámicas particulares puede resultar molesto y desviar rápidamente la atención. Es decir, un usuario, cuando se pone por primera vez ante un juego, se deja llevar por el baño de imágenes, la virtualidad, el entorno, la música, los personajes… todo ello mientras aprende los controles del título, se acostumbra a las dinámicas de juego y se familiariza con el entorno. Son demasiados elementos al mismo tiempo, y los subtítulos pueden ser a lo que menos atención se le preste. Si se estableciese un estándar que fuese fácilmente reconocible por el usuario, sería un proceso adaptivo menos del que preocuparse y se podrían disfrutar desde el principio; al tener que acostumbrarse, los primeros compases de un juego resultan extraños y ajenos, provocando una pérdida de atención que afecta al proceso de habitar la imagen que se consigue con la virtualidad y la recreación de los diversos elementos presentes en pantalla.

Pantallas que, además, ya no son los antiguos televisores de tubo. Es decir, no estamos defendiendo las convenciones habituales del doblaje porque, de por sí, no son válidas hoy en día. Los antiguos televisores de tubo, o incluso algunas de las primeras LCD, no comparten prácticamente nada con los nuevos televisores de alta definición, sean LCD, LED o Plasma. El refresco de pantalla es distinto, el tamaño de pantalla diferente, la percepción del usuario de lo que visualiza cambia mucho, e incluso ganan en profundidad, vivacidad de colores y realismo (además de las nuevas tecnologías 3D, aunque todavía son precarias). Lo que se pretende defender en este estudio es la necesidad de adecuar esas convenciones, que de por sí son bastante acertadas, a la actual generación de televisores y monitores (que puedan ser válidas tanto para videojuegos como para formatos de vídeo en alta definición, como el BluRay o descargas de vídeo), para optimizar la presentación del subtítulo al usuario, ya que un videojuego precisa de un subtitulado distinto al de cualquier otro medio.

ANÁLISIS DE SUBTITULADO EN DIVERSOS JUEGOS

A continuación, vamos a analizar un corpus de juegos para estudiar cómo se afronta el subtitulado hoy en día, cuáles son las características principales de las distintas alternativas seleccionadas por los desarrolladores y qué sería conveniente mejorar. Es preciso tener en cuenta, antes de nada, que el principal problema de los subtítulos en los videojuegos lo encontramos en el plano técnico, ya que las restricciones impuestas por la propia programación del juego son numerosas y suelen perjudicar a la presentación de los subtítulos. Por ejemplo, la necesidad de utilizar un número concreto de bytes por carácter, la obligación de acoplarse a la ubicación que se ha dejado desde el estudio de desarrollo para el subtítulo, o que a nivel traductivo se tratan exactamente igual los subtítulos que cualquier otro elemento textual de la producción (al traductor solo le llega texto con limitación de caracteres y, en muchas ocasiones, con líneas ya partidas según las necesidades del producto, sin saber cuál es el objetivo último de dicho texto y qué papel va a jugar en el producto final).

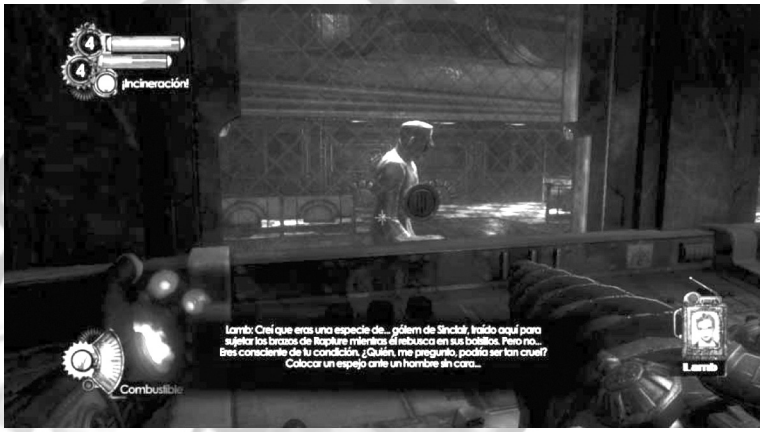
Para este estudio, nos centraremos solo en títulos que hayan aparecido durante los últimos años, ya que la norma que buscamos se centrará solo en la alta definición. Para cada ejemplo se presentará un cuadro como el que se presenta a continuación, en el que se destacarán diversas características que se debería tener en cuenta a la hora de subtitular un videojuego.

Imagen del juego			
Título del juego	Año	Desarrolladora	Editora
Número máximo de líneas	Situación en pantalla	Caracteres por línea	Fuente aproximada
Alineación de las líneas	Distancia altura	Distancia anchura	Subtitulado para sordos Sí/No
Observaciones			

Cuadro modelo

Batman: Arkham Asylum	2008	Rocksteady Studios	Eidos
2	Parte inferior	En torno a 95	9
Centradas	1/10	1/13	No

Observaciones
La fuente de letra se antoja bastante pequeña y el color claro afecta a su legibilidad cuando hay fuentes de luz en pantalla incidiendo sobre el subtítulo.



BioShock 2	2010	2K Marin	2K Games
4	Parte inferior	En torno a 75	9
Centradas	1/6	¼	No (incluye nombre)

Observaciones
Excesiva cantidad de texto, de fuente bastante pequeña, ocupando una parte importante de la pantalla. Se presentan en un cuadro que oscurece la imagen a su alrededor para facilitar la lectura, pero que entorpece la visión.

Condemned 2	2008	Monolith	Sega
3	Parte inferior	En torno a 50	10
Centradas	1/12	1/5	Sí

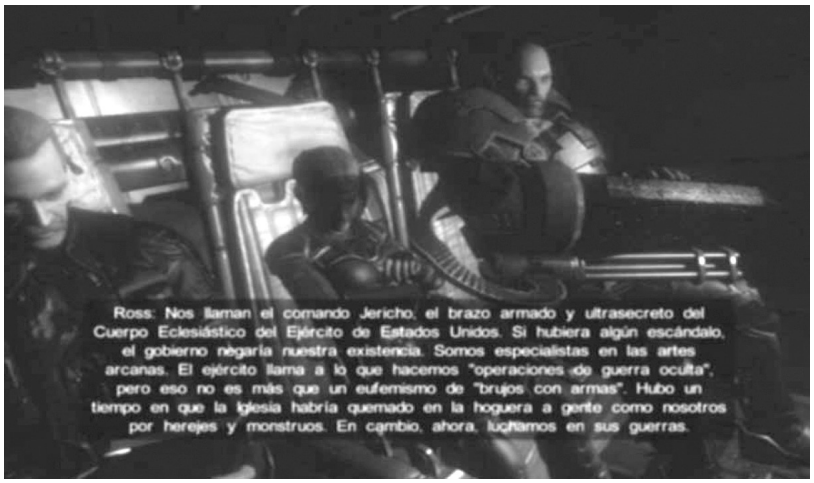
Observaciones

Subtitulado completo para sordos, algo poco habitual. Indica en texto sonidos y ruidos del fondo, aunque siempre en el mismo espacio de los subtítulos. La letra se antoja algo pequeña, pero gracias a la oscuridad predominante en el título, el color blanco de los subtítulos funciona muy bien y consigue destacar siempre.

Final Fantasy XIII	2010	Square Enix	Koch Media
2	Inferior	36	12
Centradas	1/12	1/5	No (incluye nombre)

Observaciones

Los subtítulos en este caso están tan comprimidos al espacio dispuesto que suelen no transmitir toda la información de los diálogos de forma adecuada. Se presenta el nombre del personaje, aunque demasiado alejado de la zona de texto habitual, lo que puede provocar que pase desapercibida la presencia del nombre en este caso.



JERICHO	2007	Mercury Steam	Codemasters
7	Parte inferior	En torno a 75	11
Centradas	1/8	1/11	No (incluye nombre)

Observaciones

Juego desarrollado en España. La ingente cantidad de texto al aparecer directamente todo el diálogo junto provoca una sobresaturación en pantalla, la contaminación excesiva de la imagen y el enajenamiento del usuario. Se presentan en un cuadro propio que ensombrece la imagen para facilitar la lectura.

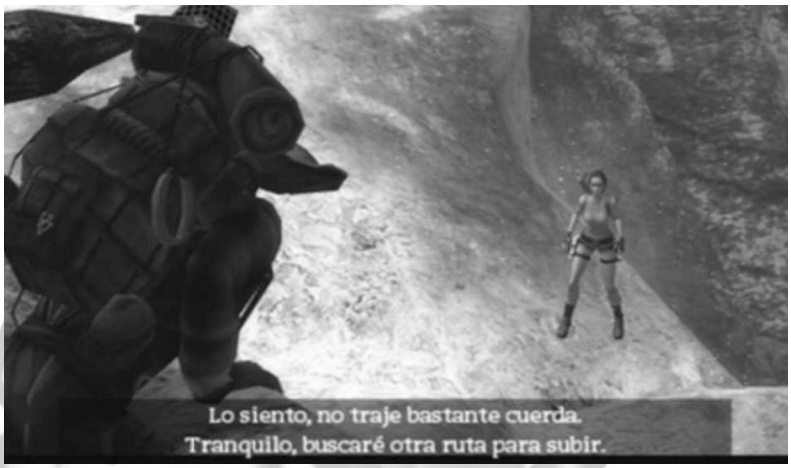
MASS EFFECT	2007	BioWare	Electronic Arts
2	Parte inferior	En torno a 90	9
Centradas	1/6	1/11	No (incluye nombre)

Observaciones

Es habitual que algunas líneas concretas aparezcan en la parte superior de la pantalla, en vez de en la inferior. El espacio de debajo del subtítulo se reserva para los árboles de conversación que aparecen durante el diálogo.

NARUTO: THE BROKEN BOND	2008	Ubisoft	Ubisoft
2	Parte inferior	En torno a 90	10
Centradas	1/16	1/14	No

Observaciones
Subtítulos legibles. Cuentan con fondo que ensombrece toda la parte inferior de la pantalla para su mejor visualización.



TOMB RAIDER ANNIVERSARY	2007	Crystal Dynamics	Eidos
2	Parte inferior	En torno a 40	14
Centradas	1/14	¼	No

Observaciones
No se diferencia quién habla (en la imagen, hay una línea de cada personaje), y los subtítulos se van desplazando verticalmente, desapareciendo una línea cuando aparece otra. Un sistema poco práctico y que dificulta la lectura. Cuentan con cuadro que oscurece el juego a su alrededor para facilitar la visibilidad.

Too Human	2008	Silicon Knights	Microsoft
1	Parte inferior	En torno a 75	12
Centradas	1/6	1/22	No

Observaciones
Líneas excesivamente largas y que pierden un poco de información por no expandirse a una segunda línea que haría el texto mucho más cómodo de leer.

Venetica	2010	Deck 13	Koch Media
2	Parte inferior/media	En torno a 75	12
Centradas	1/6	1/12	No

Observaciones
El texto se mete prácticamente en medio de la pantalla, una situación que no debería ser la natural. Letra grande y textos muy legibles.

Como se observa, existe una clara y evidente ausencia de un estándar que pueda considerarse básico de cara al subtitulado de videojuegos. Cada título se rige por sus propias normas, las cuales vienen fijadas por el diseño técnico de la arquitectura visual del juego, unas restricciones que los traductores nunca podrán violar para adaptarse mejor a las conveniencias de cada situación concreta. No en vano, cada frase es un mundo y cada

momento de una aventura requiere enfoques, matices o características concretas. Pero este ideal normalizador es prácticamente imposible de plasmar en el videojuego, ya que la forma de trabajar es, como ya comentamos, distinta a la que es habitual en otros medios audiovisuales.

PROBLEMAS DEL SUBTITULADO EN LOS VIDEOJUEGOS

Son numerosos los problemas con los que se puede encontrar el subtitulado en el mercado de los videojuegos, y muchos de ellos ya los hemos ido comentando en las páginas anteriores, aunque a continuación los recogeremos para establecer los puntos problemáticos y buscar posibles vías de mejora. Para empezar, lo más destacable es, como casi siempre en el sector, la falta de madurez del mismo que le impide dar ese salto cualitativo que el público ya le está exigiendo.

Los distintos estudios, con sus creativos y programadores, están compuestos fundamentalmente por gente joven, simples amantes de los videojuegos que han demostrado su habilidad con un ordenador, han desarrollado una buena idea y se han hecho con un hueco en un sector complicado y competitivo. Como tales, suelen preocuparse fundamentalmente, y como es lógico, de lo que les atañe más directamente, es decir, crear un videojuego que ofrezca las características que espera el gran público: un argumento, un apartado técnico y una jugabilidad al nivel más alto de calidad que se pueda conseguir. Se encierran durante meses (y años) en sus estudios para crear un imaginario del producto que tienen en mente, pero en la que poca o nula relevancia tiene el subtitulado, ni siquiera en inglés.

A día de hoy, con el doblaje a la orden del día, los estudios crean el título tal y como les gustaría disfrutarlo, utilizando una técnica que permite una mejor inmersión en la producción y que no distrae la atención. Los subtítulos se añaden en segunda instancia, simplemente adaptándolos a la duración de la pista de audio original, por lo que se acomodan de cualquier manera en la pantalla; a primera vista, en muchas producciones parece que se cumple un trámite necesario que no es del agrado de los programadores, y como es lógico, cada desarrolladora utiliza un estilo propio sin someterse a ningún tipo de restricción más que la que cada una desee ponerle a su creación: «Having subtitles in games should not be one of those things which are added in "because everyone else is doing so" or at the "last minute" but instead as something which can enhance the player experience» (Griffiths, 2009:4).

Como es lógico, esto repercute en la labor traductora, ya que cuando ese subtítulo, metido a la fuerza en muchas ocasiones, se presenta en pantalla en español, la percepción del usuario receptor es de problemas en la propia labor traductora, sin percibir que esa imposición de varias líneas en pantalla, exceso de caracteres o tiempos ínfimos de lectura viene predeterminada en la mayoría de los casos del título original. En este aspecto, y defendiendo la necesidad de darle al sector un último impulso hacia la madurez, lo ideal sería concienciar a los estudios para que tuviesen en cuenta el subtitulado como una parte crucial de la localización del producto, tanto para el lanzamiento en otros mercados como para facilitar el entendimiento a las personas con minusvalías auditivas.

Otro problema crucial es el alejamiento del traductor con respecto al producto que se está creando. Este tema ha sido motivo de debate en infinidad de ocasiones, ya que afecta a todas las áreas del juego, pero es inevitable nombrarlo en este caso. Muchas veces, el traductor ignora si el texto con el que trabaja aparecerá en un cuadro, es un subtítulo

o pertenece al doblaje (en el caso de este último se suele indicar); de hecho, es muy posible que ni siquiera sean secuencias seguidas y completas en las que el diálogo pueda tener sentido y establecer una línea comunicativa clara a la que aferrarse y conseguir dar pinceladas más apropiadas a cada frase de la conversación. Cierto es que las desarrolladoras permiten a los traductores realizar preguntas sobre casos concretos y les ofertan materiales de referencia, pero no es lo mismo que estar dentro del producto y habitar la imagen, es decir, saber en todas las fases del proceso de localización dónde, cómo y cuándo va cada cosa, comprender con qué objetivo y llegar a formar parte del universo recreado en el juego del mismo modo en que lo hacen los propios creadores. Esto, como es lógico, repercute negativamente en la traducción y se refleja en la pantalla del usuario cuando las cosas no tienen una concordancia o un sentido que deberían tener. Por poner un ejemplo extremo de esta situación, en *Red Dead Redemption* (2010) es posible que a los traductores se les enviasen los subtítulos ingleses del juego, pero el alejamiento con respecto al producto ha provocado el desconocimiento de que parte de los personajes eran mexicanos, de tal forma que en el original (el juego no ha sido doblado) estos hablan en español mientras el resto de los personajes lo hacen en inglés; así, en la versión final que llegó a nuestro país, lo que se oye en el doblaje y lo que se subtitula no es lo mismo. Aunque se mantenga la misma idea e idéntico mensaje, la forma es distinta pese a tratarse de una misma lengua, y un nativo de dicho idioma (en cualquiera de sus variantes) se percata al instante de dicha incongruencia.

También es preocupante el tema de la sincronía, algo que nunca se tiene en cuenta. Si bien lo ideal del subtitulado es que los textos salgan a la par que los personajes hablan, de forma ordenada y coherente, manteniendo el subtítulo entre 4 y 6 segundos en pantalla, en los videojuegos es habitual que se aproveche todo el hueco en pantalla para presentar tanto texto como sea posible y ofrecer toda la información, como si de un guion completo se tratase. Esta dinámica es perjudicial para el usuario, que puede o llevarse una sorpresa del argumento antes de que esta ocurra (acompañada del impacto musical y visual típico de estas situaciones), o bien saturarse ante la ingente cantidad de texto presentado y verse obligado a salir del baño de imágenes para buscar algo en lo que entretener su mente hasta que deba volver a interactuar con el personaje. Esto provoca que se pierdan pistas, comentarios y mensajes de vital importancia para avanzar en el juego, amén de que no se consigue trasladar correctamente al usuario la intención original de los creadores. Este punto es uno de los más conflictivos, ya que es prácticamente imposible, con el modelo actual, solventar ese problema de la sincronía y adaptar los subtítulos a unos tiempos determinados en pantalla. La presencia del código de tiempo y del ajustador de subtítulos es testimonial en este tipo de producciones, donde se opta por lo más práctico y lo que mejores resultados dé de forma inmediata, motivado también por la exigente inmediatez que rodea al sector en todos y cada uno de sus aspectos.

Por último, el subtitulado en los videojuegos no es un recurso solo para las secuencias de vídeo (muchas de ellas bien podrían ser películas en sí mismas), sino que se convierten en un elemento que acompaña al usuario durante prácticamente toda la aventura, de tal modo que es probable que los subtítulos se presenten de distinta forma a lo largo del juego. Si es difícil llegar a encontrar un estándar de presentación en una sola producción, mucho más lo es lograrlo en todos los títulos de una compañía, o incluso en todo el sector de los videojuegos, más cuando a esto hay que sumarle que las pantallas son diferentes (de televisores de alta definición para PlayStation 3 y Xbox 360 a las comparativamente diminutas pantallas de Nintendo DS o PSP), por lo que acabamos con un inevitable baile

de subtítulos que repercute en última instancia en el jugador y su percepción del título en cuestión.

Como se puede observar, son demasiadas las barreras técnicas que impiden afrontar el subtitulado siguiendo una norma o, si acaso, unas directrices de trabajo similares a las que se emplean en el subtitulado de cine y televisión. No obstante, se antoja necesario crear unas bases estandarizadas que se asienten en el mercado y, lo más importante, que se sigan moldeando y adaptando según evolucione la tecnología y se cuente con nuevas herramientas a disposición tanto del usuario como de los creativos. Y sobre todo, que se trabaje codo con codo entre los estudios de traducción y los estudios técnicos; la creación y desarrollo de videojuegos es una carrera que se está instaurando cada vez más en las diferentes universidades de España y el mundo, por lo que la colaboración entre ambas ramas debe ser simbiótica para sedimentarse mutuamente y formar a los futuros profesionales de tal modo que todos los que participen en el sector sean conocedores de las necesidades y formas de trabajo ideales en el cómputo global, sin limitarse solo al aspecto textual o al aspecto técnico.

Sin embargo, no todos los usuarios (sean consumidores, prensa especializada, desarrolladores o miembros de una compañía) están concienciados ante la necesidad de una norma. De los expertos con los que se ha podido hablar durante el presente estudio, solo el 60% defienden la instauración de una norma, el resto asegura que es mejor dejar libre la creatividad de los estudios y que doten a cada producción de su propia firma y sello. En nuestra percepción, creemos que una cosa no está reñida con la otra, ya que lo que se defiende es conseguir una colaboración dentro de un estándar que sea amoldable a las propias situaciones y características de cada producto, medio, formato y modo de presentación, con el fin de evitar el caos actual y que, salvo pequeños matices puntuales, el subtitulado que se le presente al usuario en pantalla sea fácilmente reconocible y aceptado, que no se convierta en una nuevo desconocido cada vez que se cambie de juego.

Y no hablamos solo a nivel de ocio. El subtitulado también tiene un fuerte valor educativo en el aprendizaje de lenguas, al igual que antes que los videojuegos lo tuvieron las cintas de vídeo y los DVD. De hecho, en su estudio sobre el aprendizaje de lenguas extranjeras a través de los medios, Kuppens (2010) destaca que los videojuegos (banda sonora en inglés, subtítulos en holandés) fueron de gran importancia para que los niños y jóvenes holandeses aprendiesen la lengua original, destacando aquellos que más tiempo pasaban con los videojuegos. Algo similar a lo que comentábamos que sucedía en España en los primeros tiempos, cuando el juego llegaba en inglés, presentando unos subtítulos y/o cuadros de texto que se convertían en la forma de comunicar la información al usuario superando las limitaciones técnicas de la época; muchos de los usuarios de videojuegos de antaño aseguran haber mejorado su conocimiento del inglés gracias a los productos en el idioma anglosajón. Aunque nos centremos ahora en el aspecto idiomático, cada vez son más los estudiosos que destacan la importancia de los videojuegos en el aprendizaje de distintos campos del conocimiento humano:

> Aparentemente, los jóvenes a los que les gustan los videojuegos y los programas electrónicos de ordenador aprenden actividades como pilotar aviones, conducir coches veloces, construir barrios y practicar medicina o veterinaria. Pero no se trata solo de eso; se ha comprobado que, además de ampliar los horizontes visuales

> y de los sentidos en general, aprenden también a identificar los factores más importantes, así como a descartar los secundarios (Punset, 2010: en red).

Tal es así que el propio Eduard Punset destaca que un gran cirujano del Beth Israel Hospital asegura utilizar exactamente la misma coordinación entre la vista y los movimientos de la mano cuando opera que cuando juega a videojuegos. Y es que como destaca Marc Prensky (2006), es habitual que los padres afirmen que los hijos no sepan concentrarse y prestar atención a lo verdaderamente importante, pero es un error de sabiduría arcaica, ya que el problema es que los jóvenes actuales no focalizan su atención en los antiguos mecanismos de aprendizaje, sino que se abren a las nuevas tecnologías con una mayor facilidad al percatarse de su, en principio, presentación más completa de la realidad. Tal y como los denomina Punset, estamos ante una generación de «nativos digitales» que están aprendiendo las aptitudes necesarias para sobrevivir en las sociedades del mañana.

Como es lógico, y centrándonos en el campo que nos ocupa, si los videojuegos pueden ser útiles de cara a educar a los jóvenes en diversas áreas de la coordinación física y el conocimiento, es evidente que se convierten también en los herederos del vídeo a la hora del aprendizaje de idiomas. Las propias compañías de videojuegos son conscientes de este potencial educativo, y Sony ha lanzado para su portátil PSP desde traductores automáticos a diversas lenguas que leen la frase introducida en otro idioma para que el interlocutor la escuche de forma nativa, hasta juegos completos enfocados al aprendizaje de idiomas como *Play English* (2010).

Así pues, el subtitulado es importante a varios niveles:

- Facilita la comprensión de las personas con discapacidades auditivas, y por tanto se convierten en una forma de ofrecer accesibilidad a esta modalidad de ocio electrónico a un grupo de usuarios bastante amplio. Aunque se desconoce la cifra exacta, el profesor Adrian Davis del British MRC Institute of Hearing Research estima que el número de personas que sufrirán una pérdida de audición superior a 25 dB será de más de 700 millones de personas para el año 2015 (Traynor, 2011).
- Permite que el usuario refuerce la información, aun cuando el juego esté también doblado, evitando posibles ruidos e interferencias sonoras del mundo exterior.
- Facilita la comprensión del usuario cuando el doblaje está en la lengua original, permitiéndole comprender más fácilmente lo que está ocurriendo en pantalla.
- Se convierte en un buen método de aprendizaje de idiomas, más con los juegos actuales que permiten seleccionar las lenguas deseadas de voces y subtítulos de forma independiente.

Tal y como se ha destacado ya, es preciso establecer unas bases que puedan funcionar en todos los juegos y para todos los públicos, ya que a día de hoy el 95% de los videojuegos cuenta con subtítulos y el caos es total y absoluto.

> The problem I have with subtitles in video games is that there does not appear to be any guidelines that developers follow. As a result of this, I often come across some which I cannot read due to color clash, or they are too small, or a number of other problems (Griffiths, 2009:1).

PARTICULARIDADES INTRÍNSECAS AL SUBTITULADO DE LOS VIDEOJUEGOS

Aparte de lo comentado hasta ahora, hay que tener en cuenta unas particularidades que son inherentes a los videojuegos y que es preciso recordar a la hora de crear unos subtítulos. Son fundamentalmente aspectos técnicos en los que el traductor nunca va a tener un papel que jugar, pero que el usuario reclama y, por tanto, se debe tener en cuenta a lo largo de todo el proceso de creación del subtítulo:

- Poder activar o desactivar los subtítulos: no son pocos los juegos que presentan por defecto subtítulos y no se le pueden sacar. Aunque la mayoría de las producciones, a día de hoy, ofrecen un selector, es importante que el usuario pueda elegir entre si desea ver esos subtítulos o no.
- El botón de pasar texto: hay ocasiones en las que los subtítulos y los diálogos se pueden pasar, saltando a la frase siguiente (tanto el doblaje como el subtítulo). Abundantes juegos emplean el mismo botón para pasar los subtítulos que para realizar selecciones, las cuales se pueden presentar de forma directa al final del diálogo y sin darle al usuario tiempo a reaccionar, viéndose muchas veces obligado a admitir una decisión no deseada. Lo ideal en este aspecto sería que se tratase de un botón distinto al de aceptar; por ejemplo, en Xbox 360 el botón de aceptar suele ser en la mayoría de los juegos el A, así que el pasar subtítulos podría situarse por ejemplo en B, un botón tradicionalmente menos utilizado.
- Poder seleccionar la velocidad: esto no afecta a las secuencias de vídeo, sino a los textos que aparecen *ingame*. Los usuarios desean poder ajustar la velocidad de aparición del texto de forma automática según sus necesidades. Principalmente, se trata de cuadros de texto en los que si este aparece lentamente puede llegar a desesperar a los jugadores más impacientes o a aquellos que tienen prisa y deben dejar de jugar.
- El interfaz: como hemos comentado varias veces ya, durante los diálogos *ingame* hay que tener muy en cuenta la interfaz del jugador que invade la pantalla con información y datos de diversa índole y ubicación. En esos casos, es preciso que el subtítulo se adapte lo mejor posible al espacio disponible sin resultar intrusivo sobre los elementos jugables.

EL SUBTITULADO DE VIDEOJUEGOS: UN TRABAJO EN EQUIPO

Si algo ha quedado demostrado con la exposición de los apartados anteriores es que para mejorar el subtitulado en el mundo de los videojuegos, un caos en el que nada parece tener sentido, es preciso trabajar en equipo desde los estudios de traducción y los estudios de creación de videojuegos.

Traductor y desarrollador deben ser una unidad con el objetivo último de ofrecer un producto lo más perfecto posible al usuario, y el subtitulado, aunque no se le esté dando la importancia que merece, sí que juega un papel fundamental en este terreno: ayuda al usuario a comprender mejor los acontecimientos que se le presentan en pantalla cuando no hay doblaje; son necesarios para que las personas con discapacidades auditivas tengan acceso a los juegos; y son una gran ayuda para el aprendizaje de otras lenguas a través de los videojuegos.

No obstante, hace falta que el sector llegue a ese estado de madurez en el que deje de ser, a todos los efectos, un entretenimiento ligero y adquiera la ya habitual imagen de grandes producciones, títulos familiares y para todos los públicos, con un gran abanico de posibilidades ante sí. Las directrices que hemos indicado para el subtitulado de videojuegos solo pueden llegar a ser válidas si se colabora entre el apartado textual y el técnico, y para eso, es fundamental que ya durante la formación de los profesionales de ambos campos se realice una especialización adecuada con algunos conocimientos mínimos del otro terreno, así como la relación simbiótica que hay entre ambas ramas de conocimiento, por muy distantes que puedan parecer entre sí.

Porque más allá del aspecto técnico, los traductores de videojuegos suelen tener un desconocimiento total del tipo de productos con los que trabajan, aceptando como reales las normas de la traducción audiovisual tradicional, la traducción literaria o incluso la traducción jurídica, y el choque es tal que no saben reaccionar ante la infinidad de complejidades que no dejarán de surgir durante el proceso de traducción del juego. Algo que, como decimos, se podría solucionar con una especialización o con nociones generales durante la propia formación de los traductores, con las miras puestas en el ideal del «traductor total» que pueda ser capaz de resolver todo tipo de vicisitudes posibles.

Con una adecuada formación de los profesionales y una estrecha colaboración entre ambas ramas de conocimiento, a buen seguro que el subtitulado se irá asentando en unas normas o convenciones básicas a partir de las cuales se irá tejiendo el resto de la historia que se narra a través de la pantalla.

BIBLIOGRAFÍA

Dan (2010) «Dubbing vs. Subtitling: The Great Video Game Debate», en el blog de *Accredited Language*, [Online]. Disponible en http://www.alsintl.com/blog/dubbing-subtitling/. (Consultado el 09/09/2015).

Díaz Cintas, J. (2001) *La traducción audiovisual: el subtitulado*. Salamanca: Almar.

Díaz Cintas, J. (2003) *Teoría y práctica de la subtitulación inglés/español*. Barcelona: Ariel Cine.

Díaz Montón, D. (2011) «La traducción amateur de videojuegos al español». *Trans*, 15: 69-82. Disponible en: http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/69-82.pdf. (Consultado el 09/09/2015).

Dunne, K. (2006) *Perspectives on Localization*. Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins.

Frasca, G. (1999) «Ludology meets Narratology: Similitudes and differences between Videogames and Narrative», *Parnasso* 3: 365-371. Disponible en: http://www.ludology.org/articles/ludology.htm. (Consultado el 09/09/2015).

Griffiths, G. (2009) «Subtitles: Increasing Game Accessibility, Comprehension», [Online]. Disponible en: http://www.gamasutra.com/view/feature/3922/subtitles_increasing_game_.php. (Consultado el día 12/04/2012).

Ivarsson, J. (1992) *Subtitling for the media*. Estocolmo: TransEdit.

Kent, S. L. (2001) *The Ultimate History of Video Games*. Nueva York: Three Rivers Press.

Méndez González, R. (2010) «La traducción, un factor clave», *Meristation*. [Online]. Disponible en: http://www.meristation.com/v3/des_articulo.php?id=cw4b519f8f7bae8&pic=GEN&idj=&idp=. (Consultado el 09/09/2015).

Méndez González, R. (2015) *Localización de videojuegos: fundamentos traductológicos innovadores para nuevas prácticas profesionales*. Vigo: Servizo de Publicacións Universidade de Vigo.

Murray, J. (2004) «From Game-Story to Cyberdrama», *The Electronic Book Review*. [Online]. Disponible en: www.electronicbookreview.com/thread/firstperson/autodramatic. (Consultado el 09/09/2015).

NewZoo (2013) «Global Games Market Report Infographics» [Online]. Disponible en: http://www.newzoo.com/infographics/global-games-market-report-infographics/. (Consultado el 09/09/2015).

Siliconera (2010) «Asuka Langley Says Games Industry Pays More For Voiceover Work», [Online]. Disponible en: http://www.siliconera.com/2010/08/12/asuka-langley-says-games-industry-pays-more-for-voiceover-work/. (Consultado el 09/09/2015).

ANÁLISIS DEL PERSONAJE EN EL CINE Y EN LOS VIDEOJUEGOS. INMERSIÓN Y EMPATÍA

Guillermo TATO
Guionista y escritor

RESUMEN

El videojuego ha heredado el lenguaje y las formas del cine en un nuevo medio basado tanto en lo visual como en lo interactivo, produciendo una combinación innovadora en el terreno de la narrativa. Los primeros títulos que se lanzaron tenían como baremo su cercanía al cine, pero mantenían una aspiración que no hacía justicia a las posibilidades del videojuego en su vertiente más comunicativa, tal y como le sucedía al cine en sus primeros años.

La influencia del cine en el videojuego deja abierta la cuestión de una narración que, en la práctica totalidad del cine comercial, se considera como eje vertebrador de la obra. El guion es el primer paso para entender el sentido y el objetivo de la película y en su epicentro está el personaje, que da sentido a la historia a través de la empatía generada en el espectador y que, a su vez, representa y verbaliza las funciones ocultas que pudiera albergar la película.

¿Cabe hablar de la misma forma del personaje cuando estamos en un entorno interactivo donde el jugador tiene a veces un peso similar en el desarrollo de la narración al del creador del juego? ¿Cómo debemos cambiar nuestra percepción de la narración cuando el personaje toma caminos ni siquiera previstos por el guionista? El artículo trata de responder a estas preguntas que se generan cuando relacionamos un medio con posibilidades todavía por explorar como el videojuego con otro como es el cine.

Para ello, se realizará un análisis de los videojuegos narrativos y veremos la función que puede ejercer en cada uno de los mismos el personaje principal y hasta qué punto puede incluirse en la escritura del videojuego la interpretación del jugador cuando adopta este papel. Nos planteamos hasta qué punto jugador y personaje son entidades separadas, si el videojuego es una actividad de interpretación de un papel o interpreta la forma de jugar del jugador, si es una labor de interpretación o de empatía.

Palabras clave: Cine, videojuegos, personaje, narración, ludología, disonancia ludonarrativa, ludonarratalogía, guion, interpretación, interactividad.

Key words: Cinema, videogames, narration, ludology, ludonarrative dissonance, script, interactivity.

1. INTRODUCCIÓN

"Todo lo que se necesita en una película es un arma y una mujer".

Pese a que en la mítica cita de Jean-Luc Godard no menciona en ningún momento al personaje principal de la película, sin duda lo podemos encontrar en los entresijos de la misma. La base de la gran mayoría de películas reside precisamente en quién pasa a convertirse en el sujeto de esa oración, es decir, el protagonista. En esa famosa cita se resume de forma certera el motor de un guion cinematográfico a través del objeto de deseo (representado como la mujer) y los medios para conseguirlo (basados en el conflicto que simboliza la pistola). El espectador se sumerge en esa narración a través de los ojos del personaje, de su identidad y de sus problemas y necesidades. Es decir, se convierte a su vez en sujeto de esas mismas necesidades. El personaje se convierte en un vehículo imprescindible que nos permite adentrarnos por propia voluntad en esa consecución de imágenes en movimiento a la que llamamos cine y a la que le conferimos habitualmente un sentido narrativo con el que darle una coherencia global. Por extensión, nos hace tener los mismos deseos y entender las estrategias que tiene ese protagonista para conseguir sus fines. Pese a que en el videojuego no es siempre necesario ese tipo de protagonista (como demuestran títulos como *Tetris, Clash Royale* o *Gran Turismo* donde lo único que se necesita es un jugador que los juegue), cuando está presente y su función busca los mismos objetivos narrativos que en el cine, se rige por los mismos principios que determinan la cita de Godard. Incluso con mayor razón. El videojuego en esencia es precisamente eso, con especial énfasis en la pistola. Solo se necesita un pequeño retoque que le otorgue esa nueva dimensión que representa la interactividad. Todo lo que se necesita en un videojuego es un arma, una mujer y una mecánica que nos permita interactuar con ese universo. Y en este caso, con un sentido ligeramente modificado, el sujeto puede convertirse en el personaje o bien en el jugador. El presente artículo tratará, entre otras cosas, de discernir entre esas dos identidades a la hora de encarar un videojuego de corte narrativo.

En un estudio que intenta analizar el videojuego confrontado con el cine, una de las grandes dificultades que se plantea viene a la hora de comparar elementos aparentemente comunes, como es el caso del personaje. Pero llegados a este punto cabe destacar que esa comparación directa entre videojuegos y cine no es del todo apropiada. El cine (entendiéndolo como largometrajes de ficción) se puede englobar dentro de un marco mucho más genérico como es el audiovisual. Es un lenguaje concreto realizado a través de un medio mucho más amplio: el uso de la imagen en movimiento para ser emitida o proyectada. El cine convive en su espacio con otros formatos que también emplean el audiovisual con distintos fines y con estructuras y elementos muy diferenciados en un sentido formal y de uso. Estaríamos hablando de informativos, documentales, emisiones en directo de eventos deportivos o series. En cambio, del otro lado tenemos a los videojuegos, que forman en sí mismos una masa comparable a la del propio audiovisual del que el videojuego toma elementos. Dentro del videojuego, al igual que dentro del audiovisual, podemos encontrar diferentes formas de gestionar o negociar con ese sistema de comunicación. Tenemos juegos que son puzles, aventuras gráficas, juegos de móviles, juegos de estrategia, MOBAs o simuladores deportivos. Pese a ser todos ellos videojuegos, deben identificarse con una forma propia de entender el lenguaje y, en especial, de hacer uso de los elementos que lo definen como tales. No hablamos de distintos géneros (algo

que nos permitiría diferenciar elementos narrativos y de puesta en escena, pero teniendo siempre la idea comunicativa compartida), sino de distintos medios de expresión. Por tanto, si realizamos una comparativa directa entre cine y videojuegos estaríamos cometiendo un error grave de interpretación al no comparar masas del mismo calibre. Por ese motivo, este artículo se centra en aquellos videojuegos en los que la inmersión narrativa tiene una implicación directa tanto en el objetivo del juego como en la interpretación del mismo por parte del jugador. No se trata solo de solucionar mecánicas lúdicas que nos otorgan una recompensa, sino que la narrativa debe guiar las decisiones que tomamos y sea a su vez una de las recompensas obtenidas por el jugador.

Una vez establecido ese marco de estudio (el cine narrativo frente al videojuego narrativo), podemos intentar encontrar unos parámetros que nos ayuden a comparar la identidad del espectador frente al texto cinematográfico con la identidad del jugador frente al videojuego. Esta identidad se realiza a través de la figura del personaje principal (incluso en los casos de protagonismo compartido o coral, donde la variedad de personajes realiza la misma labor de mediación con el universo narrativo actuando como una entidad única). Para establecer estos puntos de comparación entre ambas interpretaciones del personaje, desmenuzaremos algunos elementos que nos ayudarán a interpretarlos y a confrontarlos para ver qué diálogo se produce entre ellos y en cada uno de los medios en los que transcurren.

2. ¿QUIÉN SOY?

Es la primera pregunta clave que nos plantea cualquier tipo de narración. Una pregunta que definirá el punto de vista en el que nos va a situar como lectores, espectadores o jugadores. La narración normalmente gira alrededor de un individuo (o un objeto/animal dotado de personalidad) que sufre un problema, una perturbación en la estabilidad de su vida y que debe solucionar de forma ineludible mediante una estrategia que definirá no solo el ritmo de la narración y de los acontecimientos, sino que nos ayudará a interpretar su personalidad (a través de las estrategias que no ha elegido, por ejemplo, entendemos también qué tipo de personaje es). Este personaje nos guía a través de una trama activa (interna o externa) y nos posiciona dentro del universo de la narración. Le da sentido (en relación casi siempre a las motivaciones y objetivos del personaje). Este universo y este personaje, como objetivo último, no se explican tan solo a ellos mismos, sino que también nos permiten extrapolarlos a nuestro propio mundo y nuestras vivencias: es decir, ese mundo inventado funciona como reflejo de las necesidades y deseos que tenemos como seres humanos, lo que permite potenciar la empatía que sentimos hacia el personaje. En las narraciones más clásicas, el eje principal alrededor del que gira todo es el personaje y su lucha (fútil o épica) contra su propia humanidad y contra los poderes de la naturaleza y el mundo que nos rodea y en el que estamos obligados a habitar.

¿Cómo aplicamos esa definición del personaje en un videojuego? En el cine es un proceso más natural y asumido a lo largo de sus más de cien años de historia, ya que la narratología está mucho más instaurada como mecanismo básico de funcionamiento. Pero en el videojuego, esos anhelos no se vuelcan únicamente en el personaje, sino en todo lo que representa o lo que es capaz de hacer. De esta forma, muchos videojuegos se enfocan en nuestro deseo de ser más fuertes, poderosos o hábiles de lo que somos en la vida real. Pero se trata de un deseo mediado, más propio del jugador y no tanto del personaje, para quien gracias a su propia naturaleza es una situación asumida y que no le supone el mismo

tipo de reto o satisfacción (pongamos por ejemplo a Kratos en *God of War*). Esa es una variable propia del videojuego frente al cine, ya que existe ese doble objetivo o motivación lúdica/mecánica respecto al personaje dentro de la trama. A diferencia de como sucede en el cine, donde el espectador tiene un rol más pasivo en el desarrollo de la historia (no nos referimos en este punto a las tareas interpretativas, donde el espectador de cine es incluso más activo que el del videojuego). El jugador, sin embargo, puede imponer su propia personalidad al personaje del juego, solaparla e, incluso, ignorarla por completo, realizando a su vez su propia lectura y valoración de la historia del videojuego paralela a la pensada originalmente por el desarrollador. Hay juegos que dotan al personaje de un objetivo más directo y llano, sin mediación de personalidad alguna del personaje, para que el jugador se apropie únicamente del objetivo inmediato, pero pueda imponerle su propia personalidad lúdica. Sería el caso de *Zelda. Breath of the Wild* donde el transcurso del juego en sí está por encima siempre de la trama, que es bastante simple y directa. En estos casos no hay conflicto de objetivos, pero en otros como en *GTA IV* sí se puede producir un conflicto inmediato con la personalidad de Niko y la forma de jugar (y por tanto, de los objetivos lúdicos) que plantee el jugador al apropiarse de ese texto interactivo.

Por tanto, cabe destacar la diferencia entre estos personajes de videojuegos. Algunos son meros vehículos que nos permiten vivir experiencias enmarcadas dentro de una trama lineal y un universo concretos. Estos personajes nos introducen ante todo dentro de mecánicas específicas que, pese a tener una apariencia de trasfondo narrativo (como Super Mario y su rescate de la princesa), no son más que piruetas que están siempre al servicio de la mecánica y las reglas del juego. Estos personajes no tienen más personalidad que la que transmiten sus diseños. No se enfrentan a dilemas, ni cargan con la pesada losa de ser humanos. Existen simplemente para ayudarnos a vivir una experiencia lúdica, y no para plantearnos su sentido narrativo. Otros personajes, en cambio, se nos presentan como sujetos directos de una narración, con unas necesidades concretas que provienen del universo que les rodea y que destapan una mayor profundidad psicológica en el personaje.

Pero antes de llegar a ese punto, el texto debe ayudarnos a entender quiénes somos y qué papel tenemos en ese universo, desconocido hasta este momento. En el cine, este proceso requiere de un acto completo dentro del guion, generando un goteo de información constante que nos van ofreciendo tanto el mundo en el que se desarrolla como el propio personaje/actor. Se trata, ante todo, de hacer que el espectador entienda de forma inmediata no solo de qué va ir la película, sino cómo es el personaje con el que nos vamos a identificar y cuáles son sus objetivos. Se plantea una situación en la que sufre algún tipo de desgracia que nos lo ponga de su lado y queramos que lo solucione, viviendo desde su perspectiva todas sus vicisitudes y estrategias. En el videojuego, esa presentación suele ser más pragmática y está, ante todo, orientada al objetivo del personaje y a darnos una guía de qué estrategias (inmediatas y objetivas) tendremos a nuestra disposición. Hasta el punto de que en multitud de títulos se abusa de una fórmula narrativa en la que nuestro personaje despierta en un lugar desconocido sin recordar quién es ni su pasado. Esto sucede en juegos como *Silent Hill 2*, *Bioshock* o el mencionado *Zelda. Breath of the Wild,* donde el personaje se convierte en una tabla rasa sobre la que iremos añadiendo detalles y experiencias a medida que las vaya descubriendo el personaje. De esta forma, se produce un mecanismo de creación del personaje inverso al normal y en el que el apartado lúdico cobra mucho más protagonismo. Pero en la mayoría de ocasiones, el trasfondo o las necesidades del personaje tienden a ser casi siempre externas: recuperar un objeto, salvar a alguien o acabar

con una entidad malvada que nos persigue. Los conflictos internos tienden a estar siempre camuflados, si no completamente desconectados.

Esto también se debe a que el personaje del videojuego no funciona como en una narración cinematográfica (o incluso literaria), donde su materia prima es la personalidad que lo ha creado y que afecta a todo lo que le rodea. En un videojuego el personaje tiene funciones mucho más pragmáticas en gran parte de los casos. Cogiendo un manual de escritura de videojuegos como *Video Game Storytelling: What Every Developer Needs to Know about Narrative Techniques* escrito por Evan Skolnick, descubrimos que el diseño narrativo del personaje supone tan solo una pequeña parte a la hora de su creación, junto con elementos como el concepto artístico, el modelado, las animaciones, el audio o su implementación en el universo del juego. Es interesante este último punto, porque nos define al personaje como un muñeco más dentro del videojuego, uno con valores e identidad especial, pero cuya presencia se define por el volumen y las relaciones causales que va a producir con el resto de los elementos del juego. No habla de los valores narrativos de la implementación del personaje en el juego (como sí sucedería en un guion cinematográfico), señal de la enorme importancia del valor lúdico del personaje como elemento esencial en la relación entre el jugador y el videojuego.

3. PERSONALIDAD: ARQUITECTURA HUMANA

En el cine, la personalidad de un personaje está siempre vinculada con la empatía. Con esa capacidad humana de ponernos en el pellejo de otra persona y hacer como nuestros sus problemas. Lo que se suele buscar es que esa empatía sea positiva, con el propósito de facilitar la aproximación del espectador mediante unos problemas y conflictos que puede comprender y hacer suyos. Pero también se puede jugar con todo lo contrario, con una antipatía inicial del personaje para poder ir adentrándonos poco a poco en sus motivaciones y de esa forma hacernos capaces de entender a personajes con motivaciones e identidades casi opuestas a las que tenemos en nuestra vida. Esa personalidad se construye, esencialmente, a través de un estudio psicológico del personaje. No tenemos un personaje que se defina solo por ser bueno o malo, rico o pobre, listo o tonto… necesitamos el matiz humano que nos defina realmente su actitud hacia la vida, y eso normalmente viene a través de sus debilidades. En gran parte de los casos, los personajes se definen principalmente por sus debilidades. El miedo a estar solo, a la muerte de seres queridos, a perder el status quo, a que descubran una mentira… La debilidad nos acerca a los personajes y posibilita de forma mucho más clara esa empatía. De acuerdo, siempre tendremos películas de Steven Seagal en las que el personaje es una mera excusa para orientar la acción que se desarrollará en la historia, pero son películas mucho más cercanas a los videojuegos que hemos descartado al inicio del artículo. De hecho, gran parte de los primeros videojuegos beben directamente de esta fuente, con juegos como *Double Dragon* o *Street Fighter*.

Esa debilidad del personaje es un rasgo que en el videojuego se suele traducir en algo demasiado objetivo y que afecta única y exclusivamente a la mecánica de juego. De hecho, el videojuego en sí habitualmente trabaja más con la grandeza del personaje que con su debilidad. O mejor dicho, de cómo hacer de un personaje hundido, un héroe. Si antes no podía hacer doble salto, a lo largo del juego lo conseguirá. Si antes no podía detectar a los enemigos, tarde o temprano podrá comprar algo con lo que mejorarlo. Algo que se ve en muchos juegos actuales, como *Horizon Zero Dawn*, donde la protagonista va superando

sus debilidades y convirtiéndolas en fortalezas. En su caso, el motor de la historia es otro estándar de los videojuegos: la venganza, como mecanismo inmediato de empatía para posicionarnos del lado del personaje.

McKee explica que "el diseño de los personajes comienza con la organización de sus dos aspectos principales: la caracterización y la verdadera personalidad." Esta verdadera personalidad es la que iremos descubriendo a lo largo de la película, a veces mediante detalles sutiles, y otras mediante un arco de transformación del personaje que se nos revela al final. El caso es que siempre debe haber una máscara en el personaje, no solo a través de una revelación narrativa, sino en la forma final en la que actúa un personaje. En los videojuegos, esa verdadera personalidad suele ser la que le aporta el jugador mediante su forma de jugar y de encarar la historia. Se nos tiende a mostrar al personaje tal y como es, sin ninguna máscara que oculte su verdadero yo. No hay truco, simplemente porque el verdadero yo es el jugador que lo maneja. Pero, ¿es el jugador responsable de llevar a cabo la auténtica naturaleza del personaje? ¿Qué interpretaciones narrativas se pueden sacar de su forma de jugar?

En otros casos se acude a un recurso narrativo propio del videojuego: las secuencias narrativas de vídeo en las que se detiene la acción lidia y se abre un paréntesis narrativo con reglas en algunos casos muy diferenciadas: estamos hablando de las cinemáticas. En estas, no solo se avanza en la acción como quieren los desarrolladores (y muchas veces con cambios de tono drásticos respecto a lo que acabamos de jugar, como en el caso de *Final Fantasy VII*, donde en todos los combates podemos resucitar a los personajes muertos, pero no en la cinemática de la muerte de uno de los personajes principales). Estas escenas muestran también la "auténtica" personalidad del personaje, donde le vemos tomar decisiones por su cuenta. Decisiones que tendrán un efecto decisivo en la trama, y que pueden no tener nada que ver con las decisiones lúdicas que acabamos de tomar durante la partida. De nuevo, ¿quién es el auténtico personaje? ¿El que impone el desarrollador o el que crea el jugador a través de sus decisiones y sus estrategias? Y, en ese segundo caso, ¿cómo podría el diseñador del juego tenerla en cuenta para que haya una coherencia narrativa? Son dudas abiertas, todavía sin respuesta y que muestran claramente ese choque directo que se produce entre la narratología y la ludología, el estudio de los videojuegos a través de diferentes perspectivas.

La personalidad de un personaje debe oscilar entre esas dos necesidades: las que le ha otorgado el desarrollador y las que le aporta el juego en sí (o la que le aporta el jugador con sus decisiones). Debido a esto se suelen producir incoherencias narrativas como las que vemos en un juego como el reciente reinicio de la saga *Tomb Raider*, donde se nos presenta a una Lara Croft inocente y atormentada por su pasado, mientras que en las partes jugables es (somos) capaz de matar a sangre fría a centenares de personas (camufladas bajo el amparo de términos como "enemigo", "soldado" o "rival"). Este hecho se conoce como *disonancia ludonarrativa*. El término hace referencia a esa brecha que se genera entre el ritmo de la narración y las necesidades del juego, lo cual se traduce a su vez en incoherencias narrativas bastante graves. Otro ejemplo sería el desarrollo de los personajes de *Watch Dogs 2*: unos jóvenes hackers que sin embargo son capaces de realizar masacres tiroteando a todo aquel que se interponga en su camino, rompiendo de esta forma por completo cualquier atisbo de personaje que hubiera podido haber. Todo esto nos lleva a lo mismo: las consecuencias en el personaje de matar a otros seres humanos y la necesidad en muchos de los juegos en que la parte lúdica nos obligue a realizar semejantes crímenes. Obviamente, la medida del

asesinato es relativa, ya que en gran parte dependerá del contexto que hayamos creado para ello. Esto se puede ver en películas como *Rambo: First Blood Part II* o en un videojuego como *Wolfenstein*. Pero nos deja más dudas en otros casos, como *Uncharted* (que aspira a tener un desarrollo más profundo del personaje).

Otro tipo de desarrollo del personaje es aquel que es consciente de las reglas del género en el que juega. No solo tenemos las películas de acción que comentábamos, sino que también existen los protagonistas de los westerns, las películas de terror o incluso en ciertos subgéneros de la comedia. Dentro de estos últimos podríamos encajar a los personajes de aventuras de Lucasarts como *The Secret of Monkey Island* o *Maniac Mansion*, donde el personaje es más consciente de sí mismo como parte de un género con el que está jugando (en todos los sentidos). Los matices y la construcción del personaje están orientados en esos casos a las necesidades propias del género dentro del que se enmarcan. Los protagonistas de una película de terror siempre son planos, pero porque ante todo responden a unas necesidades para la construcción del suspense. Son meras marionetas que tienen que bajar al sótano o acudir a ese lugar oscuro y siniestro. Algo similar sucede en los videojuegos, donde tenemos la sensación de que la trama/acción nos va a llevar a un sitio concreto solo para vivir esa situación única, ese tiroteo espectacular o ese vídeo que nos revelará muchas cosas de la trama y del personaje.

4. EL OBJETIVO DEL PERSONAJE Y EL OBJETIVO DEL JUGADOR

¿Cuándo acaba el personaje y en qué momento entro yo, jugador, dentro del marco narrativo del videojuego? ¿A partir de qué punto lo que estoy haciendo es decisión del personaje (o imposición del desarrollador) o es completamente mía y propia del texto lúdico que estoy creando? ¿Cuál es el propósito último de la narración, explicarse a sí misma o ayudarme a vivir una experiencia lúdica? De nuevo, nos encontramos con los dos mismos límites que nos han ido acompañado a lo largo del artículo. El videojuego como narración o como mecanismo lúdico.

En el guion cinematográfico el objetivo del personaje se utiliza como una forma no solo de dinamizar la historia con un propósito final, sino también de darle sentido último con el que dotar de un cierto orden a un universo aparentemente caótico. Ese objetivo centra la trama, haciendo que todo lo que la rodea gire en torno a su propósito. Es decir, tematiza todos los conflictos y las relaciones que moldean el vínculo del personaje con el universo que le rodea. Si tenemos a un personaje que necesita recuperar el amor de su hija, de todas las opciones dramáticas que imperan en ese universo en el que habitan, nos centraremos en aquellas orientadas al amor paternal, la confianza o la capacidad de dar libertad a un ser querido. Nuestro personaje orbitará alrededor de esa necesidad personal, pudiendo realizar estrategias variadas que o bien nos lleven la película a una comedia (como por ejemplo deshacerse del novio de su hija que es quien se la está quitando), o bien con reflexiones más profundas que tiendan más al drama (la imposibilidad de conectar con generaciones posteriores). Pese a que el objetivo pueda ser algo objetivo y claro, siempre debe esconder reflexiones humanas y únicas del personaje. Porque al final del camino, el objetivo es lo que nos define al personaje (y más aún el motivo real, no el aparente, por el cual está persiguiendo dicho objetivo).

En el videojuego nos encontramos casi siempre con objetivos unidimensionales que no incluyen esa reflexión interna por parte del personaje. En un juego como *Horizon Zero Dawn*,

Aloy (la protagonista) busca vengarse por algo objetivo y directo, sin segundas lecturas ni valoraciones. Algo similar a lo que experimenta Aiden Pearce en *Watch Dogs* con la muerte de su sobrina. El personaje clásico del videojuego tiende a depararnos pocas sorpresas en cuanto a su personalidad (los motivos reales). Y de nuevo, por los mismos motivos que hemos visto antes. Porque esa motivación interna es el propio jugador. Es imposible disociarlas porque los objetivos del personaje y del jugador pueden ser muy distintos y, sin embargo, tener que cohabitar en un mismo texto lúdico-narrativo. En una película eso es imposible porque la aportación del espectador es indiferente al texto en sí. Únicamente puede realizar una interpretación personal, pero que no afecta al desarrollo del guion. No obstante, en los videojuegos siempre hay que añadir el objetivo del jugador al objetivo del personaje. Y estos no siempre tienen por qué coincidir. Tomemos por ejemplo del caso de *GTA IV.* En él, nos ponemos en el papel de Niko Bellic, un veterano de la guerra de Bosnia recién llegado a Liberty City y cuyo propósito inicial es ayudar a su primo Roman, siendo la venganza el motivo real que descubriremos más adelante (de nuevo la venganza y esta vez incluso como objetivo interno). Pues bien, el jugador puede coger todo ese trasfondo narrativo para simplemente dedicarse a dar vueltas por la ciudad o tratar de conseguir el máximo número de estrellas de persecución policial sembrando el caos en Liberty City. En todos los casos es el mismo personaje en el mismo universo con, a priori, los mismos objetivos. Y, sin importar el camino que sigas (el tipo de Niko Bellic que estés interpretando a través de tu juego), la historia seguirá siendo exactamente la misma.

¿Es posible crear personajes más maduros que adopten la forma en la que son jugados (interpretados) como una parte esencial de su psicología? Hasta ahora es algo que no se ha conseguido (incluyendo aquí todos los juegos lanzados por Telltale Games como referente de esa afirmación), pero sin duda sería necesario para el bien de la narratología dentro del videojuego. No solo por el bien de la historia y del videojuego como plataforma seria de explicarlas, sino con el propósito de conferir una mayor credibilidad y humanidad a sus personajes, algo que nos conducirá de forma más precisa a la empatía. Si las acciones no tienen efectos inmediatos en nuestro personaje, el valor dramático del mismo disminuye. El personaje del videojuego tiene un factor orgánico de que carecen la literatura o el cine y es la implicación directa del jugador. Y la narrativa del videojuego todavía no ha sido consciente de forma plena de lo que implica ese poder.

Tomemos otra de las grandes diferencias entre ambos medios. ¿Qué sucede si un personaje de una película no consigue su objetivo? Obviamente que estaríamos ante un final negativo, inamovible, y que debe estar acorde a la tesis que rodea a la lectura del texto. Pero, ¿qué pasa si no lo consigue el personaje de un videojuego? En ese caso, tenemos muchas más variaciones: pantallas de Game Over, finales alternativos, vidas que nos permiten continuar en el mismo punto, partidas grabadas que eliminan todo lo que ha sucedido… El videojuego se adapta a nuestra forma de jugar, haciendo que la no consecución del objetivo sea muchos menos dramática, porque lo importante en realidad es el objetivo último que define a cualquier juego por igual: acabárselo. Ese concepto de "acabarse un juego" es único y propio del medio. Para acabar una película solo hay que estar sentado el tiempo que dura, pero por contra hay videojuegos que por mucho tiempo que lo estés jugando no lo puedes acabar (y no me refiero solo a *Dark Souls*, sino que es un elemento propio y único del videojuego). Es ahí donde se define el objetivo real del jugador, uno que está mucho más pendiente de la ludología que de la narratología. Por este motivo muchas veces la trama no es más que un objetivo secundario. La capacidad de generar un

personaje con un objetivo narrativo potentes irá siempre vinculada a la necesidad de asumir el objetivo único del jugador de acabarse el juego (poniendo a prueba su habilidad, su paciencia o su inteligencia).

5. DESARROLLO Y ELECCIONES: INTERPRETACIÓN FRENTE A CONSTRUCCIÓN

Un personaje, tras ese primer acto de introducción, se va definiendo de forma cada vez más profunda a través de sus elecciones, bien sean forzadas, voluntarias o incluso por ausencia (no actuar en ciertas situaciones es ya una forma de definir al personaje). Como explica McKee a este respecto, "un personaje será las decisiones que tome sobre las acciones que realice." La clave siempre residirá en la credibilidad de esas decisiones. Una vez el espectador tiene la información y una impresión de cómo es el personaje, el guionista debe permanecer fiel a esa forma de pensar y de vivir. Cualquier cambio brusco puede producir una ruptura emotiva por parte del espectador que le haga dudar de la veracidad de ese personaje, bien porque él mismo no actuaría así o porque no ve razones para que lo haga el personaje. El equilibrio de un guion excelente viene de hacernos entender decisiones complejas o comprometidas como coherentes, gracias a un desarrollo más complejo de un personaje que puede estar en las Antípodas de nuestra forma de pensar, pero que hemos hecho nuestro gracias a esa proyección dramática que realizamos con los personajes. Cuando todos los elementos funcionan a la perfección, la simbiosis es tan perfecta que al salir del cine todavía seguimos sintiéndonos en el pellejo de ese personaje e incluso vemos la vida desde su perspectiva.

En el videojuego, pese a disponer de un arma mucho más poderosa (al fin y al cabo no solo nos sentimos cercanos al personaje sino que somos ese personaje, incluso durante muchas más horas que en una película convencional), no siempre sucede de la misma manera. La pauta principal la marca el diseñador del juego a la hora de proporcionar las herramientas que tendrá a su disposición el jugador cuando interprete al personaje y de interactuar con el universo en el que está inmerso. Pero a diferencia del guionista, el jugador no está obligado a cumplir ningún tipo de lógica interna del personaje más allá del compromiso que se marque él mismo. Por tanto, el personaje se convierte más bien en una carcasa que proyecta nuestras fobias e inquietudes, completamente cambiantes y a veces incluso aleatorias. Deja de ser un personaje real cuyas decisiones deben estar marcadas y regidas por un patrón que se ha ido definiendo a lo largo del primer acto, para convertirse en una marioneta sin identidad definida. Porque esa identidad, en última instancia, se la confiere el jugador durante el acto mismo de jugar, es decir, de darle vida y coherencia a ese universo lúdico.

El principal problema que encontramos en el videojuego viene cuando esas elecciones, por el desarrollo propio de la estructura de la mecánica lúdica (y no tanto de la narrativa), nos lleva a tomar decisiones que van en contra de la personalidad y los principios básicos que identifican a nuestro personaje. Esas situaciones suelen darse por la necesidad de potenciar la interactividad en el juego, dándonos la toma última de decisiones vitales completamente intrascendentes. Ese poder que se le otorga al jugador no es más ni menos que el mismo que puede tener el guionista al escribir un guion, con la salvedad de que dichas decisiones no deben pasar por el juicio del espectador, sino que guionista y espectador se fusionan en una misma entidad que valora y cuestiona su propia obra. Y no lo hace siempre con fines narrativos, sino que en multitud de ocasiones son las consecuencias lúdicas las que van a

definir en última instancia la elección que tomemos (eso sin tener en cuenta la opción de guardar partida que nos suele permitir ver todas las opciones posibles).

Por ejemplo, en un título como *Fallout 3*, al poco tiempo de empezar la partida se le da la oportunidad al jugador de tomar una decisión tremendamente dramática. En tus manos tienes la posibilidad de detonar una bomba atómica que arrase por completo una ciudad habitada por un grupo de supervivientes: Megatón. Gente con la que has convivido en tus múltiples paseos por el Yermo, a la que le has comprado provisiones o a la que has ayudado con alguna misión secundaria. No importa lo que hayas experimentado en esa ciudad, ni el vínculo emocional que pueda haber establecido el personaje con esas personas. La opción es siempre la misma para todos los jugadores y todas las partidas sin importar lo que haya sucedido con anterioridad. No importa lo bondadoso o lo indiferente que hayas sido hasta ese momento con los habitantes de Megatón, porque siempre se puede producir un acto terrible de destrucción. ¿Cómo se podría asimilar algo así en una narrativa cinematográfica? ¿Cómo entender que ese personaje de pronto es capaz de cambiar por completo su actitud vital y realizar un acto de ese calibre? Si el personaje decide destruir Megatón, ese hecho no le afecta en nada a su personalidad. No hay remordimientos, ni dudas en su comportamiento posterior. Tampoco hay consecuencias morales, ni un cambio de actitud en la vida del personaje. Puede seguir comportándose igual, *como si no hubiera sucedido nada*. Se resume una acción dramática en una balanza de pros y contras, en los que como jugadores lo que hacemos es valorar si merece la pena guardar la partida para ver qué se pierde y qué se gana con cada una de las elecciones. Porque en el fondo, la construcción del personaje es lo de menos, lo importante son las consecuencias inmediatas en la mecánica del juego.

El mensaje del usuario Terminator91 en el foro de Meristation define muy bien la frialdad y la ausencia de valoraciones en la construcción del personaje a la hora de tomar este tipo de decisiones en un juego como *Fallout 3*[1]:

> «Anoche guardé la partida justo antes para ver qué pasa al tomar tal decisión, en primer lugar, si hacemos EXPLOTAR la bomba:
> Ventajas: Nos dan 500 chapas, nos dan una suite de lujo para vivir en una torre bastante guapa.
> Inconvenientes: No hay Megatón, con lo cual los personajes que allí aparecen no los veremos más.
>
> Si DESACTIVAMOS la bomba:
>
> Ventajas: Nos dan 100 míseras chapas, y una choza en Megatón para dormir, los habitantes de Megatón viven.
> Inconvenientes: La choza es una mierda, es poco dinero, el señor Burke es nuestro enemigo y más adelante nos hará la vida imposible.»

No se trata tanto de construir a un personaje al cual estamos interpretando (o él nos interpreta a nosotros), sino de ver todas las posibles líneas narrativas que se producen, todas alrededor del personaje y nunca afectándole a él. En estos casos, el personaje es un mero accionador de historias ajenas que presencia como si fuera el espectador de una película

1 Comentario extraído de http://zonaforo.meristation.com/topic/1183733

o de una novela. En lugar de ser él mismo el protagonista activo. Otro caso especial sería un juego como *Until Dawn*, donde la mecánica en sí premia la toma de elecciones y el experimentar todas las posibles historias que albergan el universo lúdico que las encierra. Pero este sistema destruye a los personajes porque, en realidad, es uno y todos a la vez, perdiendo por completo su esencia y su posible definición.

Cabe también destacar un juego como *Dishonored 2*, que no solo nos permite jugar la historia de formas diversas (atacando sin pudor o utilizando estrategias de sigilo para acabarse el juego sin matar a una sola persona), sino que la misma narración se adapta a esos cambios, premiando una estrategia realmente diferente del jugador, muy ligada a su interpretación del personaje y de cómo enfoca el mundo y su problema.

La interpretación es una de las claves esenciales a la hora de dar vida a ese cúmulo de vivencias y actitudes que es el personaje. Cualquier personaje en un guion está pensado para ser interpretado por un actor. La palabra inglesa que se emplea es mucho más explícita e incluso nos conecta directamente el cine con el propio videojuego: *play*. El actor no solo interpreta, sino que juega a ser otra persona. Tanto en el cine como en el videojuego, la interpretación es un juego de intercambio de roles. Pero mientras que en el videojuego esa interpretación es un medio (y el fin puede ser el mismo personaje, la narración o el jugador), en el cine la interpretación que hace el actor de ese personaje es un fin en sí mismo. El actor se convierte en el personaje.

Llegamos entonces a la esencia de este dilema. La interpretación dramática frente a la interpretación lúdica del personaje. El trabajo del actor es el de dar vida a un personaje que solo existe en el papel, sin su trabajo simplemente no existiría. Y más allá, como comentábamos, el actor se convierte en el personaje hasta el punto de que cuando se produce esa fusión es el actor quien deja de existir. Nos olvidamos de su presencia como entidad que existe en la vida real y le dotamos de la veracidad narrativa, esencial para dar ese salto que nos otorga la veracidad de esa ficción. Por su parte, la función que realiza el jugador a la hora de "interpretar" al personaje es más cercana a la que realiza un titiritero. El personaje puede dejar de tener toda su personalidad para ser un mero mecanismo que nos permita interactuar con el entorno lúdico en el que está inmerso. No se produce tanto una lectura del personaje, como una interpretación de las mecánicas del juego a través del personaje. Pasa a ser un medio en lugar de un fin en sí mismo.

6. EL DIÁLOGO

El diálogo es una de las principales conexiones que tenemos con nuestro personaje. Es su forma de expresión más directa y a través de la cual se relaciona no solo con el mundo sino también con el espectador. En un guion cinematográfico, el narrador se expresa con especial fuerza a través de los diálogos a los que se le confiere un valor único. Pero es también un mecanismo que se debe utilizar con cuidado. Cualquier palabra de más puede entorpecer el ritmo de una escena, o bien hacer demasiado farragoso un diálogo entre dos personajes. Como explica McKee, "La esencia del dialogo en pantalla es lo que en el teatro de la antigua Grecia se conocía como *stikomythia*, el rápido intercambio de breves turnos de palabra." El diálogo no es un simple intercambio de información, sino que es un arte en sí mismo dentro del cual debe existir una definición del personaje (cómo habla y por qué), unas intenciones directas (qué pretende) y en muchas ocasiones unas intenciones ocultas (el subtexto). El diálogo en el cine debe ser conciso, tanto por

necesidades de ritmo como de tiempo: la película debe durar 90-120 minutos, lo que nos obliga a concretar en ese intercambio de diálogos. Omitimos despedidas al hablar por teléfono, situaciones irrelevantes o cualquier cosa bueno haga avanzar de forma directa la narración o nuestra comprensión de los personajes. Un buen dialogo es aquel expresa el máximo con el mínimo.

El videojuego, en cambio, peca de una absoluta ausencia de concreción en los diálogos. Al contrario, se premia el exceso de diálogo como se puede ver en los largos intercambios que se producen en un juego como *Life is Strange*. Los personajes se convierten en máquinas parlantes que buscan continuamente la atención del jugador a través de diálogos que se podrían acortar sin problema. Diálogos que a su vez están saturados de información sobre la historia o el universo convirtiéndolos en todavía más farragosos (como sucede en *Mass Effect*). No se usa el subtexto en ningún momento, y la sutilidad del dialogo desaparece por completo para convertirse en un mero intercambio de información. Incluso, siguiendo con *Mass Effect*, se explicita la intención del diálogo que elige el jugador para anticipar si la respuesta que damos es más amable o furibunda, sin dejar espacio a los matices (el subtexto), o sin generar un diálogo creíble que no alterne estados emocionales sin motivo alguno (del enfado a la alegría para volver al enfado, sin que la conversación tenga una función narrativa clara). De nuevo, la interactividad brinda herramientas al jugador que entorpecen la lectura del mismo.

Este exceso de información de los videojuegos se plasma en los centenares de cartas, archivos y textos que pululan por un universo como el de *Dishonored 2*. Tratando de darle mayor trasfondo al universo y explicar todo lo posible, lo que hacen en realidad es llenarlo de ruido narrativo, desviando la atención del jugador no solo de la trama principal, sino también alejando al personaje del foco principal. Lo importante no es el trasfondo en sí de una historia, sino la relación que dicho trasfondo va a tener con nuestro personaje y con su objetivo.

En otros casos, vemos de nuevo el ejemplo del personaje como mero testigo de las historias de los demás, siendo la suya completamente plana y sencilla. Algo que sucede en los juegos de *Zelda*, en los que tenemos a Link, un héroe silencioso que no dialoga con nadie y que solo se dedica a escuchar a los demás.

7. CONCLUSIÓN

El paralelismo entre dos medios como el cine y el videojuego es siempre algo complejo de realizar, ya que sus funciones son muy diferentes. Sin embargo, siempre podremos buscar esos puntos de unión que poco a poco nos los vayan acercando. Hace años pensábamos que un videojuego más cinematográfico era aquel que contenía escenas de vídeo, como *The 7th Guest*, *Night Trap* o *Black Dahlia*. Más tarde lo fueron aquellos juegos que respondían a imitar a películas de acción, como el caso de *Uncharted*. Pero ninguno de ellos se centraba en lo esencial: otorgarle de coherencia narrativa al personaje principal que vamos a encarnar.

Pero ahora tenemos casos como *Firewatch*, una narración inmersiva que puede ser lúdica, pero que es ante todo una historia basada en un personaje y la relación estrecha que adquirimos con él, con su drama y cómo queremos que avance su historia a través de pequeños obstáculos que nosotros, los jugadores, debemos solucionar. No tomamos decisiones, pero sí nos obliga a realizar mecanismos lúdicos a la hora de desentrañar tanto la historia como el pasado del personaje. Es decir, no somos el personaje, sino que le ayudamos a que solucione su drama del que somos testigos en primera persona.

¿Quién es el personaje principal del videojuego? ¿Nosotros o esa figura modelada en 3D que está a nuestras órdenes? ¿Quién ayuda a quién? ¿Ayudamos nosotros al personaje a que solucione sus problemas o nos ayuda él a nosotros a vivir una experiencia lúdica? ¿O es una combinación de ambos factores?

La identificación del espectador con el personaje en una película se basa ante todo en la **empatía**, porque depositamos en él el poder que otorga la acción. Delegamos en su saber hacer para que se nos despliegue la historia y a la vez nos sorprenda y nos hable de cómo somos como seres humanos. Por otra parte, la identificación del jugador se basa en la **inmersión** y de cómo el personaje hace de vehículo entre el universo, su identidad narrativa y los deseos del jugador como parte esencial de la acción de la historia. Porque sin jugador no hay avance narrativo. Entender esas diferencias y acercarlas en la medida de lo posible hará mejores juegos a través de mejores personajes que el jugador quiera interpretar y no solo utilizar como si de una muda se tratase.

En definitiva, el personaje en el videojuego es un punto de partida que debe amoldarse al jugador y no al revés. El jugador no tiene la obligación de interpretar (siempre nos encontramos con una decisión moral pensando no en las consecuencias igualmente morales, sino en las directas sobre nuestra partida). Es el juego el que debe tener una mayor capacidad narrativa para amoldarse al jugador y al mismo tiempo preservar la pureza del personaje. Siempre teniendo en cuenta que un personaje no es más que la representación de nuestra humanidad, una sombra proyectada sobre las paredes de una cueva en la que habitamos como espectadores/jugadores. Porque, como define brillantemente Stephen King en su novela *Un saco de huesos*, "comparado con el hombre más vulgar que camina por la faz de la tierra y proyecta allí su sombra, el más brillante de los personajes de una novela no es más que un saco de huesos".

BIBLIOGRAFÍA CITADA:

SKOLNICK, Evan. *Video game Storytelling: What Every Developer Needs to Know about Narrative Techniques*. New York: Watson-Guptill, 2014.

McKEE, Robert. *El guion*. 3ª ed. Barcelona: Alba Editorial, 2004.

La narrativa del videojuego. https://www.youtube.com/watch?v=9JQgLwoRM-M

https://en.wikipedia.org/wiki/Ludonarrative#Ludonarrative_dissonance

http://www.ludology.org/articles/ludology.htm

VIDEO GAMES AS AMERICAN POPULAR CULTURE

Mark J. P. WOLF
Concordia University of Wisconsin

Video games have moved, possibly surpassing even movies, into a central role in American popular culture in a relatively short time, and today there is increasing evidence that the video game console –to some extent, as much as the personal computer– has emerged as a central media device through which "convergence culture" is taking place. In the world of massively multiplayer online games, new (and very real) economies and cultures have evolved with striking rapidity, while on a very different scale we see casual games like *Angry Birds* (2009) and *Candy Crush* (2012) increasingly becoming integrated into the rhythms of everyday life. Perhaps more than any other aspect of popular culture, video games have blurred the distinction between work and play; the games we play (and work at) tell us about American popular culture and where it is going.

Since their appearance as a commercially-available product in 1971, and as a consumer product in 1972, video games have become a major industry in the area of American popular culture. American cultural values have shaped what video games have become, and two of those values, invention and innovation, have expanded the variety of video games so broadly that only a few broad generalizations can now be made regarding the character of American video games. The highly competitive nature of American society has provided fertile ground for competitive gaming, which has become the dominant form of gaming (as opposed to other forms, such as co-operative play, sandbox-style play, puzzle-solving games, and so forth). In the 1970s and 1980s, arcades provided public venues for video game play, and from *Star Fire* (1980) onward, high-score tables, which allowed players to compare performances, meant that even single-player games had a competitive element to them (players could also compete with their own performances as well). Competition is often involved with the acquisition of goods, property, and position (which, at various levels in American culture, has resulted in consumerism, materialism, and imperialism), and equivalent activities in video games include the collecting of objects or points and the attaining of high scores or higher levels within a game. The fast pace of these games reflects, and contributes to, the pace of American life, which has for the most part accelerated since the 1970s, as technologies like the computer, microwave oven, cell phones, the Internet, and so forth increase the convenience and speed of many of the tasks found in daily life.

Other aspects of American culture, such as its relative extroversion, inventiveness, pioneer spirit, and appetite for novelty, are also apparent in many of the games developed in the USA, as well as in the way many American game companies are run, with informal, playful atmospheres that nonetheless have busy schedules and long hours. Besides competition and acquisition, other themes such as cross-cultural conflict, cultural assimilation, and the importance of personal identity (found in such games as the *Grand Theft Auto* series, the cities of which are very American in their depiction and action), are explored in many games. Some games, like *Red Dead Redemption* (2010) and *BioShock Infinite* (2012), even have designs which are highly influenced by American history, even when their settings are entirely fictional.

The ways in which video games have affected and been influenced by American popular culture have changed much over the first five decades of their existence, and so a historical approach is useful in exploring the topic, beginning with the cultural context into which video games made their first appearance.

1. VIDEO GAMES' ENTRANCE INTO POPULAR CULTURE

Apart from a few early games like *Spacewar!* (1962) which were experimental in nature and programmed on mainframe computers housed at universities and unavailable to the public, video games entered into popular culture through the venue of the arcade. During the 1950s and 1960s, arcades were places where rows of coin-operated entertainment-based machines could be found, in a traditional dating back to the 1890s and 1900s when mutoscopes, kinetoscopes, trade stimulators, and other coin-operated machines offered short movies, games of chance, and games of skill to patrons for their spare change. During the 1930s and 1940s, pinball games became popular, and shooting games designed like miniature shooting galleries, complete with guns mounted on the game cabinets, also appeared in arcades. By the late 1960s, a wide range of electromechanical coin-operated games offered players several genres of games, including shooting games, racing games, trivia games, themed pinball games, combat games, sports games, and more. Depending on the venue, such games might be played alongside other table-top games like pool, ping-pong, air hockey, and skeeball, some of which also required coins to play.

After the development of integrated circuits and commercial microprocessors, which allowed the miniaturization and standardization, respectively, video games were able to become commercial products, and they entered the arcade and took on the same forms and content that was already found in electromechanical games. Both types of games were housed in upright cabinets which provided a window on the action placed above a board of controls which was positioned at the height where a standing player's hands would be as he or she stood in front of the cabinet, and video games replaced the cabinet interior where the action took place with a television monitor and visuals that were on-screen. The content of most early arcade video games also reflected the genres already found in the arcade, such as shooting games, racing games, sports games, and versions of table-top games, such as the first video game hit, Atari's *PONG* (1972).

As a technological novelty, video games attracted audiences hungry for new technologies and new experiences, and were a part of the many attempts to combine art and technology that had occurred throughout the 1960s. Movements of minimalist art and electronic music coincided with the appearance of video games, and while they might not have had any direct

influence on the design of the games, they did provide a context in which the rather simple graphics and sounds of early games would be more acceptable to audiences, though it was the games' interactive nature that made them unique as an experience. From a financial standpoint, video games became attractive to arcade owners and operators, since they proved to be more reliable than electromechanical games in the long run by reducing the number of moving parts necessary, which also reduced the need for frequent repairs and replacement parts. As video games became more sophisticated and were able to offer a greater range of playing possibilities, they began to displace electromechanical games as the arcade's dominant form of gaming, and eventually even pinball games, which would never completely disappear, would begin their decline once video games gained prominence. By the late 1970s and afterwards, arcades would come to be known for video games more than any other type of games, and sometimes even be referred to as "video game arcades".

Video games also claim another reason for cultural significance; for most of the American general public, they would be the first encounter with computer technology on a personal basis. While most large-scale computer technology of the early 1970s was found at universities and businesses, and not available to the public, video games provided access and user-friendly interaction that combined computer technology with fun. Concurrent with arcade video games, home video game systems, beginning with Ralph Baer's Magnavox Odyssey in 1972, brought computer technology into the home for the first time, and gave it a purpose (other tasks that computers would eventually take over were already being done by typewriters, pocket calculators, telephones, and other existing technologies of the day). Home video games of the 1970s and 1980s, then, can be seen as paving the way for home computer technology, which might otherwise had a more difficult time becoming established, due to the initially high prices of home computers along with the fact that there were no other tasks for home computers to do that weren't handled by other technologies. Games, then, provided an impetus for the purchase of home computers, and some, like the TI99/4a Texas Instruments home computer, even had a slot for cartridges built into them. Likewise, some video game companies, like Atari and Coleco, also produced lines of home computers along with home game console systems.

Home computers also allowed video games to enter American culture as the products of hobbyists, and the making of games became an activity around which communities of hobbyists would arise. Many of the early home computers, such as the TI99/4a, the Commodore VIC-20 and Commodore 64, the TRS-80, and the Apple II, were used for game programming, and magazines of the 1970s and early 1980s, such as *Creative Computing* (1974-1985), *BYTE Magazine* (1975-1998), *Compute!* (1979-1994), *80 Micro* (1980-1988), and *PC Magazine* (1982-2009), promoted it as well. Games provided a reason to learn programming, and magazines often published code that its readers could use, and readers used the magazines to advertise and sell their own games. The existence of home computers made it easier for programmers to enter the video game industry, since they provided a platform that was more accessible than the proprietary home console systems for which specialized programming and cartridge production was required to create games. Some game authors, like Richard Garriott, author of the *Ultima* series, found success and established their own computer game companies. These kinds of successes, from basement programming to multimillion-dollar companies, served to inspire a whole generation of would-be game programmers, and advanced the hobbyist and homebrew video game scene during the 1980s.

By 1983, video games were an active and still-growing sector of American popular culture, but with a glut of games on the market, novelty that was wearing off due to audiences expecting still more advances in software and hardware, and cut-throat competition resulting in price slashing and low-quality games, the video game industry faced a crash in North America that ended their golden age and caused some to question whether video games had only been a passing fad. The crash came right after a peak in popularity; in 1981, the home video game market had tripled, and arcade games made an estimated income somewhere between five and seven billion dollars, with 1.5 million arcade video games in operation and around 24,000 arcades across the country.[1] Even some individual arcade games, like *Space Invaders* (1978), *Pac-Man* (1980), and *Defender* (1980) had each pulled in hundreds of millions of dollars. But warnings heralded a sea change; in October 1981, Atari expected that 10,000 players would take part in its $50,000 World Championship event in Chicago, and only about 250 players attended.[2] And in late 1982, arcade video game profits were lower than expected. Other electronics industries had experienced crashes during the 1970s, including those that produced pocket calculators, digital watches, and CB radios, and even the home video game industry had a crash of its own in 1977; but a rebound followed by five years of success led many to think that another crash was unlikely.

Thanks to video games, the number of arcades more than doubled from 1980 to 1982, but more than 2000 of them would close in 1983.[3] That year home video game sales dropped, and industry profits were down 35% from 1982, with industry-wide losses around $1.5 billion.[4] The May 7, 1984 edition of *BusinessWeek* even featured an article entitled "The Trend is Back to Pinball Machines", convinced the fad was over. Losses forced many small companies to leave the industry; Mattel, whose Intellivision home system made them the third largest player in the industry quit producing games; and even Atari lost over half a billion dollars. The golden age of video games, along with American dominance of the video game industry, had passed into history.

The crash ended in 1985 when a Japan home video game system, released as the Nintendo Famicom (from "Family Computer") in Japan, was renamed the Nintendo Entertainment System (NES) and released in the North American market. Nintendo was more careful about third-party developers than Atari had been, insuring higher quality and family-friendly fare, a strategy that brought success for their system and restored American faith in the video game industry. Around the same time, the producers of American popular culture were also becoming aware of how video games could profitably become a lucrative venue for their commercial franchises.

---

1 The figure of $5 billion for 1981 is found both in *Newsweek* and *Time*. See Lynn Langway *et al*, "Invasion of the Video Creatures", *Newsweek*, November 16, 1981, pages 90-94, and John Skow, "Games that Play People", *Time*, January 18, 1982, pages 50-58. But another article, "Arcade games start to flicker", *Business Week*, December 6, 1982, page 39, claims that "players slid an estimated $7 billion worth of quarters into arcade game machines". The figures for arcades and machines in operation come from *Play Meter* magazine, as mentioned in Steven Kent, *The Ultimate History of Video Games: The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*, Roseville, California: Prima Publishing, 2001, page 152.

2 See *Game Informer*, May 2005, Volume 15, Number 5, Issue 145, page 150.

3 According to Bernstein Research, as reported in Albert Mehrabian and Warren Wixen, "Lights Out at the Arcade", *Psychology Today*, December 1983, page 72, and Charles P. Alexander, "Video Games Go Crunch!", *Time*, October 17, 1983, page 64.

4 From "The Trend is Back to Pinball Machines", *BusinessWeek*, May 7, 1984, page 37.

2. VIDEO GAMES AND OTHER MEDIA

With the release of *Star Wars* in 1977, media-based industries, especially the film industry, began to see the value of franchising, as Lucasfilm followed its feature film with a television special, comic books, trading cards, playsets, board games, film sequels, and eventually video games as well. As the home video game industry was taking off after the Atari VCS 2600 popularized cartridge-based systems and invited third-party development of games for its system, an assortment of companies, from Parker Brothers to 20th Century Fox to Quaker Oats, produced cartridges for the Atari 2600, hoping for a hit. Other companies licensed their intellectual property to game-producing companies, resulting in Atari cartridges based on movies, such as *Superman* (1979), *Raiders of the Lost Ark* (1981), *E.T.: The Extraterrestrial* (1982), and *Krull* (1983), *Towering Inferno* (1982), and many others. There were also games based on television shows, including *Alpha Beam with Ernie* (1983), *Big Bird's Egg Catch* (1983), *Cookie Monster Munch* (1983), and *M*A*S*H* (1983) (which was a game based on a television show based on a movie that was based on a book). Some cartridges were even adaptations of television commercials, including *Chase the Chuck Wagon* (1983) and *Kool-Aid Man* (1983), both of which are now sought after by collectors. Other games featured characters who were already transmedia stars, like Rocky and Bullwinkle, Buck Rogers, Bugs Bunny, the Care Bears, the Berenstain Bears, Garfield, the Smurfs, Spider-man, Snoopy, G. I. Joe, Strawberry Shortcake, and Superman.

As of the early 1980s, video game graphics were still rudimentary enough that they strained to represent recognizable characters with small numbers of pixels. Basing these characters on existing franchises and properties gave more depth to the characters and made the game's limited action more meaningful, as players used their imaginations to fill in missing details and situations from other media. During this time, however, video games began to introduce popular characters from their own hits, like Pac-Man, who first appeared in Namco's 1980 arcade game and went on to have his own board game in 1980, a trading card set in 1981, and television cartoon series in 1982 (which ran for two seasons, with a total of 44 episodes), along with plenty of video game sequels, some of which, like *Ms. Pac-Man* (1981), had their own transmedia merchandise. Later video game stars, like Nintendo's Mario and Luigi, Link from *The Legend of Zelda* (1986), Lara Croft, and others, would star in series of games and works in other media, like the dreadful *The Super Mario Bros. Super TV Show!* (1989) that ran for 65 episodes.

As they became a part of popular culture, video games appeared in the background in movies, when characters went to play in arcades, and by the 1980s, they became the central story element of some movies, including *Tron* (1982), *WarGames* (1983), *Nightmares* (1983), *Cloak & Dagger* (1984), *The Last Starfighter* (1984), *The Dungeonmaster* (1985), *The Wizard* (1989), *Toys* (1992), *Arcade* (1993), and more. Typically in these films, the otherwise virtual activities within video games become tied to real world stakes and consequences, and the development of players' game skills become connected to some type of life-or-death conflict. Several of these movies had video game tie-ins that were planned along with the films themselves, leading to cross-media production and marketing. Games that might have otherwise attracted little notice were attached to well-marketed films, and were positioned for film audiences who wanted to extend their experiences into an interactive form.

By the mid-1990s, the opposite trend began, as films based on video games starting appearing in theaters, including *Super Mario Bros.* (1993), *Double Dragon* (1994), *Street*

Fighter (1994), *Mortal Kombat* (1995), *Mortal Kombat: Annihilation* (1997), *Wing Commander* (1999), *Lara Croft: Tomb Raider* (2001), and *Final Fantasy: The Spirits Within* (2001). Such films underscored the fact that video games were more than simply just an extra venue for transmedia franchises to exploit; they were now a medium of origin for franchises, particularly character-based ones which centered around conflict. Video games and movies both spawned sequels and adaptations of each other, and video games began adapting an increasing number of cinematic conventions as the graphical capabilities of game systems allowed more realistic imagery and action, with cut-scenes that were themselves short movies. At the same time, Hollywood feature films were becoming faster paced and involved an increasing amount of computer graphics as digital effects became more widespread. And this complementarity, in turn, made it easier for franchises to cross over between media, or even be conceived for release in multiple media simultaneously. For example, the video game *Enter the Matrix* (2003) was released the same month as *The Matrix Reloaded* (2003), which featured the same characters (played by the same actors) as the film, and a concurrent plotline, with the film and game both making references to each other's story content within their own stories.

Likewise, during the 1990s and 2000s, dozens of television shows appeared, both animation and live-action, which were based on video game characters and worlds.[5] Over the years, many popular live-action television shows have also featured episodes whose stories revolved around video games, including *Star Trek: The Next Generation* (1987-1994), *Seinfeld* (1989-1998), *The X-Files* (1993-2002), *Stargate SG-1* (1997-2007), *Futurama* (1999-2013), *Law & Order: Special Victims Unit* (1999-present), *Law & Order: Criminal Intent* (2001-2011), *CSI: Miami* (2002-2012), and *CSI: NY* (2004-2013).[6] The plotlines of these episodes typically involve the consequences of video game play in the real world, or, in the case of science fiction programs, imagined games using advanced technology (usually some form of virtual reality which make the games seem more real than what was currently possible). Video game content has also crossed over into other media, such as comics and board games, and many popular games and game series have their own fan communities on the World Wide Web.

Presently, video games have joined the ranks of other media as a series of venues for which transmedia content is produced, with simultaneous releases in mind, rather than merely adaptation from one medium to another. Even shows and franchises aimed at adults include video games; for example, there are five games based on the *Law & Order* franchise, *Law & Order: Dead on the Money* (2002), *Law & Order: Double or Nothing* (2003), *Law & Order: Justice is Served* (2004), *Law & Order: Criminal Intent* (2005), and *Law & Order: Legacies* (released in seven episodes, 2011-2012), all of which feature the same actors who appear on the television series, with Jerry Orbach, S. Epatha Mekerson, Elizabeth Rohm, Victor Brandt, and Vincent D'Onofrio reprising their roles from the program.

Video games have not only become integrated with other media, but have also expanded into areas of life beyond entertainment, beyond home and arcade, becoming increasingly a part not only of American popular culture, but also American daily life, and it is to these that we next turn.

---

5 One can find a list of these at http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_television_programs_based_on_video_games.

6 See the section "Non-game series episodes with plots centered on video games" on the Wikipedia page http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_television_programs_based_on_video_games.

3. OTHER USES FOR VIDEO GAMES

Even before the age of commercial video games, military flight simulators helped train pilots, and their technology would later be applied to gaming, an early link between skill games and training technologies. When Atari released the arcade game *BattleZone* (1980), a version known as the Bradley Trainer was commissioned by the U.S. military for tank training. Atari employs did not like working for the military, however, and in the end only two were ever produced.[7] On-the-job training began experimenting with the use of video games, which could be designed to teach job-related skills, or simulate decision-making situations, with games' real-time interactive making reaction time a factor. Training games became an extension of training videos used by corporations, as on-the-job training became more codified and structured during the 1980s and 1990s, along with the growing integration of computer technology. The use of games for corporate training soon became big business, and by 2008, a study by the Entertainment Software Association (ESA) found that an estimated 70% of major domestic employers used games for training purposes.[8] Examples of job training games include *Incident Commander* (2007) from the U.S. Department of Justice and BreakAway Games, about the coordination of disaster relief efforts; *Job of Honor* (2007), from The MITRE Company and used for recruiting; and *The Cisco Mind Share Game* (2009) used for network certification training. A number of companies, such as Minerva Software (formerly Cyberlore) and Marc Prensky's Games2Train, even specialize in developing games for job training, and studies have shown that the interactive learning found in video game training is often more effective than traditional methods.[9]

Job training and business simulations are just a part of the broader use of video games in education, from such early programs as *Mario Teaches Typing* (1991) to specialized games used in classrooms or in museum displays. Even physical education classes have used video games; Konami's *Dance Dance Revolution* (1998) was so popular in gym classes that the company released a special "Classroom Edition" of the game with wireless dance mats, which tracked 48 vital metrics including calories burned, and even included lesson plans.[10] Debates and research regarding the use of video games in education have produced an enormous amount of literature in the last two decades, as different uses of games are implements in classrooms.

The idea of using games for learning was not lost on advertisers, who had managed to introduce advertisements into games beginning in the early 1980s (Atari's *Pole Position* (1982) used in-game roadside signs to advertise real companies, and *Chase the Chuck Wagon* (1983), *Kool-Aid Man* (1983), and *Pepsi Invaders* (1983), were all essentially advertising). Some came with the products they advertised; Quaker Oats's *Cap'n Crunch's Crunchling Adventure* (1999) was released on a CD-ROM attached to boxes of cereal. The companies

7 According to Steven L. Kent, *The Ultimate History of Video Games: The Story Behind the Craze that Touched Our Lives and Changed the World*, New York, New York: Three Rivers Press., 2001, pages 153-155.

8 Steinberg, Scott, "Game Theory: Business Leaders Look to Video Games as the Future of Management Training", *Go* magazine, March 2010, pages 96-99.

9 Orland, Kyle, "Study: Workers Trained on Video Games Perform Better", *Gamasutra*, October 19, 2010, available at http://www.gamasutra.com/view/news/31073/Study_Workers_Trained_On_Video_Games_Perform_Better.php.

10 See http://www.gophersport.com/pe/middle-school-electronic/konami-dancedancerevolution-classroom-edition.

most interested in advergaming, as it came to be called, tended to be those marketing food and drink to younger crowd; snack food and soda companies like 7-Up, Coca-Cola, Cheetos, and Pepsi, and fast-food restaurant chains like Burger King, McDonald's, and Domino's Pizza. Advergames could target adults as well; for example, car manufacturers including BMW, Toyota, and Volvo also produced advergames. After the appearance of web-based games, advergames began appearing on-line, usually with links to companies' websites, allowing games to be more closely connected with the company and company information, spreading the games digitally without additional cost, resulting in viral marketing. Services like The Massive Network can insert place ads into on-line video games through the use of software development kits that place advertising images onto in-game billboards, posters, and other surfaces, and can change these ads over time.

As mobile devices came to have better screens and greater storage, they became new venues for games, and allowed the playing of games anywhere the user went. This was a proven strategy, since handheld games had been around since the late 1970s, and handheld console systems since Milton Bradley's Microvision appeared in 1979. Later systems, like Atari Lynx and the Nintendo Game Boy series of systems, popularized handheld gaming in the 1990s, helping the demand for games on mobile devices. The ability to play games anywhere –during commutes on public transportation, between the events of daily life, or even while waiting in line– led to the rise of the casual gaming movement, which involved simple, easy-to-play games which could fill the user's spare minutes and did not require large time investments or feature steep learning curves. These games, like Rovio Entertainment's *Angry Birds* (2009) or King Digital Entertainment's *Candy Crush Saga* (2012), are designed for small touch screens and often have brightly-colored graphics and simple gameplay designed to appeal to a broad audience. Often, these games can be downloaded for free, with companies making their money instead from the sale of in-game items. Mobile devices and casual games brought gaming to audiences who previously did not consider themselves game players, easing them into gaming culture.

Social media games also brought legions of new gamers into gaming culture. Games designed to be used on Facebook, like Zynga's *Mafia Wars* (2008) and *Farmville* (2009), turn users into players, and many casual games, like *Candy Crush Saga*, are now Facebook games as well. Such games receive publicity through social media, many even requiring users to help each other, and social media networks help these games to spread quickly and virally, amounting to millions of monthly users. Because social media can be accessed on mobile devices, the overlap between casual games and social media games continues to grow, although the latter depends on a network of multiple users. Although most casual game play done in public serves to isolate users from their surroundings, their faces and gazes aimed at their small, handheld screens, social games offer a connection to other users, though a highly-mediated one with limited interaction available. In a relatively short time, both types of games have embedded themselves deeply in American popular culture and seem to be there to stay.

While one of the stereotypes about video games suggests that they are frivolous or just for fun, the type of games that has come to be known as "serious games" proves that this is not the case. Including the job training games discussed earlier, serious games are specifically designed for uses outside of entertainment; city planning, business simulation, news, education, exercise, art, and so forth. These games have a function and purpose which is usually that of information, education, comment, or criticism, with the game's interaction

used to engage the audience and make learning more response-driven. Because they involve decisions made by, and feedback from, the user, games can also be used to test users to see whether or not they have learned and integrated the information that a game has presented, and demonstrates that learning and testing can be combined seamlessly together. Advergames, too, can be considered a form of serious games, and since 2003, politicians have been using video games as part of their political campaigns, starting with the game *Howard Dean for Iowa* (2003).

Serious games are one of the fastest-growing areas of video game culture. Advertisers, marketers, and educators have turned the serious games sector into a large industry, recognizing that younger generations who have grown up with video games often respond to them better than to other media outlets involving traditional, noninteractive media. Popular games may even go viral, spreading as word-of-mouth publicity through social media and other electronic channels. The success and rapid growth of serious games in American popular culture is also part of a larger trend toward what has come to be called "gamification".

4. CONVERGENCE CULTURE AND GAMIFICATION

Since the appearance of digital technology, especially following the widespread adoption of home computers in the 1980s and 1990s, most analog media technologies have slowly been replaced by their digital equivalents. And these technologies, all based on the computer, have become more alike in the hardware and software they use, resulting in a technological convergence; for example, films are available on DVDs, Blu-ray discs, or by streaming over the Internet, as are television programs, and video games are released on DVDs, Blu-ray discs, and on-line. Likewise, many of the latest home video game console systems can play DVDs, Blu-ray discs, and compact discs (CDs) with audio content, in addition to video games, and they all can access on-line content direct from the Internet. Single-purpose media devices have given way to consoles, tablets, and mobile devices that are able to play a variety of audiovisual content, and content is often designed with transmedial usage in mind, just as the transmedial franchises that provide the content do so in a variety of different media simultaneously.

Video games, then, can be found on mobile phones, every kind of mobile device with a screen, and even on television; one can now find a growing number of channels of Internet television, streamed directly to television monitors with devices like the Roku Streaming Player, which are completely made up of games that are played on the television screen using the television remote as a controller. Any device that features a screen and some kind of input device is likely to have games available for it.

At the same time, there is what is now referred to as the "gamification" of American culture. Culture has always involved play, and play is even older than culture, as theorist Johan Huizinga pointed out long ago.[11] As mentioned earlier, competition and acquisition have been positioned as goals in American culture, in a variety of ways, and forms of them are ubiquitous enough to make them well-ingrained into people's thinking and world-view. As digital screen technologies have spread, video games have spread as well, and

11 See Johan Huizinga, *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*, (New York, New York: Routledge, 1949), which analyzed the role and importance of play in culture.

the attitudes and types of thinking found in gameplay have coincided well with existing attitudes in American culture, making it not just possible but perhaps inevitable that video game structures would come to be applied to a variety of situations in everyday life. Making something into a game can improve user engagement and interest, while competition and the lure of acquisition can provide motivation where little or none may have existed previously, and a gamelike attitude may make something more fun than it would be otherwise, attracting users' attention by turning whatever it touches into entertainment. Gamelike thinking and game mechanics now inform much of the interaction between businesses, individuals, and other institutions, and competition for the individual's attention, time, money, and other kinds of support seems to only encourage gamification itself, especially when its application appears to lead to success.

Gamification has a downside and negative aspects as well; competition can be unfair or unnecessary, and viewing everything in terms of win/loss situations can reduce community feelings and harm interpersonal communication, relationships, and harmony, causing people to rank themselves against others, which can lead to unpleasant results due to both imagined "wins" and "losses". A gamelike attitude may reduce empathy and altruism, as competition promotes a self-centered world-view, and encourages a lack of seriousness where it might otherwise be needed. Taken to an extreme, gamification reduces everything to entertainment, which is then evaluated on the basis of whether or not one has fun playing, at the expense of more important criteria. While one may point out that such criticisms describe situations resulting mostly from excesses or abuses of gamification, rather than the idea of gamification itself, the question of where the line should be drawn between them is still one open to great debate.

Whatever one may think of gamification, its presence and growth demonstrate how video games have become a dominant force within American popular culture, an influence on other media, and a part of everyday life for most Americans. Nor does this impact appear to be lessening; with new technologies on the horizon, including greater screen resolutions, faster processors, better artificial intelligence algorithms and more sophisticated procedural generation techniques, and increasingly immersive user interfaces like the virtual reality-based Oculus Rift, the full impact that video games will have on American culture still remains to be seen. Video games, now appearing in so many forms and configurations that they have surpassed what was previously meant by both terms "video" and "games", are still a growing part of culture, and have begun to steer culture as well, helping to redefine what is popular in American popular culture.