



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Máster

Convergencias del lenguaje cinematográfico y del videojuego: La hibridación audiovisual y estética en las últimas sagas de Naughty Dog

Convergences between film and video games languages: The audiovisual and aesthetic hybridisation at Naughty Dog's latest sagas

Autora

Eva Millán Lasheras

Director

Dr. Fernando Sanz Ferreruela

Facultad de Filosofía y Letras
Universidad de Zaragoza
Noviembre de 2021

CONVERGENCIAS DEL LENGUAJE
CINEMATOGRAFICO Y DEL VIDEOJUEGO:

**La hibridación audiovisual
y estética en las últimas
sagas de Naughty Dog**

Eva Millán Lasheras

Director: Dr. Fernando Sanz Ferreruela

Trabajo Fin de Máster. Noviembre de 2021
Máster en Estudios Avanzados en Historia del Arte



**Universidad
Zaragoza**

1542

Resumen

Desde el nacimiento de los videojuegos han quedado patentes las relaciones del medio interactivo con el medio cinematográfico. Su evolución ha determinado que alcancen una naturaleza híbrida en un importante sector del videojuego, así como numerosos intercambios entre el lenguaje y estética de ambos. Partiendo de distintos estudios académicos que abordan estas relaciones, en el presente trabajo se han analizado las influencias y convergencias de sus lenguajes en la saga *Uncharted* (2007-2017) y *The Last of Us* (2013-2020), dos de las franquicias con más fama «cinematográfica» del estudio californiano Naughty Dog, desarrollador de algunas de las sagas de videojuegos más famosas y relevantes del panorama occidental. También se ha abordado la implicación emocional del jugador y las lecturas desde la perspectiva de género presentes en estas obras cuyas futuras adaptaciones al cine y a las series en *streaming* abren nuevos interrogantes acerca del futuro de estas relaciones de la cultura audiovisual de masas.

Palabras clave: Videojuegos; cinematografía; videolúdico; convergencias; lenguaje audiovisual; estética; Naughty Dog.

Abstract

Since birth of video games, the relationship between the interactive media and the cinematographic media has been evident. Its evolution has reached a hybrid nature in an important sector of video games, as well as numerous exchanges in language and aesthetics between both of them. Bringing together different academic studies that approach these relationships, this document has analyzed the influences and convergences of their languages in the *Uncharted* (2007-2017) and *The Last of Us* (2013-2020) sagas, two of the most "cinematographic" fame franchises of the Californian studio Naughty Dog, developer of some of the most famous and relevant video game sagas in the Western panorama. The emotional involvement of the player and the readings from a gender perspective presented in these pieces have also been approached, whose future adaptations to cinema and streaming series open up new questions about the future relationship between these audiovisual media culture.

Keywords: Video games; cinematography; videoludic; convergences; audiovisual language; aesthetic; Naughty Dog.

ÍNDICE

PRESENTACIÓN DEL TRABAJO FIN DE MÁSTER	3
1. Delimitación del tema y justificación	3
2. Estado de la cuestión.....	4
3. Objetivos	12
4. Metodología aplicada.....	12
DESARROLLO ANALÍTICO	15
1. Introducción.....	15
2. Dos visiones, una misma historia	18
2.1. El nacimiento de un nuevo modo de ver: jugando	19
2.1.1. Una estética primigenia: El Modo de Representación Primitivo	21
2.1.2. Primeras confluencias temáticas.....	24
2.1.3. La peligrosidad del videojuego y de la cultura del espectáculo	26
2.2. Encuentros y desencuentros de la revolución digital.....	27
2.2.1. La cinemática y su aproximación cinematográfica	27
2.2.2. La llegada de la adaptación del videojuego a la gran pantalla	33
2.3. ¿Cuándo el aprendiz supera al maestro?.....	36
2.3.1. Del «videojuego de autor» al «cine interactivo».....	37
2.3.2. La hibridación del lenguaje y los logros de la animación	42
2.3.3. El futuro cercano de la tecnología audiovisual.....	48
3. Una aproximación a Naughty Dog	53
3.1. Origen y desarrollo de un referente videolúdico	53
3.1.1. Amy Hennig, el alma de <i>Uncharted</i>	55
3.1.2. Neil Druckmann, la madurez en <i>The Last of Us</i>	57
3.2. El «rodaje» en el videojuego	59
4. Convergencias en los objetos de estudio	66
4.1. La mirada en lo cinematográfico para la conjunción de dos hitos videolúdicos.....	66
4.1.1. Influencias y disidencias entre <i>Uncharted</i> e <i>Indiana Jones</i>	67
4.1.2. <i>The Last of Us</i> y la pluralidad de fuentes que le dieron forma.....	72

4.2. Asimilaciones del lenguaje fílmico y particularidades del lenguaje del videojuego	82
4.2.1. Estructura narrativa y montaje invertido: la relevancia del <i>flashback</i> en la profundización de los personajes, relaciones y conflictos.....	82
4.2.2. La esencia del videojuego en el <i>gameplay</i> : la historia narrada por el jugador, sus límites y la implicación emocional	92
4.3. Cuestiones de género y diversidad en el videojuego.....	98
4.3.1. La mujer como creadora y jugadora.....	100
4.3.2. La representación de la mujer en el videojuego.....	104
4.4. Influencias y próximas adaptaciones.....	112
4.4.1. El videojuego como fuente.....	114
4.4.2. Las adaptaciones al cine y series de nuestros objetos de estudio ...	120
5. Conclusiones.....	126
AGRADECIMIENTOS	129
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS Y WEBGRAFÍA.....	130
1. Bibliografía videolúdica.....	130
2. Bibliografía cinematográfica.....	131
3. Bibliografía relación cine y videojuegos	132
4. Bibliografía sobre cultura de masas y otros	133
5. Webgrafía.....	134
5.1. Artículos de revistas académicas digitales.....	134
5.2. Artículos en páginas web.....	136
FUENTES AUDIOVISUALES	139
ANEXO DE FICHAS TÉCNICAS	141

1. DELIMITACIÓN DEL TEMA Y JUSTIFICACIÓN

El presente Trabajo Fin de Máster con el título *Convergencias del lenguaje cinematográfico y del videojuego: La hibridación audiovisual y estética en las últimas sagas de Naughty Dog*, realizado para el Máster en Estudios Avanzados en Historia del Arte del Departamento de Historia del Arte de la Universidad de Zaragoza, se propone abordar el estudio de las relaciones del lenguaje y la estética de dos medios audiovisuales de gran relevancia dentro del fenómeno de la cultura de masas como son: el cine — incluyendo también el formato de las series televisivas y de *streaming*— y los videojuegos. Prestando atención en el panorama más actual para abordar el tema.

Dada la presencia que tienen sus lenguajes, e incluso la iconografía generada a partir de estos en la sociedad globalizada en que vivimos, parece ineludible prestar atención sobre la cuestión. Sin ir más lejos en Zaragoza contamos con barrios cuyas calles llevan el nombre de históricas películas y también de icónicos videojuegos, además de que en los recientemente concluidos Juegos Olímpicos de Tokio 2020 se han escuchado algunas de las más destacadas bandas sonoras de videojuegos y anime de firma nipona. Por supuesto, llevados también por el interés personal que despierta, la profunda afición y amor por ambos medios y las palpables conexiones que los unen, se ha delimitado el análisis a la hibridación que consideraremos natural como obras audiovisuales y se ha ido desarrollando entre estos medios prácticamente desde el surgimiento del juego interactivo. Sin olvidar tampoco las características que los definen e individualizan.

Por esta razón, el prisma desde el que se enfoca el presente Trabajo Fin de Máster es desde el medio videolúdico, poniendo atención en los elementos en origen cinematográficos que hallamos en mayor o menor medida en buena parte de sus propuestas y en el poder de influencia que el videojuego y sus características ejercen sobre su antecesor. Se ha decidido abordar desde esta perspectiva debido a que su estudio es más reciente, y la consciencia de que aún con su indudable presencia en nuestra cultura actual, sigue siendo un cierto desconocido a diferencia de las nociones generales que podemos tener asentadas del cine para los más ajenos, en especial, sobre aquellos contenidos de sus estudios teóricos. Por lo que se busca evitar en el desarrollo de los contenidos una desinformación tanto en sus avatares históricos, como en aspectos terminológicos que no permitan su adecuada comprensión.

Así pues, tras una introducción que nos acercará a la situación de la cultura de masas a través de estos dos medios de expresión audiovisual, resulta fundamental a la hora de abordar nuestro objeto de estudio elaborar un recorrido histórico que nos permita conocer las raíces que gestaron y dieron lugar al videojuego. Así como su desarrollo y, por supuesto, los vínculos y paralelismos que en el proceso se han podido atribuir en relación con la historia del cine como punto clave de este recorrido hasta nuestros días.

De este modo, una vez sentadas las bases, el grueso del trabajo se estrecha al centrarnos en el estudio californiano Naughty Dog. Desarrolladora de videojuegos seleccionada para el análisis más particular de las obras de sus dos franquicias más recientes: *Uncharted* (2007-2017) y *The Last of Us* (2013-2020), por el interés que para nuestro foco de estudio tienen al caracterizarse por un cada vez mayor equilibrio de los lenguajes que fundamentan la elección de nuestro tema. Aunque destacando la importancia de sus precedentes, prestaremos un especial interés en el último trabajo de la desarrolladora con *The Last of Us Parte II* (2020). Entendiéndolo como culminación que el medio ha logrado en la convergencia de los lenguajes audiovisuales dentro de la obra de Naughty Dog.

También atendiendo a aspectos que nos aproximarán a la perspectiva de género y la diversidad en estas dos industrias de la cultura audiovisual sobre las que se llega a decir que, si bien el siglo XX estuvo protagonizado por la brillantez del cine, respecto a los videojuegos el filósofo Juan Cueto Alas, padre de la crítica televisiva en la prensa española y director de Canal +, ya postulaba en los años setenta y ochenta que «las maquinitas» serían el gran artefacto cultural del siglo venidero.¹ Pues los videojuegos, efectivamente, parecen estar abriendo el camino para convertirse, a pesar de los prejuicios persistentes y más allá de limitar a entenderse como un entretenimiento, en el modo de expresión audiovisual del siglo XXI.

¹ VALLÍN, P., «Prólogo. Ideologías de la Santísima Trinidad» en GARCÍA RASO, D., *Palabra de Triple A. Progresismo para transformar la realidad en las grandes producciones de videojuegos*, Sevilla, Héroes de Papel, 2021, p. 13

2. ESTADO DE LA CUESTIÓN

Debido a la naturaleza del tema, dividimos la información consultada para sentar las bases del estudio en tres bloques: cultura de masas, historia y lenguaje cinematográfico y, en último lugar, siendo al que más atención se le ha prestado por tratarse del foco principal del análisis, aquellos escritos referentes a los denominados *game studies*, es decir, los estudios del videojuego.

Por tanto, para el acercamiento al contexto de la cultura de masas de las que forman parte las industrias audiovisuales sobre las que ahondamos, se ha acudido, en primer lugar y motivado por la naturaleza de los medios estudiados a *La obra de arte en la época de su reproductividad técnica*² y las observaciones de Benjamin más próximas al cine y al fin de la unicidad de la obra que sirve de igual modo al videojuego en este ensayo en origen publicado en 1936. El recorrido por los textos fundamentales conduce a continuación a *Dialéctica de la Ilustración*³ con las reflexiones de Horkheimer y Adorno a la altura de 1944. Los primeros capítulos del ensayo *Apocalípticos e integrados*⁴ insisten de forma más genérica respecto a la cultura de masas donde Umberto Eco, en esta obra de 1964, llega a mostrarse en parte crítico con la visión de los filósofos, pues se explora la cultura popular desde aquellos «apocalípticos» que la ven como nociva y por oposición los que la integran y acogen, proporcionándonos distintos puntos de vista sobre el tema.

Recogiendo reflexiones tanto de los textos de los clásicos ya trabajados como la problemática y el debate que se mantiene en la actualidad está *Cultura popular y cultura de masas. Conceptos, recorridos y polémicas*⁵ para ofrecer una visión global del fenómeno. A la hora de completar su amplio bagaje, ha servido de apoyo para remontarnos al siglo XIX, puesto que no es un fenómeno del siglo pasado: *Diversión ilimitada. El auge de la cultura de masas (1850-1970)*.⁶ Por último, los enfoques de *Cultura Mainstream. Como nacen los fenómenos de masas*⁷ y *Los nuevos escenarios de*

² BENJAMIN, W., *La obra de arte en la época de su reproductividad técnica*, México D.F., Ítaca, 2003 [publicación original: 1936].

³ HORKHEIMER, M. y ADORNO, T.W., *Dialéctica de la Ilustración*, Madrid, Editorial Trotta, 1997 [publicación original: 1944].

⁴ ECO, U., *Apocalípticos e integrados*, Barcelona, Editorial Lumen, 1984 [publicación original: 1964].

⁵ ZUBIETA, A.M. (dir.), *Cultura popular y cultura de masas. Conceptos, recorridos y polémicas*, Barcelona, Paidós, 2000

⁶ MAASE, K., *Diversión ilimitada. El auge de la cultura de masas (1850-1970)*, Madrid, Siglo XXI de España Editores, 2016.

⁷ MARTEL, F., *Cultura Mainstream. Como nacen los fenómenos de masas*, Madrid, Taurus, 2011.

la cultura en la era digital⁸ han permitido un necesario acercamiento a planteamientos y escenarios más actuales de los medios de comunicación masivos en la que se suscribe nuestro trabajo.

En cuanto a la información relativa a los aspectos cinematográficos, se ha acudido a manuales acerca de la Historia del Cine Universal como es el caso de *Historia universal del cine*⁹ editada por Planeta, *The Oxford History of World Cinema*¹⁰, *Historia del cine*¹¹ de Mark Cousins e *Historia del cine y de otros medios audiovisuales*¹². De la misma manera que con la cultura de masas, la obra de Esteve Rimbau *Hollywood en la era digital: De Jurassic Park a Avatar*¹³ completa a los textos anteriores indagando en la primera década del siglo XXI y la tecnología que contemplamos diariamente en la industria audiovisual, encontrándonos incluso con referencias al medio videolúdico.

Por su parte, Noël Burch con su destacado *El tragaluz del infinito*¹⁴ en el cual critica los discursos teóricos e históricos en torno al cine, a pesar de centrarse en los primeros años de su historia, ha sido de gran utilidad en el ejercicio de comparación y relación con los primeros años del nacimiento del videojuego. Siguiendo esta línea orientada hacia la teoría del cine, la estética y su lenguaje *Cómo analizar un film*¹⁵ desgrana los códigos filmicos y la narrativa cinematográfica. Hemos encontrado especialmente útil *Estética del cine. Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*¹⁶ el cual recorre una amplia gama de aspectos cinematográficos con una exposición de fácil comprensión para el lector. Siegfried Kracauer en *Teoría del cine. La redención de la realidad física*¹⁷ permite ahondar también en la figura del espectador ante la pantalla, algo de vital importancia a tener en cuenta en el análisis con respecto al papel del jugador de videojuegos, y Mario Pezzella con *Estética del cine*,¹⁸ entre otros aspectos, ofrece una interesante lectura del espacio cinematográfico. Asimismo, en *Teorías del cine. Una*

⁸ BUSQUET DURAN, J. (ed.), *Los nuevos escenarios de la cultura en la era digital*, Barcelona, Editorial UOC, 2017.

⁹ DOMINGO, J. (dir.), *Historia universal del cine*, Madrid, Planeta, 1982.

¹⁰ NOWELL-SMITH, G. (ed.), *The Oxford History of World Cinema*, Nueva York, Oxford University Press, 1996.

¹¹ COUSINS, M., *Historia del cine*, Barcelona, Blume, 2005.

¹² ZUBIAUR CARREÑO, F., *Historia del cine y de otros medios audiovisuales*, Navarra, EUNSA, 2008.

¹³ RIAMBAU, E., *Hollywood en la era digital: De Jurassic Park a Avatar*, Madrid, Cátedra, 2011.

¹⁴ BURCH, N., *El tragaluz del infinito*, Madrid, Cátedra, 1987.

¹⁵ CASETTI, F. y CHIO DI, F., *Cómo analizar un film*, Barcelona, Ediciones Paidós, 1991.

¹⁶ AOMUNT, J., BERGALA, A., MARIE, M. y VERNET, M., *Estética del cine. Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*, Barcelona, Editorial Paidós, 1996.

¹⁷ KRACAUER, S., *Teoría del cine. La redención de la realidad física*, Barcelona, Paidós, 1996.

¹⁸ PEZZELLA, M., *Estética del cine*, Madrid, A. Machado Libros, 2004.

introducción¹⁹ Robert Stam enlaza su exposición con cuestiones relativas a la cultura de masas y los medios digitales.

Finalmente, nos detenemos en los textos relacionados con los *game studies*. Una línea de estudio joven a la que se atribuye el 2001 como año cero, al conjugarse una serie de circunstancias sobre las que informa Marta Martín Núñez en *Tensiones entre los viejos y los nuevos medios: una aproximación al análisis del videojuego como discurso audiovisual*.²⁰ Estas se trataron de la celebración del primer congreso sobre videojuegos, el surgimiento de las primeras carreras en videojuegos de algunas universidades europeas y destaca especialmente el surgimiento del nombre de esta rama de los estudios al fundarse la web *Game Studies*²¹ por Espen Aarseth —quien la inaugura con la carta de presentación *Computer Game Studies, Year One*²²— y Jesper Juul. Aquí se dieron los primeros textos con vocación por tratar el videojuego como un campo de investigación serio por parte de los académicos. *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*²³ acerca esta realidad del origen del sentido y el estudio del medio, además de dotar de una cierta aproximación histórica en cuya relevancia cultural se apoya también *Video Games as Culture. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*.²⁴

Las bases de los *game studies* se asientan en las reflexiones de Johan Huizinga y Roger Caillois, primeros teóricos sobre el juego, destacando la figura de Huizinga con el ensayo *Homo ludens*²⁵ presentando a la altura de 1938 la importancia del juego en el desarrollo del ser humano, considerándolo innato a la naturaleza humana y a la cultura en sí misma. Hemos de tener en cuenta que a pesar de la juventud de esta disciplina la cual si nos atenemos al año mencionado —aunque existen algunos artículos previos de los años noventa— lleve veinte años desarrollándose, el volumen de estudios y ramas en las

¹⁹ STAM, R., *Teorías del cine. Una introducción*, Barcelona, Editorial Paidós, 2018.

²⁰ MARTÍN NÚÑEZ, M., «Tensiones entre los viejos y los nuevos medios: una aproximación al análisis del videojuego como discurso audiovisual» en HERRERO, J. (coord.), *Actas III Congreso Internacional Latina de Comunicación Social*, Tenerife, 5, 7 y 9 de diciembre de 2011, Universidad de La Laguna, 2011. [en línea] <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5279918>> (Fecha de consulta: 25-VIII-2021).

²¹ La página web puede consultarse en la siguiente dirección manteniéndose activa durante estos veinte años, desde julio de 2001 cuando se dieron las primeras publicaciones hasta el momento actual: <<http://www.gamestudies.org/>> (Fecha de consulta: 26-VIII-2021).

²² AARSETH, E., «Computer Game Studies, Year One», *Game Studies*, julio de 2001. [en línea] <<http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>> (Fecha de consulta: 26-VIII-2021).

²³ MÄYRÄ, F., *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*, Londres, SAGE Publications, 2008.

²⁴ MURIEL, D. y CRAWFORD, G., *Video Games as Culture. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*, Londres, Routledge, 2018.

²⁵ HUIZINGA, J., *Homo Ludens*, Madrid, Alianza Editorial, 2007 [publicación original: 1938].

que derivar el tratamiento del videojuego está creciendo a una velocidad vertiginosa. Únicamente prestando atención a las investigaciones a las que se ha recurrido para el desarrollo de este Trabajo Fin de Máster, podemos ver un considerable porcentaje de nuevas publicaciones del pasado 2020 e incluso de este mismo 2021 dentro del ámbito español. Esta observación también subraya el gran interés que el medio videolúdico suscita entre los académicos y, en particular, en nuestro país.

Debido a la diversidad de perspectivas a través de las cuales estudiar el videojuego, se han explorado distintos temas para lograr una aproximación más completa del medio. Asimismo, se ha aspirado a una selección enfocada a los intereses que, de forma más directa o indirecta, tengan conexión con el tema y las pretensiones de nuestro texto, puesto que no nos ceñimos estrictamente al lenguaje sino también a aquellos asuntos que pueden relacionarse con el espectador y el jugador. De esta manera, partiendo de lo más general, *Replay. La historia de los videojuegos*²⁶ proporciona un exhaustivo recorrido desde la prehistoria del videojuego, sus primeros pasos, las polémicas y cuestionamientos morales que se han extendido hasta nuestros años. En definitiva, un recorrido histórico muy completo que recorre desde los años cincuenta hasta la actualidad inmediata del año de publicación del texto en 2007.

Aunque no es el foco principal en el que ahondamos, sí es necesaria una aproximación a aquellos aspectos más íntimamente relacionados con el diseño y desarrollo de los videojuegos para lo cual nos hemos servido de *Game Design Workshop. A Playcentric Approach to Creating Innovate Games*²⁷ y *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*.²⁸ Navarro Remesal en esta obra recorre un amplio abanico de aspectos del videojuego donde destacamos, por el interés que supone para nosotros: el papel del jugador, las mecánicas jugables y la narrativa de los videojuegos. Sumado a éste, *Análisis narrativo del guion del videojuego*²⁹ se centra exclusivamente en la narrativa de los videojuegos llegando a comparar y marcar las diferencias entre la narración y el guion cinematográfico y de los videojuegos.

²⁶ DONOVAN, T., *Replay. La historia de los videojuegos*, Sevilla, Héroes de Papel, 2018.

²⁷ FULLERTON, T., *Game Design Workshop. A Playcentric Approach to Creating Innovate Games*, Florida, CRC Press, 2014.

²⁸ NAVARRO REMESAL, V., *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*, Santander, Shangrila, 2016.

²⁹ MARTÍN RODRÍGUEZ, I., *Análisis narrativo del guion del videojuego*, Madrid, Editorial Síntesis, 2015.

La bibliografía específica que trata las relaciones entre cine y videojuegos es más bien escasa, aunque relevante, contando como obra precursora *Cine y videojuegos. Un diálogo transversal*³⁰ en cuya distribución de pequeños capítulos con temas concretos José María Villalobos se aventura a subrayar el diálogo entre los lenguajes del cine y el videojuego. Por su parte, de nuevo Víctor Navarro Remesal en *Cine Ludens. 50 diálogos entre el juego y el cine*³¹ dedica el grueso de su ensayo a cincuenta películas y su vínculo con el medio videolúdico, ya sea por tratarse de adaptaciones de un medio a otro como otro tipo de influencias y representaciones de estas conexiones. Podríamos añadir, habiendo sido por igual de gran apoyo para este inicio de investigación, la tesis doctoral publicada en formato digital para su libre acceso por la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes titulada *El videojuego en el cine. Orígenes y perspectivas*³² de Mario-Paul Martínez Fabre, quien orienta su tesis a las adaptaciones filmicas de populares videojuegos.

Si bien las revistas sobre videojuegos son variadas y podemos encontrar desde los ochenta con un gran auge en los noventa y mucha presencia todavía en los dos mil, actualmente adaptándose, sobre todo, como es de esperar, a los formatos digitales, lo cierto es que, en general, la calidad y especialización de sus contenidos dejaba que desear. Además de haber estado claramente orientada a un público exclusivamente masculino. En cambio, sí es interesante apreciar en sus páginas la cohabitación de los contenidos sobre videojuegos con pequeños espacios de cartelera, también enfocada al prototipo de su público lector, y artículos sobre adaptaciones de videojuegos a la gran pantalla y viceversa.

A pesar de esto y de que los libros que centran su desarrollo en la relación entre ambos lenguajes son efectivamente escasos, sí que podemos encontrar diferentes artículos en revistas especializadas que ponen la nota de atención en el tema en cuestión:

Destacamos la figura del doctor Antonio Planells de la Maza con artículos tan importantes para nuestros fines como *Usos sociales y analogías estéticas. El cine primitivo y el nacimiento de los videojuegos*³³ en el cual propone ciertos paralelismos

³⁰ VILLALOBOS, J.M., *Cine y videojuegos. Un diálogo transversal*, Sevilla, Héroes de Papel, 2014.

³¹ NAVARRO REMESAL, V., *Cine Ludens. 50 diálogos entre el juego y el cine*, Barcelona, Editorial UOC, 2019.

³² MARTÍNEZ FABRE, M-P., *El videojuego en el cine. Orígenes y perspectivas*, Alicante, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2020.

³³ PLANELLS, A., «Usos sociales y analogías estéticas. El cine primitivo y el nacimiento de los videojuegos», *TELOS (Revista de Pensamiento, Sociedad y Tecnología)*, núm. 88, julio-septiembre de 2011.

estéticos en las etapas iniciales de sus lenguajes. Así como el que elabora en compañía de Antonio Álvaro Cuadrado *Jugar al film: Cutsscenes y la génesis del modelo filmico interactivo*³⁴ en cuyo escrito analizan el elemento más puramente cinematográfico que se asentó en los videojuegos especialmente hacia los noventa: la cinemática o el fragmento de vídeo no jugable. Acerca de la cinemática, la reciente ponencia de la doctora Laura Montero Plata *Ready to Play? Cinemática vs jugabilidad*³⁵ en la serie de conferencias *Gému. Perspectivas del videojuego japonés* de la Fundación Japón Madrid que, aunque orientada al producto nipón y evidenciando ser una investigación incipiente, presentó algunos aspectos acerca del debate que se mantiene entorno al valor de la cinemática en el videojuego que enriqueció los textos previamente citados y conjuga con el alegato *In Defense of Cutsscenes*³⁶ de Rune Klevjer.

Otro de los especialistas que tienen gran relevancia en el medio es Alexander R. Galloway el cual en el ensayo *Acción del juego, cuatro momentos*³⁷ desgrana la participación del jugador centrándose en la esencia del videojuego: la jugabilidad y que marca la diferencia entre los medios que estudiamos. Aunque en *Jugar al cine: Black Mirror y la interactividad como cruce interdisciplinario*³⁸ y como ocurre con otras propuestas del medio cinematográfico, experimenta con cierto grado de interactividad.

Para los objetos de estudio seleccionados, *Naughty Dog. Una aventura hacia el éxito*³⁹ recorre la historia del afamado estudio de videojuegos y por el camino las franquicias desarrolladas que le han dado renombre. Algunos contenidos de *Uncharted: El peso de la historia*⁴⁰ y el excelso monográfico⁴¹ a la saga *The Last of Us* de *AnaitGames* permiten ahondar en ciertos aspectos de las obras a las que hemos dedicado más atención. Al tratarse de superproducciones y por la intención detrás de los

³⁴ CUADRADO ALVARADO, A. y PLANELLS DE LA MAZA, A. J., «Jugar al film: *cutsscenes* y la génesis del modelo filmico interactivo», *Archivos de la Filмотeca*, núm. 72, octubre de 2013.

³⁵ Celebrada el pasado 14 de julio, en el siguiente enlace se encuentra la información y su grabación en la plataforma de YouTube: <<https://www.fundacionjapon.es/es/Actividades/Arte-y-Cultura/evento/350/conferencia-online-ready-to-play-cinematica-vs-jugabilidad-interactividad-y-animacion-en-el-gemu>> (Fecha de consulta: 26-VIII-2021).

³⁶ KLEVJER, R., «In Defends of Cutsscenes», en MÄYRÄ, F. (ed.), *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere University Press, 2002.

³⁷ GALLOWAY, A. R., «Acción del juego, cuatro momentos», *Artnodes*, núm. 7, 2007.

³⁸ BERNSTEIN, G., «Jugar al cine: *Black Mirror* y la interactividad como cruce interdisciplinario», *Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual*, núm. 20, 2019.

³⁹ GUTIÉRREZ, J., *Naughty Dog. Una aventura hacia el éxito*, Palma de Mallorca, T. Dolmen Editorial, 2016.

⁴⁰ VENEGAS RAMOS, A., *Uncharted. El peso de la historia*, Sevilla, Héroes de Papel, 2018.

⁴¹ Los diferentes artículos pueden ser consultados aquí: <<https://www.anaitgames.com/monografico/the-last-of-us>> (Fecha de consulta: 26-VIII-2021).

desarrolladores de Naughty Dog, *Palabra de Triple A. Progresismo para transformar la realidad en las grandes producciones de videojuegos*⁴² se preocupa por mostrar las capacidades, incluso dentro de las superproducciones, que tiene el medio para ahondar en temas que se alejan del mero entretenimiento.

Los videojuegos con los que trabajamos integran cuestiones sociales, la implicación emocional del jugador sobre la que tempranamente encontramos *Persuasive Games. The Expressive Power of Video Games*,⁴³ la renovación de los personajes femeninos, la sexualidad, la accesibilidad y otros aspectos sobre los que distintos autores se expresan en las más recientes publicaciones como *La vida en juego. La realidad a través de lo lúdico*⁴⁴. En el abanico de capítulos recogidos en la obra se reflexiona sobre esas conexiones de relacionar y hacernos meditar acerca de la realidad a través de la industria del videojuego, como otras reflexiones desde el punto de vista feminista.

Del mismo modo, *Protestas interactivas. El videojuego como medio de reivindicación política y social*⁴⁵ resalta la función reivindicativa que podemos encontrar en el medio videolúdico y sus productos. Centrados exclusivamente en una lectura feminista en el ámbito español destacamos *El sexo de los píxeles. Del yo-mujer al yo-tecnológico*⁴⁶ texto en conjunto de las filósofas María Rubio Méndez y una figura destacada en esta línea de estudio del videojuego como es la doctora y docente Eurídice Cabañes Martínez. Mientras que Anita Sarkeesian, crítica cultural feminista que recibió acoso por sus opiniones, mostró la perspectiva de género en el medio con su serie documental *Damsel in Distress*⁴⁷. Finalmente, destacamos el atrevido *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género*⁴⁸ que manteniéndose en estas líneas pone el foco en la mujer en torno al videojuego desde distintos roles y consideraciones con la valiosa experiencia personal de sus autoras.

⁴² GARCÍA RASO, D., *Palabra de Triple A. Progresismo para transformar la realidad en las grandes producciones de videojuegos*, Sevilla, Héroes de Papel, 2021.

⁴³ BOGOST, I., *Persuasive Games. The Expressive Power of Video Games*, Londres, The MIT Press, 2007.

⁴⁴ MORENO CANTANO, A.C. y VENEGAS, A. (eds.), *La vida en Juego. La realidad a través de lo lúdico*, Madrid, AnaitGames, 2021.

⁴⁵ VENEGAS RAMOS, A. Y MORENO CANTANO, A.C., *Protestas interactivas: El videojuego como medio de reivindicación política y social*, Santander, Shangrila, 2021.

⁴⁶ RUBIO MÉNDEZ, M. Y CABAÑES MARTÍNEZ, E., «El sexo de los píxeles. Del yo-mujer al yo-tecnológico», *Revista de estudios de juventud*, nº 98, septiembre de 2012.

⁴⁷ *Damsel in Distress: Tropes vs. Women* (Feminist Frequency, Youtube 2013). [en línea] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q> (Fecha de consulta: 29-VIII-2021).

⁴⁸ AMORES, M. (ed.), *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género*, Madrid, AnaitGames, 2018.

En definitiva, todos estos referentes amplían la perspectiva de lo que puede implicar un videojuego y sus lecturas, de la misma manera que ciertas ofertas cinematográficas proponen, algo a lo que atendemos en este escrito y que nos sirven para completar y complementar la visión de nuestro estudio.

3. OBJETIVOS

En esta conjunción entre lenguajes y medios audiovisuales en que se busca subrayar las afinidades, pero también marcar las diferencias que los hacen individuales e independientes en la industria —evitando que ninguno quede supeditado por el otro a lo largo del contenido—, son varios los propósitos detrás de estas letras:

Presentar un panorama histórico que, aunque no profuso, permita hacerse una idea de los avatares, los cambios y la evolución tecnológica y de lenguaje de un medio en el que desde sus comienzos encontramos paralelismos en su historia y su forma con el cine.

De este modo, al mostrar este panorama entre cine y videojuegos destacamos nuestra aspiración por alcanzar a aunar las diferentes teorías e investigaciones de los académicos que han puesto su atención, de un modo u otro, en las convergencias del medio cinematográfico y del medio videolúdico.

Asimismo, buscamos aplicar al análisis de los objetos de estudio estas relaciones de influencias entre los medios, sus lenguajes y estética, sirviéndonos de las fuentes de las que se nutren los proyectos de Naughty Dog junto a los testimonios de sus creadores. Situándonos en el contexto más actual del medio videolúdico, formando nuevos interrogantes de cara a las futuras convergencias de sus lenguajes.

Por último, a raíz de las obras seleccionadas, ahondar en la creciente complejidad que la oferta videolúdica propone en la experiencia de los jugadores en esta etapa de madurez del medio. Permittiéndonos también introducirnos en debates, reflexiones y cuestiones sociales que rompen los esquemas de las consideraciones habituales del videojuego.

4. METODOLOGÍA APLICADA

Actualmente las posibles metodologías aplicadas a los videojuegos se encuentran en un momento de debate y presentación de propuestas para abordar sus complejas estructuras y variedad de enfoques. Incluso algunos académicos consideran como la

metodología más correcta abordar el estudio del videojuego despojándolo de su relación con otros medios, reduciéndolo a lo más puro de sí mismo: sus mecánicas y jugabilidad lo cual, por tanto, no se ajusta a nuestro tema y enfoque de investigación.

Por la naturaleza de nuestro estudio nos hemos decantado por una metodología comparativa con la que desarrollar las proximidades y diferencias estéticas y de los lenguajes del cine y los videojuegos. Procurando proporcionar claros ejemplos en el desarrollo del análisis de sus referencias y las influencias que se ejercen entre ellos.

La metodología formalista, por tanto, también se ha utilizado para llevar a cabo el desarrollo de nuestro análisis, subrayando las vinculaciones estéticas halladas a lo largo de la investigación y el estudio de las imágenes de las obras audiovisuales.

En la línea de la metodología previa, nos hemos servido de la cultura visual que inauguraron Walter Benjamin y Aby Warburg al estudiar las imágenes asociando distintas referencias visuales entre ambos medios.

Finalmente, contamos con la perspectiva de género ya que la figura de la mujer no está desligada de ninguna manera del videojuego. Y tanto su presencia profesional en la industria, como jugadoras y en la transformación necesaria por la que han pasado los personajes femeninos sigue suscitando lamentables polémicas. Una realidad acerca de la que ninguno de los medios audiovisuales con los que trabajamos es ajena.

En cuanto a los pasos a seguir en el proceso de elaboración del Trabajo Fin de Máster, una vez elegido el tema se acudió en primer lugar a los repositorios digitales académicos para la comprobación de estudios previos que pudieran estar próximos a nuestra introducción a la investigación. Entre ellos se ha visitado el Repositorio Digital de la Universidad de Zaragoza —encontrándose una mayoría de textos orientados hacia la educación—, de la Universitat Pompeu Fabra y de la Universidad Complutense de Madrid. Además de TESEO, la Base de Datos de Tesis Doctorales, la Biblioteca Digital Miguel de Cervantes y, por supuesto, la consulta de posibles artículos académicos relativos al tema en Dialnet y Google Scholar. De la misma manera, hemos acudido a los datos y estadísticas que proporciona AEVI, la Asociación Española de Videojuegos.

Se ha procedido a la búsqueda y revisión de bibliografía citada anteriormente, comenzando por aquella que apostara por la relación entre cine y videojuegos que, como hemos visto, es limitada si la comparamos con otras cuestiones, para ampliar después al

mayor conocimiento del medio videolúdico y su comprensión. También hemos ahondado en torno a la bibliografía relativa al cine, su historia y su lenguaje como a la cultura de masas a la que pertenecen estas industrias para poder complementarlas correctamente.

Puesto que la bibliografía sobre videojuegos es escasa en las bibliotecas locales y dado el beneficioso incremento de publicaciones recientes en español que abordan el tema desde muchos puntos de vista, se ha procedido a la selección y adquisición de aquellos ejemplares más afines a nuestro trabajo. De esta manera, a continuación, hemos podido introducirnos en su lectura y estudio, además de la consulta digital de algunos libros académicos de habla inglesa por la dificultad de acceder a sus publicaciones físicas, permitiéndonos conectar con otros autores, relaciones y artículos que han ampliado y enriquecido el contexto y conocimiento del tema.

Así pues, las revistas de videojuegos más convencionales han podido consultarse de dos maneras. Por un lado, gracias a encontrarse digitalizadas, permitiéndonos acceder a este tipo de publicaciones —como las relativas a los años noventa que nos son de especial interés por tratarse de un momento importante entre esas primeras convergencias de los medios audiovisuales— y para lo cual hemos acudido a *Archive.org* y a páginas oficiales de revistas en las que algunos números pasados permanecen digitalizados e incluso facilitaron aquellas publicaciones del 2020 que se dieron durante el confinamiento. Por otro lado, se ha contado con la agradecida posibilidad de haber consultado colecciones privadas de aficionados al videojuego. La falta de información especializada motivó volver a buscar en revistas digitales que tratan de comunicación, tecnología, videojuegos y cine, así como páginas web en las que académicos extienden y comparten sus artículos o tratan específicamente nuestros objetos de estudio.

Por supuesto, hemos trabajado directamente con las obras seleccionadas para llevar a cabo el correspondiente análisis y se han vuelto a visionar los filmes a los que principalmente están relacionados estos videojuegos. Para contrastar los estudios consultados y las observaciones propias se han tenido en cuenta diferentes entrevistas a sus creadores y otros autores del medio que mencionaran estas obras en distintos formatos, ya fueran por escrito, vídeo o *podcast*, además de la consulta de comentarios y opiniones que han compartido en redes sociales.

1. INTRODUCCIÓN

El fenómeno de la cultura popular que emergió en el siglo XIX con la progresiva obtención de tiempo libre y capacidad adquisitiva de las clases subordinadas a la burguesía y la nobleza –*precisamente porque tropezaba con la terca resistencia de los pudientes y de las clases ilustradas*– se convirtió en símbolo de la aspiración a la igualdad que animaban a las «masas». ⁴⁹ Aunque la perspectiva era utópica, ya que la masa cultural no era homogénea sino que *en el ocio se abrían paso las desigualdades sociales y culturales*, ⁵⁰ Umberto Eco se posicionó a favor de esta.

Después de las consideraciones críticas de Nietzsche con su «catastrofismo cultural» y Adorno y Horkheimer en su enfoque «apocalíptico» por igual, Eco no erraba al considerar que *no carece ciertamente de motivos buscar en la base de todo acto de intolerancia hacia la cultura de masas una raíz aristocrática, un desprecio que sólo aparentemente se dirige a la cultura de masas, pero que en realidad apunta a toda la masa*. ⁵¹

Tras su asentamiento a la altura de los sesenta, hoy en día la cultura de masas está fuertemente arraigada en nuestra sociedad capitalista. Además de la fuerte presencia que tuvo la publicidad en el fenómeno, encontramos en la industria audiovisual uno de sus máximos exponentes culturales sobre lo cual Robert Stam consideraba que *las tecnologías de la televisión, el vídeo y los ordenadores [...] son medios posmodernos por excelencia y a la vez son la auténtica vanguardia estética*. ⁵² Actualmente, el afianzamiento del videojuego en la cultura de masas en la que lidera la industria audiovisual *vive sin duda una época dorada que no tiene pinta de empezar a decaer, todo lo contrario, los datos son más que optimistas*. ⁵³ No obstante, es pertinente observar, teniendo presente la realidad de estos medios como negocio, que *si a la literatura, la más humilde de las expresiones artísticas, tiene acceso a una parte importante de la población mundial pero no toda, y al cine tiene acceso una proporción menos de personas, al*

⁴⁹ MAASE, K., *Diversión ilimitad...*, op. cit., p. 17.

⁵⁰ *Ibidem*, p. 22.

⁵¹ ECO, U., *Apocalípticos e integrados...*, op. cit., p. 42.

⁵² STAM, R., *Teorías del cine...*, op. cit., p. 349.

⁵³ GARZÓN, X., «Por mí y por todas mis compañeras. La mujer en la industria del videojuego» en MORENO CANTANO, A.C. y VENEGAS, A. (eds.), *La vida en Juego. La realidad a través de lo lúdico*, Madrid, AnaitGames, 2021, pp. 467-500, espec. p. 470.

*videojuego accede una muy pequeña parte.*⁵⁴ A esta afirmación, Xandra Garzón añade la progresiva democratización tecnológica la cual nos permite ver series, películas y jugar a juegos desde los dispositivos móviles con los que vamos a todas partes y que están a la disposición de la mayoría, eso sí, en nuestro entorno.

Ya el filósofo Johan Huizinga consideraba el juego como un fenómeno cultural, de hecho, en su obra concluía que *la cultura, en sus fases primordiales, se juega. No surge del juego, como un fruto vivo se desprende del seno materno, sino que se desarrolla en el juego y como juego.*⁵⁵ No cabe lugar a dudas que la visión del videojuego como cultura el cual en sí mismo y sus obras *no puede aislarse en una probeta sin atender a la multiplicidad de tejidos sociales, mercantiles, históricos, etc. implícitos en su desarrollo, y en su contexto con otros fenómenos/productos de la sociedad de consumo.*⁵⁶

La relevancia de los medios audiovisuales en nuestra cultura y la relación sobre la que queremos trabajar a lo largo de las siguientes páginas tiene un claro reflejo precisamente en el callejero de Zaragoza. A las calles del barrio de Valdespartera, como bien sabemos, dan nombre títulos imprescindibles de la historia del cine, películas dirigidas, cabe puntualizar, exclusivamente por directores con una total ausencia de creadoras femeninas pese a tener figuras, sin ir más lejos, aragonesas tan destacadas como Paula Ortiz y Pilar Palomero. Ante esta realidad, los niños del colegio CPI San Jorge hicieron una propuesta⁵⁷ para su inclusión. Más sorprendente son los títulos de icónicos videojuegos que dan nombre a las calles y avenidas del barrio Arcosur, sobre lo cual Martínez Fabre añade lo significativo que resulta que:

*El Congreso de los Diputados haya considerado al videojuego industria cultural que el MOMA, el prestigioso Museo de Arte de Nueva York, haya adquirido los códigos fuente de una serie de importantes videojuegos [Tetris, Alekséi Pázhitnov (1984), Myst (Cyan, 1993), Sim City 2000 (Maxis 1993), etc.] para los fondos de su colección.*⁵⁸

⁵⁴ *Ibidem*, p. 471.

⁵⁵ HUIZINGA, J., *Homo Ludens...*, *op. cit.*, p. 220.

⁵⁶ MARTÍNEZ FABRE, M-P., *El videojuego en el cine. Orígenes y perspectivas*, Alicante, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2020, pp. 194-195.

⁵⁷ Si bien relegados los nombres de mujeres directoras a un parque, acerca de la propuesta se puede leer más en el siguiente artículo: C.P.B., «Los alumnos de Valdespartera proponen al alcalde calles con nombres de mujeres cineastas», *Heraldo de Aragón*, 14 de junio de 2021. [en línea] <<https://www.heraldo.es/noticias/aragon/zaragoza/2021/06/14/los-alumnos-de-valdespartera-proponen-alcalde-calles-con-nombres-de-mujeres-cineastas-1499507.html>> (Fecha de consulta: 9-IX-2021).

⁵⁸ MARTÍNEZ FABRE, M-P., *El videojuego en el cine...*, *op. cit.*, pp. 183-184.

El coleccionismo del videojuego y sus productos, afines a las consideraciones que Walter Benjamin dedicó a la reproductividad y relevancia del cine, está en pleno auge y a estos avances del modo de ver el medio interactivo podemos incluir la presencia que en las retransmisiones de los Juegos Olímpicos 2020 han tenido las bandas sonoras de videojuegos y anime como elementos de la identidad cultural de Japón. A lo que se sumaron guiños de distintos atletas aficionados a los universos videolúdicos.

Sin embargo, más allá del público y la promoción que alcanzan a mover los *streamers* que dedican sus contenidos a jugar a videojuegos e incluso que el pasado año a Neox llegara el *talent show* Top Gamers Academy, sólo hace falta moverse por las calles y darse cuenta de la variedad de prendas de ropa que visten desde niños a adultos aludiendo a la industria y a sus personajes más famosos para advertir el verdadero cambio que ha surtido la imagen del videojuego en los últimos años. Donde no mucho antes parecía algo reservado para unos pocos y lleno de prejuicios, sobre todo, si éramos mujeres aficionadas a un medio que se creía dedicado a los hombres.

Concluyendo con esta introducción con la que pretendemos una pequeña contextualización de nuestro estudio dentro de la cultura a la que pertenece, las conexiones de los medios audiovisuales se subrayan en ejemplos de lo más recientes. En el cine el *remake* de *Jumanji* de 2017 cambia el juego de mesa del original por una vieja videoconsola en cuyo juego los protagonistas son atrapados dentro de avatares de la aventura jugable. Asimismo, la serie *WandaVision* (Matt Shakman, 2021) en su séptimo capítulo titulado *Breaking the Fourth Wall*, en la ficción que la Bruja Escarlata ha creado homenajeando distintos periodos del género *sitcom*, sus hijos ven transformarse en distintas versiones los mandos de la consola a la que juegan. Podríamos entender que en esta escena al igual que las transformaciones y la historia de la comedia televisiva, señala la propia historia y el vertiginoso avance del concepto de juego, la llegada de las consolas de sobremesa y el medio videolúdico en nuestra cultura.

*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.*⁵⁹

⁵⁹ ANYÓ, L., «El jugador implicado en el cine...», *op. cit.*, pp. 11-25, espec. p. 14.

2. DOS VISIONES, UNA MISMA HISTORIA

Ni el cine son videojuegos, ni los videojuegos son cine. En líneas generales, parece que no se necesitan, desarrollando lenguajes propios y adecuados para las características que definen e individualizan a cada medio, sobre todo, de cara al papel que nos corresponde a nosotros como espectadores o jugadores. Según lo que estemos consumiendo en el momento.

Sin embargo, una vertiente de entre las amplias posibilidades sobre la manera de *enfocar* los videojuegos se fijó en el cine. Incluso un arte que se había hecho a sí mismo como el cinematográfico, aunque inicialmente fuera motivado especialmente por las posibilidades económicas que la joven industria podría granjearle, terminó por nutrirse de lo que pudiese también aprehender de ésta y que hoy nos lleva a ciertas matizaciones de la diferenciación entre el jugador *activo* y el espectador *pasivo* que conducen tanto a interesantes propuestas como contradicciones.

*El cine como artefacto está cerca del autómeta y del juguete; y como medio de comunicación, del juego y el videojuego. Cuando vemos una película, como ante cualquier ficción, jugamos a creérnosla, actuamos como si todo en ella fuera verdad; y eso es solo el principio.*⁶⁰

En este apartado no se pretende hablar de una historia del cine y una historia de los videojuegos sino recorrer superficialmente la historia que los ha unido y que, en realidad, al cine le evocará sus humildes comienzos y al videojuego le permite comprobar que su vinculación al séptimo arte es consustancial al medio audiovisual que comparten, haciendo ineludibles sus comparaciones. Este recorrido nos permitirá acercarnos a sus semejanzas tanto en lo estético, narrativo, su forma, como sus aspectos artísticos y la industria en la que se sumergen, pero también a las diferencias que los individualiza. Puesto que *la lúdica digital tiene sus propios patrones y, más allá de los añadidos de otros medios (que ciertamente los hay y en abundancia), esta cumple una serie de operaciones/condiciones que la hacen única.*⁶¹

⁶⁰ NAVARRO REMESAL, V., *Cine Ludens...*, op. cit., p. 12

⁶¹ MARTÍNEZ FABRE, M-P., *El videojuego en el cine...*, op. cit., p. 58.

2.1. EL NACIMIENTO DE UN NUEVO MODO DE VER: JUGANDO

Considerando que el arranque del cinematógrafo es más que conocido, la prehistoria de los videojuegos que nos sitúa en la década de los cincuenta del siglo pasado, nos remite a distintos nombres considerados «padres» del videojuego en territorio anglosajón. Sabemos que respecto al cine no era correcto atribuir a los hermanos Lumière o a Edison su invención sino más bien el perfeccionamiento de sus avances y la crucial capacidad que tuvieron para su difusión. Se trataba, en realidad, de un proceso conjunto: la eclosión de distintas invenciones entre las que encontramos antecedentes como Marey, Muybridge o Georges Demeny, y la evolución natural de los espectáculos, basándose en ilusiones psicoperceptivas a raíz del defecto de la percepción del ojo humano que estudió Peter Mark Roget. Así pues, de la misma manera que el cine, la invención del videojuego se debe a distintos focos de investigación. Aunque a diferencia de aquél que aspiraba a capturar el movimiento recreando la realidad e incluso superando en cierta manera la muerte,⁶² el videojuego fue una distracción, un *juego* en sí mismo. Su concepción es *paralela a otras investigaciones y supone una ‘rareza’, un ‘juguete tecnológico’*⁶³ diseñado durante el tiempo libre de estos científicos.

Entre sus antecedentes, pudiendo hablar de *protovideojuegos*,⁶⁴ encontraríamos la investigación de Alan Turing y David Champnowne que dio como resultado el programa de ajedrez *Turbochamp* en 1948. También al ingeniero australiano John Bennett con *Nimrod*, primer ordenador para ejecutar el «videojuego» *Nim*, que presentó en la Feria de Ciencia de South Kensington de Londres en 1951. En la línea del anterior, destacamos a William Higinbotham que en 1958 desarrollaría *Tennis for Two* en la pantalla de un osciloscopio y disponiendo de dos mandos con una rueda y botón [fig. 1] —contando con la ayuda del ingeniero Robert Dvorak—, para las jornadas de puertas

⁶² En la prensa que data del 29 de diciembre de 1895, el día después de que los Lumière presentaran el cinematógrafo en el sótano del Grand Café, *Radical* y *La Poste*, los únicos que dedicaron artículos al acontecimiento, hablan de esta perspectiva en la que mantener con vida —más allá de los retratos fotográficos mortuorios comunes entonces— al reproducir en movimiento a los seres queridos que ya no están dejando así la muerte de ser absoluta según estos textos.

⁶³ PLANELLS, A., «Usos sociales y analogías estéticas. El cine primitivo y el nacimiento de los videojuegos», *TELOS (Revista de Pensamiento, Sociedad y Tecnología)*, núm. 88, julio-septiembre de 2011, pp. 46-57, espec. p. 48.

⁶⁴ Nos referimos de esta manera a estos primeros pasos de la exploración videolúdica de acuerdo con la explicación que brinda Martínez Fabre en los que, aunque hallemos cierto grado de interactividad, lo cual es sustancial al videojuego; las mecánicas del juego no proporcionan al jugador la acción y reacciones ágiles propias del medio, tampoco se observa una estrategia comercial que los integren en la industria que en un futuro se convertiría gracias a la visión de otros. Por lo tanto, hallazgos carentes todavía de las cualidades del videojuego y de su mercado que impiden calificarlos como tales.

abiertas en el Laboratorio Nacional de Brookhaven de Nueva York. Este carácter expositivo, muestra de innovación tecnológica al alcance del público de la clase popular, no dista en su carácter social de las primeras experiencias cinematográficas en barracas de feria [fig. 2]. Sin embargo, pese a su éxito dos años consecutivos en estas mismas jornadas, al igual que los hermanos Lumière con su cinematógrafo, eso sí, con distinta suerte, lo terminaron por desmontar sin atisbar su futuro y enorme potencial.



Fig. 1. Reproducción de *Tennis for Two*, Museum of Electronic Games & Arts –MEGA–. Fuente: <<https://bit.ly/3BkkWHI>>, (2-V-2021).

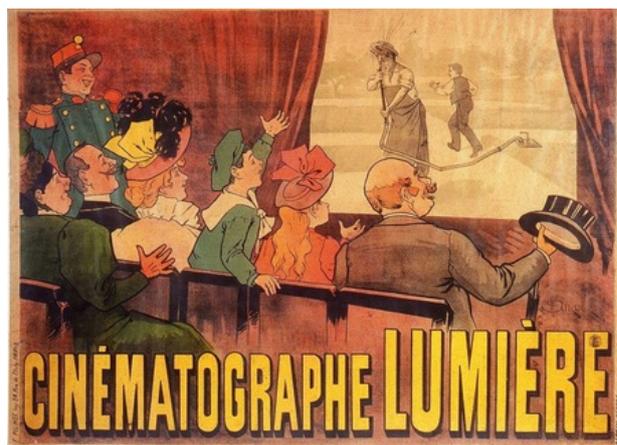


Fig. 2. Cartel publicitario del cinematógrafo Lumière con una de las escenas icónicas de *El regador regado* (1895). Fuente: <<https://bit.ly/3pMyQQH>>, (2-V-2021).

La década de los sesenta arrancararía con el primer juego de ordenador, *Spacewar!* (1961), de Steve Russell, siguiéndole la primera consola *Magnavox Odyssey* en 1966 de la mano de Ralph Baer. Pero el éxito comercial no llegaría hasta 1972 con Atari, por entonces pequeña empresa fundada por Nolan Bushnell y Ted Dabney, creadores de la primera máquina recreativa —perfeccionada por Al Alcorn— con el juego *Pong*, que emulaba en su primitivo diseño un partido de ping pong el cual acabaría teniendo alcance mundial. De hecho, Atari *declaró en 1974 un volumen de negocio de 3,2 millones de dólares*,⁶⁵ llegando *Pong* incluso a Japón. Cuna del revolucionario *Space Invaders* (1978) diseñado por Toshihiro Nishikado.

La tecnología del primer cine, en concreto el celuloide de escasa duración, contribuyó a la creación de una relación lúdica de repetición: los espectadores volvían a ver, una y otra vez, las espectaculares pequeñas piezas audiovisuales. En este sentido, el origen de los videojuegos consiste en la misma relación con la máquina; a través de una relación interactiva el usuario jugaba una y otra vez

⁶⁵ MARTÍNEZ FABRE, M-P., *El videojuego en el cine...*, op. cit., p. 147.

(gastando monedas constantemente) en máquinas recreativas simples, atractivas y adictivas.⁶⁶

A modo de curiosidad, adelantándonos en las conexiones de estos dos medios audiovisuales y sus industrias desde una perspectiva de la que más adelante haremos un repaso, es un caso particular el de Atari. Tras ser comprada por Warner Communications, Inc. —dentro de la que se encuentra Warner Bros.—, en la película *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) el logotipo de la empresa de máquinas arcade y videojuegos aparece en numerosos planos [fig. 3] otorgándole -ya fuera en una película- las expectativas de una presencia importante en el futuro⁶⁷ de la jovencísima industria videolúdica. Un elemento estético que su secuela a manos de Denis Villeneuve también conservaría en la ciudad distópica del icónico universo de la adaptación libre de la obra literaria de Philip K. Dick.



Fig. 3. Fotografía de rodaje de *Blade Runner* (1982) en la que el logo de Atari se reconoce detrás del actor Harrison Ford.
Fuente: <<https://bit.ly/3CmFdha>>, (3-V-2021).

2.1.1. Una estética primigenia: El Modo de Representación Primitivo

Tanto *Pong* como *Space Invaders* o *Pac-Man* (Midway, 1980), icónicos videojuegos de los orígenes de la industria, subrayan con su pertenencia a los salones recreativos esa idea de exhibición y entretenimiento de la clase media afín a los espectáculos del cine primitivo. De hecho, el personaje de Pac-Man es el reflejo del origen del *star system* en el medio videolúdico, y *estrellas* como la actriz y directora Mary Pickford inauguraron en los primeros años del cine. Si prestamos un poco más de atención a este respecto desde el enfoque de la interpretación, la terminología inglesa se refiere a

⁶⁶ PLANELLS, A., «Usos sociales y analogías estéticas...», *op. cit.*, p. 49.

⁶⁷ MARTÍNEZ FABRE, M-P., *El videojuego en el cine...*, *op. cit.*, p. 148.

la actuación de los actores con la palabra *play*, es decir, *el actor no solo interpreta, sino que juega a ser otra persona*.⁶⁸ Sea como fuere, estos juegos arcade nos permiten aproximarnos a otra similitud entre ambos lenguajes al producirse *una analogía estética entre el MRP cinematográfico y los primeros videojuegos de salón recreativo*.⁶⁹

La terminología con la que nos referimos al Modo de Representación Primitivo —MRP— que el teórico de cine Noël Burch concibió, en contraposición al Modo de Representación Institucional que se asentó en el lenguaje cinematográfico a la altura de 1915 tras el paso de D. W. Griffith, posee unos rasgos principales, propios de este primer cine. Se caracteriza por la *autarquía del cuadro [...], posición horizontal y frontal de la cámara, conservación del cuadro de conjunto y «centrífugo»*.⁷⁰

A este respecto, el doctor Antonio Planells sugiere un paralelismo entre esta estética del cine primitivo con los primeros videojuegos, pero con las diferencias de cada medio siendo el cinematográfico ludo-mostrativo y los videojuegos, por su carácter jugable, ludo-interactivo. Por tanto, en el videojuego estas semejanzas no sólo son estéticas, sino que abordan sus reglas de juego. Estas suponen una parte consustancial al juguete en sí y los juegos de mesa de los que es pariente cercano el videojuego, remitiéndonos de nuevo a los dos principales teóricos del juego: Huizinga y Caillois. El segundo afirmaba que el juego esté gobernado por una serie de reglas, pudiendo los especialistas posteriores extrapolarlo al videojuego. Huizinga considera además que el juego *crea orden, es orden. [...] Esta conexión íntima con el aspecto del orden es, acaso, el motivo por qué el juego, [...], parece radicar en gran parte dentro del campo estético. [...] propende, en cierta medida, a ser bello*.⁷¹

Tomamos la ópera prima de Alice Guy, *El hada de las coles* (1896), junto a cualquiera de los tres juegos antes mencionados para ejemplificar la comparativa con el Modo de Representación Primitivo del lenguaje del cine de los orígenes:

El plano estático y centralizado en cuyo encuadre se desarrolla la acción que lleva a cabo el hada de las coles [fig. 4] —interpretada por Yvonne Mungier-Serand⁷²— de

⁶⁸ TATO, G., «Análisis del personaje en el cine y en los videojuegos. Inmersión y empatía», *Quaderns de Cine*, núm. 12, 2017, pp. 105-117, espec. p. 115.

⁶⁹ PLANELLS, A., «Usos sociales y analogías estéticas...», *op. cit.*, p. 56.

⁷⁰ BURCH, N., *El tragaluz...*, *op. cit.*, p. 194.

⁷¹ HUIZINGA, J., *Homo Ludens...*, *op. cit.*, p. 25

⁷² Amiga y posterior secretaria de la directora francesa, siendo Alice una de las «madres», junto a todo un elenco de «padres», de la narrativa cinematográfica.

acuerdo a esa autarquía del plano y esfera primitiva de la que habla Burch, *un espacio autosuficiente que resulta autónomo y resistente a los ‘cortes en movimiento’ que impondría el modelo institucional*.⁷³ Tiene su equivalencia en el encuadre inamovible de *Pong* [fig. 5] donde los jugadores sólo pueden moverse hacia arriba y hacia abajo y que, de igual modo, con una mayor libertad de movimiento y creciente complejidad, caracterizan los elementos de su diseño y mecánicas en *Space Invaders* [fig. 6] o *Pac-Man* [fig. 7]. Los tres videojuegos recreativos comparten *una platitude visual extrema: marcada simetría, perspectiva cenital o lateral (perfil), iluminación homogénea y fondo pintado de color negro*⁷⁴ que se mantuvo en estos años como estética característica del medio y que bien puede considerarse como su propio Modo de Representación Primitivo.



Fig. 4. Fotograma *El hada de las coles* (1896).
Fuente: Captura de pantalla.

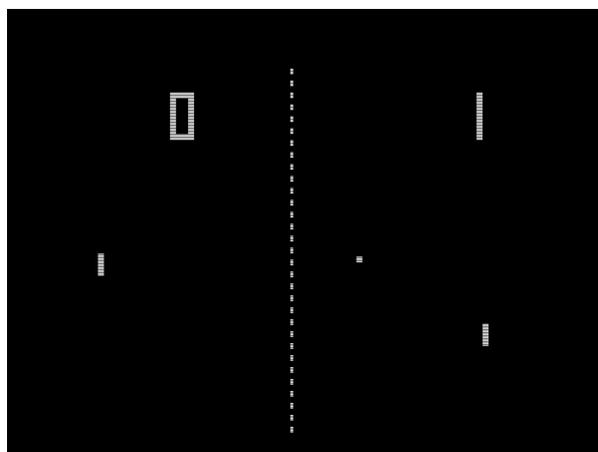


Fig. 5. Perspectiva lateral en *Pong* (1972).
Fuente: <<https://bit.ly/2XQfBdz>>, (4-V-2021).



Fig. 6. Pantalla simétrica de *Space Invaders* (1978).
Fuente: <<https://bit.ly/3bhxKUA>>, (4-V-2021).



Fig. 7. Progresiva complejidad estética en *Pac-Man* (1980). Fuente: Captura de pantalla.

⁷³ PLANELLS, A., «Usos sociales y analogías estéticas...», *op. cit.*, p. 51.

⁷⁴ *Ibidem*, p. 56.

Una interesante observación en estas vinculaciones históricas trata de la idea de que los videojuegos en su arranque también fueron mudos. No obstante, una de las mejoras que incorporó el ya mencionado Alcorn a *Pong* fueron algunos efectos sonoros básicos, lo que conforme se desarrollase en los setenta y ochenta se entendería como composiciones interactivas. Estas composiciones de música MIDI —Musical Instrument Digital Interface— conformadas por *samples*⁷⁵ acompañan a la acción. Un ejemplo sería la melodía de *Super Mario Bros* (1985), universo videolúdico inscrito profundamente en la cultura de masas, que forma parte de nuestro imaginario sonoro. Estas composiciones interactivas, según José María Villalobos, recordaban a las interpretaciones de piano que acompañaban en directo a las proyecciones del cine primitivo:

*De alguna manera pienso que se recordó la importancia de aquellos músicos en las dos primeras décadas de vida de los videojuegos. A pesar de que a nivel narrativo todavía quedaba mucho para que este joven arte empezara a estrechar lazos con el cine, ya había una influencia subyacente...*⁷⁶

Adelantando acontecimientos, podemos decir que el desarrollo del medio alcanzado ya en los noventa no sólo fue poco a poco dotando de voz a sus protagonistas por un grupo de actores, relegando a un refuerzo los textos de diálogo, sino que también las composiciones musicales a estas alturas nada tendrían que envidiar de las mejores bandas sonoras de la historia del cine. Bandas sonoras icónicas como las compuestas por Nobuo Uematsu para la saga *Final Fantasy*, a la que volveremos en las próximas páginas, que es llevada a multitudinarios conciertos por todo el mundo como el actual *Final Fantasy VII Remake Orchestra World Tour* bajo la dirección orquestal de Arnie Roth.

2.1.2. Primeras confluencias temáticas

Las verdaderas comparaciones visuales y técnicas entre cine y videojuegos, motivadas por los avances tecnológicos y más allá de la atención que hemos prestado al MRP, no se darán hasta mediados de los noventa. Sin embargo, ya en los setenta y sobre todo en los ochenta nos ofrecen interrelaciones en sus temas.

El primer caso que remarcamos nos sitúa a la altura de 1975 con el estreno del que se suele considerar el primer *blockbuster* o taquillazo de la historia: *Tiburón* (1975) de Steven Spielberg que contó con una costosa promoción y es hoy un clásico moderno. Ese

⁷⁵ Los *samples* son instrumentos virtuales cuyo sonido proviene de grabaciones.

⁷⁶ VILLALOBOS, J.M., *Cine y videojuegos...*, *op. cit.*, p. 46.

mismo año la empresa Horror Games crearon el videojuego *Shark Jaws* para las máquinas recreativas de Atari, tratándose de la versión no oficial del filme como nos explica Martínez-Fabre a lo que *le seguirán en este camino otras máquinas recreativas con «adaptaciones» no oficiales de películas.*⁷⁷ Lo que hoy llamaríamos plagio entonces era un fenómeno de experimentación y rentabilidad económica que aprovechaba el tirón de los éxitos de taquilla. Una experiencia que también se dio en los albores del cine, imitando las cintas de otros autores. Volviendo a servirnos del amplísimo bagaje filmico de Alice Guy, realizó una versión de la célebre ficción *El regador regado* (1895) de los hermanos Lumière. Práctica común en los inicios ya que *el cine era un medio muy novedoso, todo estaba por inventar, por descubrir y también por imitar.*⁷⁸ Una perspectiva que puede aplicarse en los setenta a la recién nacida industria del videojuego.

No sería hasta la llegada de George Lucas con su magnánimo universo de *Star Wars* que se legitimó la oficialidad de las adaptaciones de un medio a otro, en ese caso, del cine al videojuego con *The Empire Strikes Back* (Atari, 1982). Ese mismo año contamos con dos productos relevantes: en el medio cinematográfico —recordemos que la marca Atari aparece en varios planos de *Blade Runner*—, la película *Tron* (Steven Lisberger, 1982) nos introduce dentro de un videojuego, siendo no sólo destacable el uso del CGI⁷⁹ sino que también inaugura, en un momento en el que el mundo del videojuego aún no tiene el alcance tan popular que lograría, el *progresivo asentamiento del videojuego en la historia cinematográfica.*⁸⁰ Desde las películas sobre videojuegos como es el caso, pero también las adaptaciones de videojuegos que llegarían en la década de los noventa como veremos en el siguiente bloque de esta historia compartida.

Hablábamos de un segundo hito, en este caso negativo, también en 1982. Ya se disponía de consolas de sobremesa en los hogares como la Atari 2600, a la que llegó la adaptación de otra de las obras más importantes de Steven Spielberg: *E.T. The ExtraTerrestrial* (Atari, 1982). Eso sí, considerado el peor videojuego de la historia, entre otros factores, por el escaso tiempo del que Howard Scott Warshaw, su diseñador, dispuso para su desarrollo entre julio y finales del mismo 1982 con el fin de que llegase a tiempo a las tiendas en la campaña navideña lo cual ya anunciaba las exigencias de consumo. Tal

⁷⁷ MARTÍNEZ FABRE, M-P., *El videojuego en el cine...*, op. cit., p. 30.

⁷⁸ VAL CUBERO, A., *Vida de Alice Guy Blaché*, Madrid, EILA Editores, 2016, p. 40.

⁷⁹ *Computer-generated imagery*, es decir, imágenes generadas por ordenador; la tecnología hoy tan arraigada en los medios audiovisuales que permiten crear desde pequeños detalles a mundos por completo cada vez más difíciles de diferenciar entre lo real y lo ficticio.

⁸⁰ MARTÍNEZ FABRE, M-P., *El videojuego en el cine...*, op. cit., p. 336.

fue el fracaso que una buena cantidad de cartuchos de este videojuego que no se llegaron a vender, se trituraron y enterraron según una leyenda que confirmaron las excavaciones llevadas a cabo por Fuel Industries encontrando el 26 de abril de 2014 restos de este videojuego y de otros de Atari. A consecuencia de lo cual el Smithsonian Institution en diciembre de ese año adquirió⁸¹ un cartucho excavado de *E.T.* a su colección.

2.1.3. La peligrosidad del videojuego y de la cultura del espectáculo

Lo cierto es que *E.T.* llegó en tiempos tempestuosos para la industria del videojuego norteamericana que terminó por desplomarse en 1983, en parte por lo ocurrido con este videojuego y la caída de Atari, pero también incentivado por la prensa cuando pusieron en boca del cirujano general Everett Koop que los videojuegos fueran peligrosos. Koop sí consideraba que *podían causar daños mentales y físicos [...] Todo es «fulminar al enemigo»; no hay nada constructivo.*⁸² Los videojuegos pasaban por un cuestionamiento moral, llegando a ser prohibidos incluso en Indonesia y Filipinas a finales de 1981, que en realidad sigue presente en nuestros días.

Más allá de la realidad de que todos los videojuegos no se sirven de la violencia para fundamentar sus tramas y mecánicas de juego, aunque sí se trate de los más conocidos, sin ir más lejos, el deplorable asesinato de Samuel Luiz cuenta con titulares como: *Caso Samuel: una matanza colectiva como las estudiadas en los chimpancés y alimentada con 'Fortnite'*.⁸³ El mentado *Fortnite* se trata de un *battle royale*⁸⁴ online no recomendado para menores de trece años, más bien ligero en su muestra de la violencia con un diseño y animaciones que buscan acomodarse a unos usuarios juveniles. Además de contar con eventos que parecen motivar más un ambiente festivo en lugar de pretender un crudo realismo. Sin embargo, según varios expertos y sin que sea novedad, responsabilizan a los videojuegos de los actos de los presuntos culpables escudando el

⁸¹ Más sobre este acontecimiento puede leerse en: ROBARGE, D., «From landfill to Smithsonian collections: "E.T. the Extra-Terrestrial" Atari 2600 game», *National Museum of American History*, 15 de diciembre de 2014. [en línea] <<https://americanhistory.si.edu/blog/landfill-smithsonian-collections-et-extra-terrestrial-atari-2600-game>> (Fecha de consulta: 06-V-2021).

⁸² DONOVAN, T., *Replay. La historia...*, op. cit., p. 121.

⁸³ El artículo del que las redes se hicieron eco, por lo que parece que se corrigió el título omitiendo la referencia explícita al videojuego está disponible aquí: PONTEVEDRA, S.R., «'Caso Samuel': una agresión mortal colectiva como las estudiadas en chimpancés», *El País*, 14 de julio de 2021. [en línea] <<https://elpais.com/sociedad/2021-07-14/caso-samuel-una-matanza-colectiva-como-las-estudiadas-en-chimpances-y-alimentada-con-fortnite.html>> (Fecha de consulta: 17-VII-2021).

⁸⁴ Género de videojuegos que en el que participan un número considerable de jugadores, en el caso de *Fortnite* sus partidas normales integran a 100 jugadores, en los que han de conseguirse recursos para defenderse del resto y el último que queda se alza con la victoria.

verdadero problema que persiste en la sociedad en la que vivimos, en este caso, la homofobia. Sea como fuere, esta visión negativa y acusatoria del medio videolúdico nos puede recordar a ciertas opiniones que habían juzgado análogamente al cine décadas atrás —extensible al cómic y a cualquier otro medio cultural novedoso en su momento, pues ocurrió todavía antes con el teatro⁸⁵—, o sin necesidad de alejarnos tanto, como todo el revuelo moral que giró en torno a la ficción *Joker*⁸⁶ (Todd Phillips, 2019).

2.2. ENCUENTROS Y DESENCUENTROS DE LA REVOLUCIÓN DIGITAL

A la llegada de la quinta generación de consolas en la última década del siglo XX, el mundo del videojuego se nos presentó plenamente tridimensional. Destacaron, por un lado, la Nintendo 64 con videojuegos como *Super Mario 64* (Nintendo, 1996) pudiendo explorar el universo concebido por Shigeru Miyamoto como nunca antes se había hecho o seguir las aventuras de Link por el reino de Hyrule en *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Nintendo, 1998). Por otro lado, llegó a los hogares la primera PlayStation de la mano de Sony en cuyo caso, y sobre la que nos vamos a centrar principalmente, *fue también una consola que comenzó a apostar por un nuevo concepto de narrativa que se beneficiaba de las posibilidades tecnológicas.*⁸⁷

2.2.1. La cinemática y su aproximación cinematográfica

Al igual que sucede con el coleccionismo o el arte que resulta consustancial a la naturaleza humana, así lo es también la inquietud por contar historias. Los videojuegos, como el cine, las series, la publicidad, los cómics, el manga, la literatura, la pintura... son capaces de contarnos historias. Ya en los videojuegos de las máquinas recreativas fueron introduciendo segmentos no jugables que conformaban una incipiente narrativa en torno a la jugabilidad. A la altura de los noventa en los que nos situamos y, como decíamos,

⁸⁵ Muestra del rechazo por las nuevas expresiones culturales, ya en el cine español a la altura de la década de los diez tenemos opiniones de burgueses y eclesiásticos juzgando el peligro del cine. La autora del artículo lo enfoca desde las opiniones de profesionales que con anterioridad señalaron los problemas que acarrearía el teatro para la salud de los ciudadanos: ABAD, M., «¿Tan malos son los videojuegos? Pues mira lo que decían del teatro», *El Diario*, 21 de marzo de 2021. [en línea] <https://www.eldiario.es/opinion/zona-critica/malos-son-videojuegos-mira-decian-teatro_129_7351743.html> (Fecha de consulta: 17-VII-2021).

⁸⁶ Uno de los muchos ejemplos de los que podemos servirnos es la reflexión que hace Steve Rose en torno a esta situación en: ROSE, S., «“He is a psychopath”: has the 2019 Joker gone too far?», *The Guardian*, 28 de septiembre de 2019. [en línea] <<https://www.theguardian.com/film/2019/sep/28/he-is-a-psychopath-has-the-2019-joker-gone-too-far>> (Fecha de consulta: 09-VI-2021).

⁸⁷ SOLO, M., «La Primera Era del 3D: la generación que lo cambió todo», *MeriStation*, 21 de octubre de 2018. [en línea] <https://as.com/meristation/2018/10/19/reportajes/1539948499_015444.html> (Fecha de consulta: 09-VI-2021).

poniendo nuestra atención en la llegada de PlayStation, el soporte CD-Rom con el que contaban este tipo de consolas que permitía almacenar una mayor información que los disquetes dio lugar al nacimiento de las denominadas cinemáticas.

Conocidas en el mundo anglosajón como *cutscenes*, al hablar de las cinemáticas siguiendo la definición del doctor Germán Esteban-Espinosa: *nos referiremos a las partes no interactivas del videojuego que están animadas, formando pequeñas o amplias secuencias cinematográficas que comparten peso narrativo con la interacción del jugador.*⁸⁸ Por supuesto, este elemento del videojuego ha evolucionado a pasos agigantados, del mismo modo que la tecnología que le da forma como podremos ver con mayor atención cuando indagemos en los objetos seleccionados de estudio. Ejemplos idóneos de la época serían *Final Fantasy VII* (Square 1997) y *Final Fantasy VIII* (Square-Enix, 1998) cuyas escenas cinemáticas prerrenderizadas [fig. 8 y 9] donde se prescindía de la jugabilidad y se daba muestra de todo el músculo gráfico, sitúan estas escenas de los videojuegos, diferenciada de la calidad gráfica de la parte jugable,⁸⁹ a la misma altura visual del cine de animación digital más revolucionario en el momento como *Toy Story* (John Lasseter, 1995). Y cuyas cinemáticas, hablando de una misma saga y entregas sucesivas, refleja el rápido avance tecnológico.



Fig. 8. Cinemática de *Final Fantasy VII*.
Fuente: Captura de pantalla.



Fig. 9. *Final Fantasy VIII*.
Fuente: Captura de pantalla.

Sin embargo, a pesar del gran interés que encontramos a la *cutscene* como línea de investigación, la bibliografía a este respecto sigue siendo escasa y el tema a poco que profundicemos lo descubrimos rodeado por una polémica que arrastra desde los orígenes

⁸⁸ ESTEBAN-ESPINOSA, G., «Relaciones narrativas entre las partes interactivas y las cinemáticas en el videojuego mediante el análisis cualitativo de siete títulos de la saga *Assassin's Creed*», *Revista Mediterránea de Comunicación*, núm. 11, 2020, pp. 107-116, espec. p. 109.

⁸⁹ Hoy en día apenas distinguible como podemos apreciar con *Final Fantasy VII Remake* (Square Enix, 2020).

de los *Game Studies* en 2001. Fundadores de estos estudios como Espen Aarseth, Jesper Juul y aquellos que comparten su perspectiva puramente enfocada desde la ludología —centrándose en las mecánicas del juego en los videojuegos—, en respuesta a los estudios que se aproximaron exclusivamente desde la narratología, consideran a la cinemática como un elemento *extraño*, ajeno al videojuego, negando también y por tanto la narrativa.

Desde la posición que tomamos en este texto consideramos la *cutscene* un elemento funcional inherente al videojuego. En común con teóricos como Laura Montero Plata o la defensa de Rune Klevjer a cuya opinión nos adscribimos al decir que: *A cutscene does not cut off gameplay. It is an integral part of the configurative experience. Even if the player is denied any active input, this does not mean that the ergodic experience and effort is paused.*⁹⁰

No hay duda de la semejanza con el lenguaje cinematográfico, de esta manera parece que *la máquina se pone al servicio del cine.*⁹¹ Pero lejos de verlo como si las características del film se impongan por encima del lenguaje del videojuego, aquí lo observamos como parte del versátil carácter integrador del medio videolúdico, de su naturaleza como medio audiovisual y, por supuesto, de esa voluntad del ser humano de contar historias a través de las herramientas de que dispone.

Aunque en los *Final Fantasy* mencionados los personajes siguen siendo «mudos», desarrollándose los diálogos todavía en cajas de texto lo cual se mantendría en esta saga hasta su salto a PlayStation 2 con *Final Fantasy X* (2001), la primera entrega de otra de las franquicias más conocidas de la industria videolúdica, *Resident Evil* (Capcom, 1996), ya introduce la voz de actores. No sólo eso, sino que posee la peculiaridad de que su pantalla de inicio y el video introductorio de la historia nos muestra una escena *live action*, grabada en un aparente exterior y con actores encarnando a los personajes [fig. 10]. Aquellos que inmediatamente después, al cortarse la escena e introducirse en la mansión Spencer donde se desarrollará la terrorífica aventura, se transformarían en píxeles. Esta curiosa decisión de sus creadores probablemente tenga que ver con su fuerte influencia en los filmes de zombis de Serie B y en los blockbusters americanos pues, a pesar de tratarse de una saga nipona, sus ambientes y personajes se aproximan a estas producciones

⁹⁰ KLEVJER, R., «In Defense of Cutscenes», en MÄYRÄ, F. (ed.), *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere University Press, 2002, pp. 191-202, espec. p. 195.

⁹¹ GALLOWAY, A. R., «Acción del juego...», *op. cit.*, p. 29.

estadounidenses. Una cohabitación de estos medios audiovisuales que recupera más de veinte años después en *Resident Evil 3 Remake* (2020) [fig.11].



Fig. 10. El personaje de Jill Valentine en la escena inicial *live action* de *Resident Evil* (1996).
Fuente: Captura de pantalla.



Fig. 11. Fotograma de la escena introductoria *live action* de *Resident Evil 3 Remake* (2020). Fuente: Captura de pantalla.

Vistos estos ejemplos y la trascendencia que han mantenido sus personajes tras todos estos años, podemos decir que esta consola *humanizó a los personajes de sus videojuegos, dándoles así una gran relevancia a nivel cultural. A día de hoy, es una filosofía que la compañía sigue teniendo.*⁹²

Por su parte, el desarrollador japonés Hideo Kojima, desde los créditos iniciales de su título de espionaje táctico *Metal Gear Solid* (Konami, 1997), considerado con un término muy propio del séptimo arte como «videojuego de culto», deja clara su intencionalidad y pasión por el lenguaje cinematográfico que interactivamente lo ha limitado a lo largo de su trayectoria, tratándose este juego de una ingeniosa excepción.

Mientras las escenas cinemáticas se mantienen con la misma calidad gráfica que la parte jugable a favor de una estética homogénea, éste es un título que posee como mayor virtud su exploración del lenguaje de los videojuegos al interferir entre el jugador a los mandos y lo que sucede en uno de los enfrentamientos. Aquel que se desarrolla contra Psycho Mantis quien, con sus poderes psíquicos, es capaz de ir más allá de los límites del universo al que está inscrito, para leer la Memory Card⁹³ de la consola y

⁹² SOLO, M., «La Primera Era del 3D...», *op. cit.*, [en línea] <https://as.com/meristation/2018/10/19/reportajes/1539948499_015444.html> (Fecha de consulta: 09-VI-2021).

⁹³ En español, tarjeta de memoria, una pequeña memoria externa que se conectaba a la consola en la que permanecían los datos guardados de las partidas de aquellos videojuegos que se han jugado. Desde la sexta generación de consolas —caso de PlayStation 3 o Xbox—, las partidas se almacenan en la propia consola prescindiendo de esa pequeña memoria externa. Hoy se sirven de USB para ampliar el almacenamiento.

reconocer los juegos cuyas partidas tiene guardadas el jugador. Haciendo mención de ellos en el diálogo que se desarrolla en la escena, además de alterar los controles de los mandos [fig. 12], es decir, se llega a practicar aquello que ya encontrábamos al final de *Asalto y robo de un tren* (1903) [fig. 13] de Edwin S. Porter al romper la cuarta pared en cuanto a lo cinematográfico. Recurso recurrente en la historia del medio con casos actuales tan ingeniosos como los de la serie *Fleabag* (Phoebe Waller-Bridge, 2016-2019), pero afectando directamente al jugador y la mecánica del videojuego que se solucionaba cambiando de conectar el mando y así «liberarse» de los poderes telepáticos del *boss*.



Fig. 12. Psycho Mantis dirigiéndose al jugador.
Fuente: Captura de pantalla.

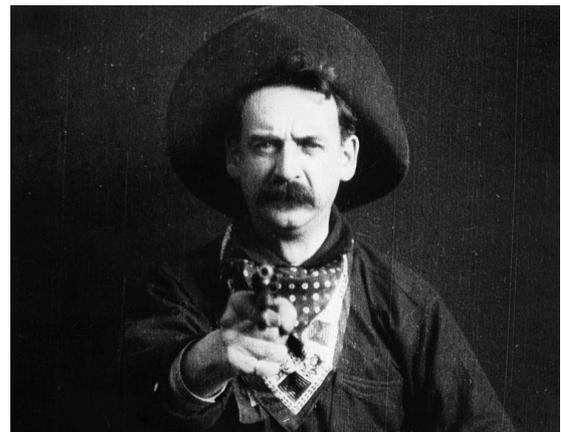


Fig. 13. Fotograma de *Asalto y robo a un tren* (1903). Fuente: Captura de pantalla.

El autor japonés lo recupera en su preocupación por mantener una conexión con el jugador en la filosofía que define al videojuego *Death Stranding* (Kojima Productions, 2019). Así consigue sorprendernos cuando un Norman Reedus casi de carne y hueso, al que en el juego llaman Sam, con una naturalidad que bien puede engañarnos mostrando su aparente espontaneidad, nos guiña el ojo o palmea para reclamar nuestra atención mientras nos encontramos en la sala de descanso, además otro tipo de interacciones y conexión que el videojuego busca en reiteradas ocasiones con el jugador. Tanto es así que, si jugamos el día de nuestro cumpleaños, el personaje de Mads Mikkelsen, protagonista de la oscarizada *Otra ronda* (Thomas Vinterberg, 2020), puede llegar a felicitarnos acompañado de un ramo de flores.

Death Stranding, de hecho, no solo cuenta con actores de la talla de Léa Seydoux, el mencionado Mads Mikkelsen o la prometedora Margaret Qualley, sino que incluso uno de los personajes es *interpretado* por Guillermo del Toro [fig. 14] lo cual nos está hablando de la línea divisoria entre cine y videojuegos que cada vez es menos perceptible.

Y, del mismo modo, del potencial que aquellos que pertenecen al universo cinematográfico encuentran cada vez más en la industria videolúdica.

Para concluir, podemos advertir que, en los aspectos terminológicos como videojuego de culto y



Fig. 14. Fotograma *Death Stranding* en la que reconocemos a la fidedigna versión digital de Guillermo del Toro junto a Norman Reedus. Fuente: Captura de pantalla.

remake en principio más propios del universo cinematográfico, se han asentado en el medio videolúdico con naturalidad. En alguno de los casos correspondiendo más a un incentivo comercial por parte de la compañía Sony como sería la reciente inclusión en el medio interactivo del concepto *director's cut*.

Este término que se refiere a la «versión del director», se ha popularizado por el director Zack Snyder con su *Liga de la justicia de Zack Snyder* (2021) y se ha atribuido a la nueva edición del videojuego *Ghost of Tsushima* (Sucker Punch, 2020); una versión mejorada del videojuego que incluye un DLC, esto es, una pequeña expansión de la historia. Videojuego que parte de una fuerte influencia e inspiración tanto estética como argumental de la filmografía de Akira Kurosawa. Sin embargo, tras el anuncio de *Death Stranding Director's Cut*, Hideo Kojima, a pesar de su reconocido apego a lo cinematográfico, rechaza acertadamente esta denominación para los videojuegos al no corresponder con el significado original:

*A director's cut in a movie is an additional edit to a shortened version that was either released reluctantly because the director did not have the right to edit it, or because the running time had to be shortened. In the game, it is not what was cut, but what was additionally produced that was included. Delector's Plus? So, in my opinion, I don't like to call "director's cut".*⁹⁴

⁹⁴ KOJIMA, H., (@HIDEO_KOJIMA_EN). «A director's cut in a movie is an additional edit to a shortened version that was either released reluctantly because the director did not have the right to edit it, or because the running time had to be shortened. In the game,» 12 de julio del 2021, 6:32 a.m. [en línea] <<https://bit.ly/2VcUkJr>> (Fecha de consulta: 22-VI-2021).

2.2.2. La llegada de la adaptación del videojuego a la gran pantalla

Cambiando la perspectiva y mirando hacia el cine, también sería en los años noventa cuando se trasladaría el primer videojuego a la gran pantalla con el estreno de *Super Mario Bros.* (Anabel Jankel y Rocky Morton, 1993), iniciando así un amplio historial de desafortunadas adaptaciones que abarcan muy distintos géneros. Sin ir más lejos, el cartel de la película ya lo avisa: «esto no es un juego». Una idea en el fondo reiterada en muchas de las adaptaciones que se han sucedido y alejado deliberadamente de sus originales. Así salta a la vista en esta producción estadounidense, siendo algo relativamente inevitable al traducirse a un medio diferente en el que puedan perder la lógica ciertas características de lo videolúdico en una filmación *live action*. Observamos que se aparta de manera antagónica no sólo de la característica estética [fig. 15] de la franquicia, sino que también de la esencia de los personajes [fig. 16]. No significa que estas producciones deban ceñirse sin alternativas a sus originales, el propio término «adaptación» va acompañado de una noción de libertad creativa, pero la clave de estas diferencias va más allá ya que *no es solo porque ignoran lo que hizo funcionar a sus originales, sino porque también se olvidan de jugar con el propio medio.*⁹⁵



Fig. 15. *Super Mario 64*. Fuente: <<https://bit.ly/3mYCzsA>>, (22-VI-2021).



Fig. 16. Fotograma de la adaptación *Super Mario Bros.* Fuente: <<https://bit.ly/3C5fwAG>>, (22-VI-2021).

Aprovechando que ya han sido mencionados y puesto que la lista de videojuegos trasladados al cine desde *Super Mario Bros.* es amplia y se espera la llegada de nuevos proyectos en los años venideros, nos remitimos a las adaptaciones de *Resident Evil*. Arrancaron en 2002 de la mano del director Paul W. S. Anderson —quien también ha dirigido las adaptaciones de *Mortal Kombat* (1995) y *Monster Hunter* (2020)— con Milla Jovovich convirtiéndose en icono de estas versiones de la franquicia, pero se alejaron

⁹⁵ NAVARRO REMESAL, V., *Cine Ludens...*, op. cit., p. 13

cada vez más de su homónimo original. Algo parecido sucedió con *Final Fantasy: La fuerza interior* (2001) al marcar tanta distancia de la esencia de la saga y, por tanto:

[...], en lugar de buscar una estética pareja a los juegos de la serie *Final Fantasy* (*Square Enix*), los esfuerzos se destinaron a la consecución de unos gráficos «fotorrealistas», más cercanos a la ciencia ficción cinematográfica (*Blade Runner*, *Prometheus*, etc.) que a la línea marcadamente fantástica de esta saga⁹⁶.

Pese a estas diferencias, constituyó un hito de la revolución digital al mostrarnos al primer ser humano creíble [fig. 17] diseñado por ordenador.



Fig. 17. Fotograma de la película *Final Fantasy: La fuerza interior*.
Fuente: Captura de pantalla.

No resulta complicado concluir que la causa de esta lejanía de sus originales, tratándose de adaptaciones de alto presupuesto, radique en buena parte en la búsqueda por concebir algo que logre el interés de un público más amplio y su rentabilidad. Estos deseos se contrarrestan en ambas sagas con aquellas adaptaciones niponas de animación CGI que parecen estar más orientadas al fan de las franquicias, si nos ceñimos a estas consideraciones generales, y que poseen el interés de cohabitar sus historias en ambos medios audiovisuales. Sería el caso de *Final Fantasy VII: Advent Children* (Tetsuya Nomura, 2005) película que funciona como secuela del videojuego de 1997 o la precuela fílmica *Kingsglaive: Final Fantasy XV* (Takeshi Nozue, 2016) estrenada unos meses antes al lanzamiento del videojuego *Final Fantasy XV* (Square Enix, 2016).

Lo mismo podemos decir del variado catálogo de películas animadas protagonizada por conocidos personajes de la saga *Resident Evil* siendo el caso más reciente la miniserie estrenada en la plataforma de Netflix *Resident Evil: Oscuridad*

⁹⁶ MARTÍNEZ FABRE, M-P., *El videojuego en el cine...*, op. cit., p. 103.

infinita (Eiichirô Hasumi, 2021). Respecto a lo que, *al ser filmes de animación infográfica basados en videojuegos, podrían entenderse como cut scenes elevadas a la categoría de largometrajes*.⁹⁷ Actualmente el increíble avance tecnológico nos permite cazar Pokémon en plena calle a través de la pantalla del móvil de la mano de la realidad aumentada con *Pokémon GO* (Niantic, 2016). Y trasladar esa convivencia de ambos mundos al cine en *Pokémon: Detective Pikachu* (Rob Letterman, 2019), recordándonos a antecedentes en que animación y realidad se funden como *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (Robert Zemeckis, 1988) o *Space Jam* (Joe Pytka, 1996).

Algunos filmes consiguen superar diferencias a la hora de su llegada al medio cinematográfico siendo uno de los más representativos la adaptación de *Silent Hill* (Christophe Gans, 2006). Esta película no sólo logró mantener una cierta proximidad argumentativa, sino que, en especial, respetó la estética característica del videojuego con la neblinosa ambientación y perturbadora mitología de la saga original [fig. 18 y 19].



Fig. 18. Fotograma de la adaptación *live action* de *Silent Hill*. Fuente: <<https://bit.ly/3qsW66R>>, (25-VI-2021)



Fig. 19. Captura de pantalla de *Silent Hill 2* (Konami, 2001) Fuente: <<https://bit.ly/3kjHKSo>>, (25-VI-2021)

No obstante, cabe cuestionarse otros inconvenientes a la hora de apreciar estas distancias entre medios que también ha conllevado sus problemas con la literatura, el cómic o el teatro. La duración de una película tampoco permite el mismo desarrollo que las horas con las que puede contar la narración de un videojuego, de la misma manera que *la dificultad [...] de trasvasar el nivel de intensidad y la sensorialidad del juego a la pantalla de cine. Quien ha jugado a la plataforma de juego, ha experimentado la especial sinestesia y el dilatado tempo que se va construyendo al indagar por sus vastos y*

⁹⁷ GÓMEZ TARÍN, F. J., «Formatos y estrategias narrativas híbridas: El cine y la escena cinematográfica (cut-scenes) en los videojuegos. Interdependencias múltiples en la era digital» en *Comunicació i risc: III Congrés Internacional Associació Espanyola d'Investigació de la Comunicació*, Tarragona, 18-20 de enero de 2012, pp. 1-17, espec. p. 8.

*complejos escenarios*⁹⁸. La serie *The Witcher* (Lauren Schmidt Hissrich, 2019-) —ya hubo un antecedente polaco— que, si bien adapta las novelas de Andrzej Sapkowski, también bebe de las adaptaciones que de esta saga se han hecho a los videojuegos por la desarrolladora polaca CD Projekt RED, pudiendo ser un prometedor ejemplo de lo que esté por venir. Al mismo tiempo, otro inconveniente puede deberse a la perspectiva occidental a la que le quedan dar algunos pasos respecto a la fluidez entre los medios de masas. La narrativa *transmedia* en Asia Oriental, como explicó Víctor Navarro Remesal en la conferencia *36 vistas del videojuego japonés*⁹⁹ se desarrolla con mucha más naturalidad, como hemos podido contemplar en páginas anteriores, dándose relaciones constantes entre cine, anime, manga y otros productos culturales del territorio japonés.

En cualquier caso, volveremos sobre la realidad de la adaptación del videojuego al filme cuando trabajemos con los objetos de estudio seleccionados y su futuro en el mundo cinematográfico y las plataformas de *streaming*. Como hemos comprobado con Netflix y su cada vez mayor catálogo de videojuegos adaptados como la extraordinaria adaptación animada de la saga de Konami, *Castlevania* (Warren Ellis y Sam Deats, 2017-2021), estos servicios están prestando mucha atención en el mundo videolúdico. Tanto como para que esta plataforma en cuestión vaya a expandirse a la industria del videojuego, por el momento, al alcance del móvil.¹⁰⁰

2.3. ¿CUÁNDO EL APRENDIZ SUPERA AL MAESTRO?

Peter Jackson es un ejemplo de cineasta amante de los videojuegos que no sólo formó parte del equipo que llevó su trilogía de *El señor de los Anillos* al mundo interactivo de las consolas de la sexta generación, sino que además toma del videojuego elementos que después aplica a sus películas, ajeno a cualquier prejuicio al respecto. Villalobos se sirve para reflejarlo de la película *The Lovely Bones* (Peter Jackson, 2009), en la que el director encontró inspiración en obras tan variopintas como *The Legend of Zelda: Majora's mask* (Nintendo, 2000), la mencionada saga y el particularismo del ambiente neblinoso de *Silent Hill*, el estelar *Super Mario Galaxy* (Nintendo, 2007), el evocador

⁹⁸ MARTÍNEZ FABRE, M-P., *El videojuego en el cine...*, op. cit., p. 286.

⁹⁹ La conferencia de la Fundación Japón Madrid, se celebró el pasado 28 de abril y aquí se resumen su amplio contenido: <<https://www.fundacionjapon.es/es/Actividades/Arte-y-Cultura/evento/338/36-vistas-del-videojuego-japones>> (Fecha de consulta: 25-VI-2021).

¹⁰⁰ Para conocer un poco más a este respecto del futuro videolúdico de la plataforma de *streaming*: MILLÁN, V., «Por qué Netflix entra ahora en la industria del videojuego: el reto de engancharnos pasa a otro nivel», *Hipertextual*, 24 de julio de 2021. [en línea] <<https://hipertextual.com/2021/07/netflix-videojuegos>> (Fecha de consulta: 26-VI-2021).

experimento *Flower* (Bluepoint Games, 2009) o también el atrapante thriller interactivo *Heavy Rain* (Quantic Dreams, 2010) de cuyo capítulo descargable previo a su lanzamiento, es decir, su *demo*,¹⁰¹ traslada una escena a la película.

Particularidad esta que en mayor o menor medida salpica de referencias videolúdicas a algunas producciones cinematográficas de las dos últimas décadas, acrecentándose las convergencias entre sus lenguajes.

2.3.1. Del «videojuego de autor» al «cine interactivo»

La empresa francesa Quantic Dream es la responsable tras *Heavy Rain* entre otras obras que hunden sus raíces en las aventuras gráficas de los ochenta —tiempos también del éxito literario de los libros juveniles *Elige tu propia aventura*— y noventa, siendo algunas de las más relevantes las sagas de *Monkey Island* y *Broken Sword*. El estudio y, en particular su fundador David Cage, han destacado por su obsesión por dotar al videojuego de una apariencia cinematográfica. A tal punto llega este deseo de Cage de verse como autor de un producto a la altura del nivel cultural alcanzado por el cine que en su propuesta anterior *Fahrenheit* (2005) introdujo la *demo* jugable dando vida a su alter ego digital [fig. 20] en el primer escenario del videojuego. Una cafetería en la que a través de una cinemática el director del videojuego informa al jugador de que está a punto de cometerse un asesinato, bebiendo en sus referencias directamente del programa televisivo *Alfred Hitchcock Presenta* (1955-1965) en el que el director inglés presentaba al espectador [fig. 21], cargado de su particular humor negro, el episodio por emitir.



Fig. 20. David Cage presentando *Fahrenheit*.
Fuente: Captura de pantalla.



Fig. 21. Alfred Hitchcock durante su programa.
Fuente: Captura de pantalla.

¹⁰¹ Proveniente del inglés *demonstration*, es un término común en el videojuego para referirse a las muestras jugables a disposición de los jugadores descargable desde sus consolas que, sin ahondar en la historia, permiten una primera aproximación a la experiencia del videojuego antes de su lanzamiento.

Esta seña de identidad del estudio francés se asienta especialmente en su ambición por una narrativa cinematográfica que arranca ya en su guion y con lo que ha buscado la madurez del medio videolúdico como, a su manera, intentó el cine encontrar su legitimación a través del *film d'art* poniendo la mirada en el teatro. Del mismo modo que jugó en detrimento del lenguaje cinematográfico, de forma temprana demostró un primer tropiezo con *Dragon's Lair* (Advanced Microcomputer Systems, 1983) videojuego que decaía en el interés de su «rejugabilidad» ante la escasa interacción del jugador. Sí destacaba su calidad visual [fig. 22] propia de una película de animación, sin ser casualidad puesto que su creador fue el director y animador Don Bluth, autor de películas como *En busca del valle encantado* (1988), *Anastasia* (1997) [fig. 23] y *Titan A.E.* (2000).



Fig. 22. La animación de *Dragon's Lair* cual película animada.
Fuente: Captura de pantalla.



Fig. 23. Fotograma de la película *Anastasia* (1997)
Fuente: Captura de pantalla.

Con la llegada de Dragon's Lair a principios de los años ochenta los videojuegos instauraron un nuevo hito histórico en la relación entre cine y videojuegos al establecer secuencias de acción no jugables con acciones esporádicas que determinaban los niveles de vida del héroe o directamente su éxito o fracaso. Se

*trataba de pequeñas opciones jugables, instantes temporales en los que el usuario debía elegir, casi por relejo, qué acción iba a realizar.*¹⁰²

La hibridación de los medios que debemos considerar algo natural en nuestro tiempo no es exclusiva de estos parientes audiovisuales. Podemos encontrar novelas que evocan elementos propiamente cinematográficos. Sería el caso de la novela *Manhattan transfer* (1925) de John Dos Passos con la fragmentación cual montaje cinematográfico de su historia o *Rayuela* (1963) de Julio Cortázar en la que rompe la linealidad de la narración eligiendo el lector el devenir de la lectura. También videojuegos tan especiales como *Disco Elysium* (2019), desarrollado por el estudio independiente estonio ZA/UM. La novela de su director es el germen del videojuego el cual desprende una fuerte deuda del juego de rol de mesa, un diseño tremendamente artístico y que asienta en la narrativa y la selección de diálogos la clave de su sistema de juego, ausente de combate.

Las extraordinarias historias inmersivas que nos proporciona Quantic Dreams, como su último trabajo *Detroit: Become Human* (2018) el cual superó las nueve mil páginas de guion, llevan por igual a la pregunta de si estamos jugando a una película o viendo un videojuego. Su sistema jugable se basa, sobre todo, en la elección de interacciones [fig. 24] dependiendo del botón que pulsemos y toma de decisiones, en el caso de estos juegos, con un margen de tiempo limitado para mantener un ritmo y tensión en los sucesos, mecánicas denominadas *Quick Time Events* (QTE). Esta misma dinámica de elecciones la encontramos simplificadas en *Black Mirror: Bandersnatch* (David Slade, 2018) [fig. 25], una ¿película? de Netflix y en *Erica* (Flavourworks, 2019) [fig. 26] un ¿videojuego? disponible en las plataformas de PlayStation Store y Steam, desarrollado con escenas reales filmadas.

*Además, la variedad de espacios narrativos hace que el videojuego muestre una vez más sus múltiples herencias: fragmentos puramente audiovisuales, grabaciones de audio, textos escritos o ilustraciones hacen del videojuego algo mucho más complejo, a nivel narrativo, que a una simple versión interactiva del cine o la televisión.*¹⁰³

¹⁰² CUADRADO ALVARADO, A. y PLANELLS DE LA MAZA, A. J., «Jugar al film...», *op. cit.*, p. 97.

¹⁰³ NAVARRO REMESAL, V., *Libertad dirigida...*, *op. cit.*, p. 129.



Fig. 24. Sistema de elecciones de interacción en *Detroit: Become Human*.

Fuente: Captura de pantalla.



Fig. 25. Fotograma de *Black Mirror: Bandersnatch*.

Fuente: Captura de pantalla.



Fig. 26. Fotograma de la película interactiva *Erica*.

Fuente: Captura de pantalla.

Integradas dentro del subgénero de películas interactivas que nos parece tan novedoso y que rompe con la consideración habitual, aunque cuestionable del espectador pasivo, en realidad, como suele ocurrir, es algo que hace décadas que comenzó a experimentarse. De nuevo acudiendo al ámbito de la exhibición. En la Exposición Universal celebrada en Montreal en 1967 tuvo lugar el visionado de *Kinoautomat: One*

Man and His House (Radúz Činčera, Vladimír Svítáček y Ján Roháč, 1967), película checoslovaca que en nueve ocasiones partía la pantalla mostrando dos imágenes [fig. 27]. Dos opciones o caminos entre los que daba oportunidad de elegir a los espectadores, debiendo presionar el botón rojo o verde integrado en los asientos según la opción elegida. A continuación, el proyccionista seleccionaba la escena más votada para que el visionado prosiguiera. Sin embargo, *el gobierno comunista de la época no permitió que la tecnología fuera licenciada a Hollywood, y finalmente, el film fue prohibido en 1972, por problemas entre los creadores y las autoridades gubernamentales.*¹⁰⁴



Fig. 27. Fotografía realizada durante el visionado de *Kinoautomat* en 1967.
Fuente: <<https://bit.ly/3GrGy8K>>, (08-VII-2021).

Sin ser un hecho aislado, la interactividad en los cines ya se había anunciado unos pocos años antes con el cineasta William Castle y algunas de sus películas de Serie B como *La maldición de Hill House* (1959), *Escalofrío* (1959) o *Mr. Sardonicus* (1961). En todas ellas se servía de *gimmicks*, es decir, trucos de marketing para atraer al público a las salas, por ejemplo, haciendo aparecer esqueletos colgando del techo para asustar a los espectadores que nos recuerdan a las ilusiones ópticas de los espectáculos de fantasmagorías. Acerca de la última película nombrada, *Mr. Sardonicus*, sin ser la más ingeniosa de las tres, pero más en relación con la toma de decisiones, los espectadores levantaban un cartel para decidir el destino de un personaje.

Quizás las técnicas de Castle son recordadas hoy como ingeniosas e inocentes maniobras de marketing para películas clase B, pero basta pensar en tecnologías

¹⁰⁴ BALBUENA, I., «De películas, videojuegos y series: breve historia de la ficción interactiva», *Infoabe*, 30 de enero de 2019. [en línea] <<https://www.infobae.com/americ/cultura-americ/2019/01/30/de-peliculas-videojuegos-y-series-breve-historia-de-la-ficcion-interactiva/>> (Fecha de consulta: 08-VII-2021).

como el cine 4D, el Extreme Digital Cinema o la tecnología D-Box que mueve asientos, para reconocer su influencia en el cine como una experiencia menos pasiva para el espectador¹⁰⁵.

También es muy común la capacidad de vibración en determinados momentos de los mandos que controla el jugador en su efecto inmersivo, pero otro aspecto en esta historia conjunta que ya anunciábamos en el apartado anterior, es no sólo cómo el videojuego quiere «parecer» una película si no cómo el cine presta atención al universo de los videojuegos. *Black Mirror: Bandersnatch* está más ligada en su sistema de elecciones a las aventuras gráficas que a estas experimentaciones cinematográficas. A fin de cuentas, su propio argumento lo vincula al mundo videolúdico al ser el protagonista un programador de videojuegos en 1983, año de la crisis de la industria, que está creando un videojuego, una aventura gráfica que cuenta con sus múltiples tomas de decisiones y cuyo título precisamente comparte con el de la película: *Bandersnatch*.

Si ahondamos un poco más, este film no se limita a hacer empleo anecdótico del sistema de elecciones. No sólo por la correlación argumental de su historia, sino que también, y en la línea de las reflexiones de las diferentes temporadas de *Black Mirror*, cuestiona la tecnología y a su sociedad de manera directa a través de la interactividad ya que *es el propio usuario el que es afectado por la tecnología y muestra lo peor de sí mismo controlando desde su posición privilegiada a los personajes de la película*.¹⁰⁶

2.3.2. La hibridación del lenguaje y los logros de la animación

Alcanzado este punto de nuestra trayectoria por las relaciones históricas de ambos medios audiovisuales, el siglo XXI y el desarrollo tecnológico brindan una atención especial en la línea estética de los videojuegos. Las gotas que salpican en una cámara imaginaria [fig. 28] en *Heavy Rain* serán efectos que el videojuego asimilará hasta hacerlos suyos tal como lleva haciendo conscientemente la industria desde el asentamiento del 3D. Al igual que otras características técnicas e incluso otros pequeños detalles como el reflejo horizontal que vemos en los destellos de las linternas [fig. 29] en *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) de tal modo que aparenta estar filmado en anamórfico,¹⁰⁷ o ser resultado estético del gusto actual de muchos realizadores que lo

¹⁰⁵ *Ibidem*. (Fecha de consulta: 08-VII-2021).

¹⁰⁶ BERNSTEIN, G., «Jugar al cine: *Black Mirror* y la interactividad como cruce interdisciplinario», *Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual*, núm. 20, 2019, pp. 489-497, espec. p. 495.

¹⁰⁷ Aquella grabación que se sirve de un objetivo que deforma la imagen achatando los laterales para posteriormente estirla consiguiendo una imagen ultrapanorámica.

incorporan digitalmente. Y es que en conjunto *los videojuegos han intentado —y exitosamente conseguido— apropiarse parcialmente de la cultura audiovisual que hasta hace algunas décadas era privilegio cinematográfico.*¹⁰⁸ Así llega a imbuir la sensación del plano secuencia conseguida durante toda la aventura mientras seguimos a Kratos y Atreus por tierras nórdicas en *God of War* (Santa Monica Studio, 2018) con la que en su momento Alfred Hitchcock en *La soga* (1984) sorprendió, una vez más, al público.



Fig. 28. Créditos iniciales de *Heavy Rain*.
Fuente: Captura de pantalla.



Fig. 29. Efecto visual de la linterna en *The Last of Us*.
Fuente: <<https://bit.ly/3kmr64C>>, (10-VII-2021).

De hecho, actualmente numerosos plano secuencia de los últimos años en el cine y las series han dado muestra de un virtuosismo sorprendente que es considerado, curiosamente, más procedente del mundo del videojuego que de los antecedentes cinematográficos. Destaca la obra bélica de Sam Mendes, *1917* (2019), aunque sin que al realizador le agrade esa comparación videolúdica con su cinta, que busca de esta manera la inmersión propia de los videojuegos. También el cine lo logra desde la cámara subjetiva de los juegos en primera persona como la trilogía *BioShock* o *Doom*, con *[REC]* (2007) de Jaume Balagueró y Paco Plaza. El videojuego consigue dar un paso más con la realidad virtual al lograr introducir al jugador literalmente dentro de *Astro Bot Rescue Mission* (SIE Japan Studio, 2018).

*El séptimo arte hace décadas que encontró sus códigos y estructuras narrativas, mientras que el ocio interactivo lo está haciendo sobre todo en la última década.*¹⁰⁹ Observamos que, si bien al arranque Peter Jackson ya nos ha servido para atisbar cómo el cine también se está alimentando cada vez más de ciertos elementos de la industria del videojuego, las películas de acción son los ejemplos más claros de la asimilación de este

¹⁰⁸ *Ibidem*, p. 491.

¹⁰⁹ GUTIÉRREZ, K., «Cine y videojuegos, una simbiosis vanguardista», *El Correo*, 30 de enero de 2019. [en línea] <https://www.elcorreo.com/culturas/territorios/cine-videojuegos-simbiosis-20200523165652-nt_amp.html/> (Fecha de consulta: 10-VII-2021).

lenguaje. Es el caso de *Oldboy* (Park Chan-wook, 2003), *Snowpiercer* (Bong Joon-ho, 2013) o *John Wick* (Chad Stahelski, 2014) y sus planos laterales homenajeando los clásicos *Beat 'em up*¹¹⁰ junto a laboriosas coreografías que han dado el salto a las series. Ejemplo de lo cual es *Daredevil* (Drew Goddard, 2015-2018) que bebe directamente de la influyente escena de *Oldboy*. Por su parte, *Snowpiercer*, producida por el mismo Park Chan-wook y dirigida por el oscarizado Bong Joon-ho, se divide en «niveles» [fig. 30] como los de un videojuego, claramente diferenciados en cada uno de los vagones que atraviesan los protagonistas en este film distópico en el que su *llamativo estilo visual* [...] *se parece al de la saga 'BioShock', cuya primera entrega transcurre en un claustrofóbico escenario cerrado y también contiene un potente mensaje político.*¹¹¹

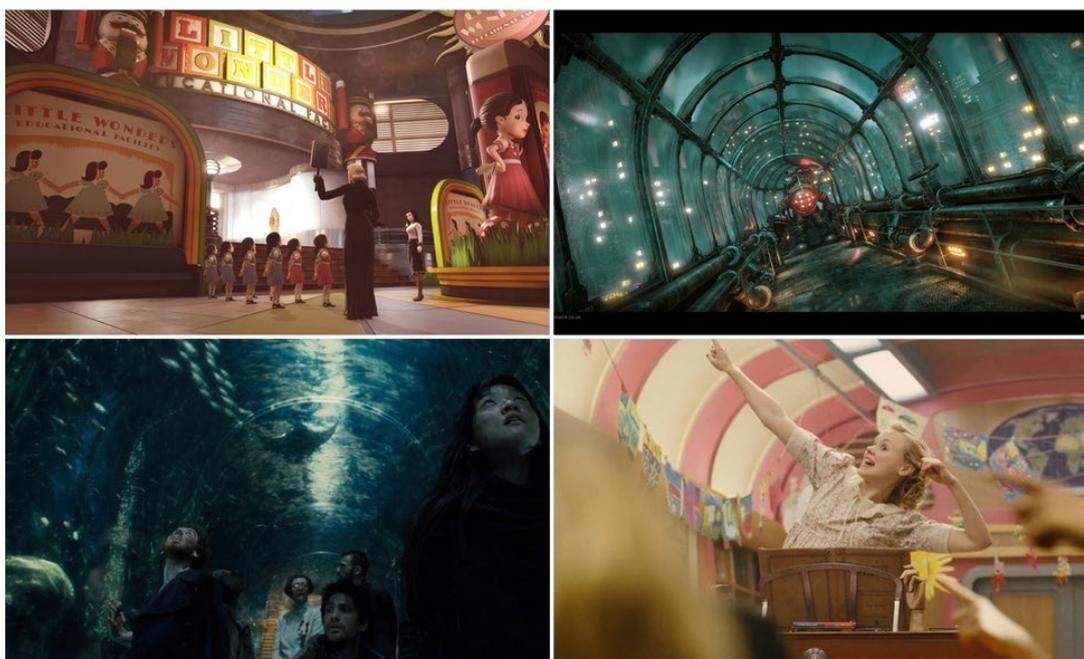


Fig. 30. Comparativa estética entre los vagones/niveles de *Snowpiercer* y la trilogía *BioShock* (Irrational Games, 2007-2013). Fuente: <<https://bit.ly/3pQ7oBM>>, (10-VII-2021).

De la misma manera, Edgar Wright no tuvo reparo en aproximarse a la narrativa videolúdica en la adaptación del cómic al cine que realizó con *Scott Pilgrim contra el mundo* (2010), llevado el mismo año a la industria del videojuego con *Scott Pilgrim vs. The World: The Game*. Esta película *resulta una historia estructurada como un videojuego, que alterna momentos cotidianos con boss fights y utiliza constantemente*

¹¹⁰ En su traducción al español, los denominados, «yo contra el barrio», son juegos que dieron sus primeros pasos en las máquinas arcade y que se caracterizan por su pantalla lateral de avance horizontal en la que hay que enfrentarse a gran número de enemigos para continuar. Es el caso de, por ejemplo, *Final Fight* (1989) y que sigue presente en nuestros días, *RiverCity Girls* (2020).

¹¹¹ GUTIÉRREZ, K., «Cine y videojuegos... *op. cit.* [en línea] <<https://bit.ly/3GBcGXN>> (Fecha de consulta: 10-VII-2021).

recursos expresivos de otros medios [...] el videojuego no nos aparta de lo cotidiano, es lo cotidiano¹¹² [fig. 31].



Fig. 31. Sistema de subida de nivel en la «interface» de la película.
Fuente: Captura de pantalla.

Doug Liman con la adaptación a la pantalla de la obra japonesa *Al filo del mañana* (2014) parte de los bucles temporales cual castigo de Sísifo lo cual se encuentra también en la raíz del videojuego: si somos eliminados, reaparecemos en el último punto de guardado. Somos los jugadores —en consonancia con lo que le ocurre al protagonista del film— quienes podemos recordarlo y mejorar nuestras cualidades para enfrentar y superar los obstáculos, pero no así nuestros personajes. Hay excepciones como el videojuego *Hades* (Supergiant Games, 2020) pues su ambientación permite que estos bucles no se entiendan como reinicios en el que nuestros personajes no advierten el destino que le ha deparado. Por el contrario, nuestro protagonista Zagreus cada vez que es eliminado emerge de las aguas del Hades debiendo empezar de nuevo su periplo por abandonar el Inframundo del que su padre es soberano, a lo que se suma en ese ensayo y error la progresiva experiencia adquirida por el jugador.

[...] el bucle, a pesar de parecer un recurso novedoso en lo audiovisual, tiene una conexión directa con el cine primigenio, y con las primeras máquinas de juego (las máquinas de monedas) de finales del siglo XIX y principios del XX. Manovich apunta que las limitaciones de los proto-artilugios del cine y de los primeros cinematógrafos en cuanto a espacio (rollos de imágenes), y en cuanto a motores de funcionamiento (primordialmente manuales), provocaban que se repitieran continuamente dentro de ellos las mismas escenas. Al darle vueltas a

¹¹² NAVARRO REMESAL, V., *Cine Ludens...*, op. cit., p. 169.

la manivela del mutoscopio o al carrusel del zoótropo, el entretenimiento se basaba en observar repetidamente a un personaje que perdía y recogía su cabeza, o a un caballo trotando en círculos. [...]. Pero, desde el punto de vista del cine [...], es interesante observar cómo el bucle es un factor antiguo en la conformación cinematográfica que, además, comparte con los videojuegos parte de la definición de su lenguaje.¹¹³

Hemos visto que no todo es la búsqueda del fotorrealismo. En las películas de animación tenemos la oda a los videojuegos *¡Rompe Ralph!* (Rich Moore, 2012) junto a su secuela. Y es que la relación de Disney con los videojuegos es prolongada, habiendo adaptado en los noventa inolvidables aventuras como *Aladdin* (Virgin Interactive, 1992) y *El rey león* (Virgin Interactive, 1994). Pero en especial sorprendieron al fundir sus personajes y mundos con los de Square Enix, creadores de la saga *Final Fantasy*, al concebir el universo de *Kingdom Hearts* (Square-Enix, 2002-2019) [fig. 32].



Fig. 32. Sora, Donald y Goofy en el mundo de Alicia en el País de las Maravillas. Fuente: <<https://bit.ly/3kn8qSc>>, (10-VI-2021).

Más allá del titánico magnate de la animación, el universo videolúdico cuenta con videojuegos de la talla artística del emocional y sensorial juego de plataformas *Gris* (2018) [fig. 33] del estudio español Nomada Studio al cual se le han atribuido calificativos como «películas de animación». Una obra de arte con diseño basado en las acuarelas de Conrad Roset en niveles oníricos en los que atravesar las cinco fases del duelo. También la conocida estética de dibujo animado tradicional que dota de tanta personalidad a *Cuphead* (Studio MDHR, 2017) [fig. 34]. El anime resplandece en las cinemáticas de *Persona 5* (Atlus, 2017) realizadas por Production I.G. [fig. 35] e incluso el Estudio Ghibli participó en la elaboración de los fragmentos de video de *Ni no Kuni: La ira de la*

¹¹³ MARTÍNEZ FABRE, M-P., *El videojuego en el cine...*, op. cit., pp. 76-77.

bruja blanca (Level-5 y Studio Ghibli, 2013) [fig. 36]; un videojuego que más allá de su estética se nutre en su historia de la esencia del afamado estudio de animación japonés.



Fig. 33. La belleza visual de *Gris*. Fuente: Captura de pantalla.



Fig. 34. La deuda a la animación clásica en *Cuphead*. Fuente: Captura de pantalla.



Fig. 35. Cinemática anime de *Persona 5*. Fuente: Captura de pantalla.



Fig. 36. *Ni No Kuni* y la estética de Ghibli. Fuente: Captura de pantalla.

Contemplamos cómo las primeras décadas del siglo XXI nos ofrecen, gracias a la tecnología, también una aproximación clara en este tipo de animación. Tanto es así que podemos disfrutar de *Kena: Bridge of Spirits*, el primer trabajo del estudio independiente Ember Lab —estudio que previamente ha trabajado en animación y publicidad—, con un diseño que se relaciona con el que caracteriza a las últimas producciones de Walt Disney Animation Studios o Pixar como *Raya y el último dragón* (Carlos López Estrada y Don Hall, 2021) [fig. 37] con el añadido de que su *gameplay* mantenga la misma calidad visual de la cinemática del tráiler¹¹⁴ [fig. 38]. *Hasta hace relativamente poco, la animación siempre había estado unos pasos por delante de lo que las consolas podían ofrecer a*

¹¹⁴ La innegable relevancia del formato tráiler también nos permite crear nexos y diferencias entre los medios audiovisuales que tratamos, sin embargo, al no poder entrar en detalles remitimos al siguiente artículo de merecida lectura para acercarse al tema: CRIMENTAL, E., «Los secretos del tráiler», *AnaitGames*, 19 de julio de 2021. [en línea] <<https://www.anaitgames.com/articulos/los-secretos-del-trailer/>> (Fecha de consulta: 20-VII-2021).

nivel visual, pero [...] estamos alcanzando un punto en el que la diferencia entre la animación y el juego digital es apenas perceptible.¹¹⁵ Algo que ya exploró Insomniac Games desde el aterrizaje en consolas de *Ratchet & Clank* en un temprano 2002.



Fig. 37. Fotograma del tráiler de *Kena: Bridge of Spirits*.
Fuente: Captura de pantalla.



Fig. 38. Fotograma de *Raya y el último dragón*.
Fuente: Captura de pantalla.

2.3.3. El futuro cercano de la tecnología audiovisual

*Con más de cuarenta años a sus espaldas y tras ocupar un puesto predominante en el consumo de ocio digital, los videojuegos no son un medio cerrado e inerme. Por el contrario, y como cabría decir en realidad de cualquier medio, su evolución es constante debido a las influencias sociales y tecnológicas. [...] Ya hay una memoria histórica del videojuego y una conciencia de la simplicidad de aquellos primeros juegos frente a los de hoy. Si somos conscientes de la trayectoria, ¿dónde estamos ahora? ¿Hemos alcanzado la madurez del medio?*¹¹⁶

¹¹⁵ MARTÍNEZ FABRE, M-P., *El videojuego en el cine...*, op. cit., p. 84.

¹¹⁶ CUADRADO ALVARADO, A. y PLANELLS DE LA MAZA, A. J., «Jugar al film...», op. cit., p. 92.

La relación presente entre cine y videojuegos bien podría resumirse, trasladándonos a la plataforma de *streaming* Disney Plus, con la serie *The Mandalorian* (John Favreau, 2019-) perteneciente al universo *Star Wars* de George Lucas. La calidad de la aventura que nos presentan ha conquistado hasta a los fanáticos más puristas y aunque es visible el cuidado narrativo, la puesta en escena, las semejanzas al western e incluso las reminiscencias a Akira Kurosawa y su atractiva fotografía, nos damos cuenta, conforme avanzan sus capítulos, que se desarrolla de forma muy pareja a videojuegos de mundo abierto o *sandbox*.

Tanto en este estilo de videojuegos como en la serie nos encontramos con misiones principales y secundarias. Además, Din Djarin, el protagonista interpretado por Pedro Pascal, a lo largo de la temporada consigue los materiales necesarios para mejorar su armadura, entre otros curiosos detalles que reafirman esta vinculación. Incluso la pareja protagonista fue incorporada como skins jugables a *Fortnite* en su quinta temporada. No obstante, donde más destaca la serie es en la revolucionaria tecnología que emplea en su rodaje: la denominada Stagecraft.

Antes de entrar en ello, hemos de hacer un pequeño apunte. Al hablar del desarrollo tecnológico actual que con el cine digital, pese a ir en contra del gusto de autores como Tarantino quienes se pueden permitir los gastos del analógico, ha abaratado y, por tanto, acercado la creación cinematográfica a proyectos de menor presupuesto, del mismo modo ha sucedido con el acceso de desarrolladores del medio videolúdico en la creación de videojuegos independientes.

No podemos obviar una de las herramientas indispensables en la actualidad para el diseño de videojuegos, sobre todo, de aquellos que pueden permitírselo: los Triple A;¹¹⁷ tipología pertenecen los videojuegos del estudio Naughty Dog seleccionado para el posterior estudio. Sin que sea una tecnología ajena al conocimiento general gracias a su empleo previo en el medio cinematográfico, nos referimos a la conocida captura de movimiento, *motion capture* o profesionalmente denominada MOCAP y que durante sus primeros años de experimentación en los videojuegos se topó con la cuestión del denominado *Uncanny Valley*. Término proveniente de la robótica y que una década atrás

¹¹⁷ Los videojuegos de la categoría Triple A o AAA, son aquellos de alto presupuesto que bien pudieran compararse con los grandes blockbusters hollywoodienses y, de hecho, superan sus beneficios. Poseen mayores recursos con los que se asemejan en sus procesos de desarrollo a un estudio cinematográfico y se centran en esta vertiente del «videojuego rodado» que analizamos.

los periodistas de videojuegos como John Jones se llegaban a cuestionar [fig. 39] ante la posibilidad de que en esta búsqueda por el hiperrealismo los personajes acabaran despertando inquietud. Sin embargo, entraremos en más detalles en el siguiente capítulo al abordar el tema sirviéndonos del estudio californiano Naughty Dog en cuestión.



Fig. 39. Fotografía de la revista PlayStation, nº 106, noviembre de 2009.
Fuente: Colección particular.

Tras esta puntualización y regresando a la revolucionaria técnica del Stagecraft, ésta se compone de un escenario en el que encontramos una pantalla semicircular configurada por paneles LED con definición 4K conocidos como Render Nodes rodeando y cubriendo cual cúpula a los actores colocados en el centro [fig. 40]. Sus características e innovaciones suponen un extraordinario cambio, en especial en la manera más realista en que los espacios envuelven a los actores al estar introducidos dentro y pudiendo crear reflejos mucho más creíbles como los que ofrece el casco del protagonista [fig. 41].



Fig. 40. Set de rodaje de la serie con el escenario circular.
Fuente: <<https://bit.ly/2ZsARq9>>, (21-VII-2021).



Fig. 41. El casco del mandaloriano reflejando el entorno.
Fuente: <<https://bit.ly/2ZIZxLB>>, (21-VII-2021).

Por tanto, dota al rodaje no solo de un incremento del realismo en sus escenarios digitales, sino que supone *casi* la superación del Croma ya que aún presenta algunos inconvenientes que hacen precisar del empleo conjunto de ambos sistemas. Todo ello nos lo explican de forma muy didáctica en el canal de YouTube *Escafandra Visión*.¹¹⁸

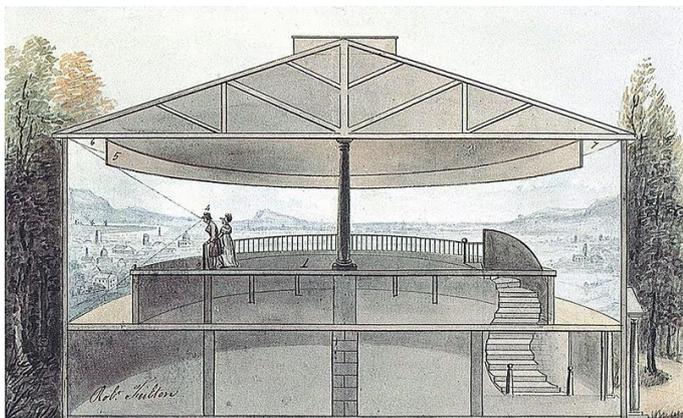


Fig. 42. Dibujo de una recreación del panorama.
Fuente: <<https://bit.ly/2ZsBpfH>>, (21-VII-2021).



Fig. 43. *Atrapa a un ladrón* (Alfred Hitchcock, 1955).
Fuente: Captura de pantalla.

El antepasado precinematográfico del Stagecraft podrían ser los espectáculos de panoramas [fig. 42] y ya en los años treinta del siglo XX tenemos la presencia de su antecedente: las retroproyecciones de las que se sirven las escenas de conducción [fig. 43]. Pero lo que a los intereses de este capítulo en el que hemos procurado ofrecer un recorrido conjunto entre la historia y particularidades del cine y de los videojuegos, destacamos el empleo del mismo motor que se ha incorporado a la recién estrenada nueva generación de consolas con PlayStation 5 y Xbox Series X: el motor Unreal Engine 5. Ante la calidad visual en la tecnología Lumien, enfocado en la iluminación dinámica global, y Nanite, centrado en el nivel de detalle, que integra dicho motor para las obras de esta nueva generación, aún desconocemos el nivel que será capaz de alcanzar de la mano de los desarrolladores. Sí se han mostrado conceptos de la gráfica por la desarrolladora Epic Games a resolución 8K con la reproducción de una jungla bajo la lluvia [fig. 44], resultando la mayor innovación de esta generación en el presente, el lograr renderizar la pantalla en tiempo real ajeno definitivamente a las pantallas de carga.

¹¹⁸ Realizado por Javier Gallén en su canal centrado en los aspectos técnicos del cine lo encontramos en: <https://www.youtube.com/watch?v=FOxUAMuBtMM&t=4s> (Fecha de consulta: 21-VII-2021).



Fig. 44. Las nuevas cotas del hiperrealismo al que está por llegar el medio.
Fuente: Captura de pantalla.

*Los hallazgos de uno sirven, prácticamente, para apoyar los avances del otro. Y, si por ejemplo, los juegos tridimensionales prosperan rápidamente en el campo de la iluminación y del diseño de escenarios gracias a las bases asentadas por los sistemas planificados por el cine, este último aprende de la programación digital de los videojuegos, para integrar y animar en sus rodajes a personajes, escenarios, cámaras, agentes climatológicos, etc.*¹¹⁹

Si a esto sumamos la presencia de Christopher Nolan, Gal Gadot, Brie Larson, Keanu Reeves y el músico Eddie Vedder, líder del grupo Pearl Jam, en la última edición de los The Game Awards celebrada a finales de 2020, no cabe duda en afirmar tras el recorrido por estas páginas que *cine y videojuegos van hoy más de la mano que nunca, no se entorpecen, por el contrario, se enriquecen mutuamente, y las líneas que unen ambas artes son cada vez más visibles.*¹²⁰

¹¹⁹ MARTÍNEZ FABRE, M-P., *El videojuego en el cine...*, op. cit., p. 82.

¹²⁰ VILLALOBOS, J.M., *Cine y videojuegos...* op. cit., p. 219.

3. UNA APROXIMACIÓN A NAUGHTY DOG

Habiéndose convertido a principios de este 2021 en la desarrolladora que creó el videojuego más premiado de la historia con *The Last of Us Parte II* (2020) superando los 300 premios GOTY,¹²¹ mientras ocupa el tercer puesto su primera parte *The Last of Us* (2013)—considerado el mejor videojuego de la década pasada—, y rompiendo el récord de nominaciones de videojuegos a los últimos BAFTA,¹²² Naughty Dog es uno de los estudios de videojuegos más relevantes del panorama mundial, el cual ya sólo por el apelativo de «estudio», aventura las transformaciones por las que ha pasado la industria.

En este capítulo nos acercaremos a la historia del estudio poniendo especial atención en las figuras y títulos que han definido el recorrido actual de la desarrolladora californiana como uno de los mayores exponentes del universo de los videojuegos que más acerca sus obras al lenguaje cinematográfico sin perjudicar los aspectos jugables.

3.1. ORIGEN Y DESARROLLO DE UN REFERENTE VIDEOLÚDICO

A finales de los ochenta, los adolescentes de diecisiete años Andy Gavin, inquieto por la narrativa y la programación, y Jason Rubin, en su caso sobre todo interesado por los aspectos artísticos, rebautizaron su pequeña entidad JAM,¹²³ en la que ya habían puesto a la venta tres juegos a pequeña escala, y pasó a llamarse Naughty Dog. Empresa a la que hoy atribuimos una relevancia a la altura de la colosal compañía Sony dentro de la industria para la que desarrolla en exclusividad sus videojuegos.

El primero que elaboraron bajo este nombre fue *Keef of Thief* (1989) a través de la empresa Electronic Arts con la que también publicarían en 1991 *Rings of Power*, un RPG, es decir, videojuego de rol, más serio que el anterior en el que trabajaron mientras estudiaban sus carreras y que tiene mucho de la fantasía épica tolkieniana. A pesar de que fue un éxito, los intereses de EA se centraron en videojuegos de deporte por lo que, ante la falta de apoyo, Gavin se centró en su doctorado en el Massachusetts Institute of Technology de Cambridge especializándose en inteligencia artificial y Rubin acabó

¹²¹ Las iniciales corresponden a *Game of the Year*, premio a Mejor Juego del Año, en su caso, del 2020.

¹²² ROMERO, L., «The Last of Us 2 bate el récord de nominaciones a los premios Bafta», *RTVE*, 2 de marzo de 2021. [en línea] <<https://www.rtve.es/playz/20210303/the-last-of-us-2-bate-record-nominaciones-premios-bafta/2080266.shtml>> (Fecha de consulta: 24-VII-2021).

¹²³ Iniciales de Jason & Andy's, los jóvenes desarrolladores ya desde los doce años exploraron juntos sus Apple II—uno de los primeros ordenadores de sobremesa— buscando crear su propio videojuego.

fundando su propia empresa de efectos especiales en California llegando a trabajar para *Lobo* (Mike Nichols, 1994).

Trip Hawkins, el fundador de Electronic Arts, sería el responsable de volver a unirlos para la creación de videojuegos. Así surgió *Way of the Warrior* (1994) un título de lucha al estilo *Mortal Kombat* en el que, al igual que éste, sus personajes eran fotorrealistas, es decir, contaba con actores rodando y capturando todos sus movimientos, apareciendo después como personajes a manejar en la pantalla. Debido a su presupuesto tuvieron que servirse de amigos y del propio Jason. Al grabar en su apartamento el cual hacía las veces de su estudio utilizaron una tela amarilla a modo de croma que luego supuso un problema a la hora de aislar a los personajes del fondo. Por ello, tuvieron que poner anuncios para conseguir gente que ayudara a recortar a los personajes. *Poco a poco, por primera vez en su historia, Naughty Dog dejaba de ser un proyecto entre dos personas con colaboraciones puntuales de amigos.*¹²⁴

El siguiente salto lo hicieron, curiosamente, con el estudio cinematográfico Universal con el que, según David Siller, uno de los productores de *Crash Bandicoot*, la casualidad llevó a que en la fiesta de tecnología CES —Consumer Electronics Show— Naughty Dog tuviera un *stand* junto a Universal Interactive Studios en el estudio cinematográfico presentaban su primer videojuego *Jurassic Park Interactive*. Entonces Jason Rubin y Andy Gavin supieron que Mark Cerny y Rob Biniarz, que llevaban Universal Interactive buscaban desarrolladores, y llegaron a un acuerdo con ellos.¹²⁵ El histórico estudio hollywoodiense interesado por la industria del videojuego, aunque sin apenas conocimiento, se ofreció a subvencionar sus próximos tres títulos, les proporcionaron espacio en las oficinas de Los Ángeles donde les permitirían contratar un equipo y, *sobre todo, lo más importante, con total libertad creativa para que hicieran y dirigieran los juegos como quisieran sin ningún tipo de intromisión.*¹²⁶

A consecuencia del acuerdo llegaría a los hogares *Crash Bandicoot* (1996), quien en origen se llamaba *Willie the Wombat*, rebautizado por persuasión de la Universal convirtiéndose este frenético marsupial con fuerte inspiración en Taz, el Diablo de

¹²⁴ GUTIÉRREZ, J., *Naughty Dog. Una aventura...*, *op. cit.*, p. 35

¹²⁵ RETRO GAMER, «La historia de Crash Bandicoot», *Retro Gamer*, núm. 18, 2016, pp. 32-39, espec. pp. 33-34.

¹²⁶ GUTIÉRREZ, J., *Naughty Dog. Una aventura...*, *op. cit.*, p. 36.

Tasmania de los *Looney Tunes*, en la mascota de PlayStation que supuso el éxito mundial del estudio norteamericano.

Al primer *Crash*, a cuyo diseño del personaje ayudaron con bocetos los animadores Joe



Fig. 45. Diseños de Zembillas y Pearson que evolucionaron hasta el definitivo Crash Bandicoot. Fuente: <<https://bit.ly/3mpKjUm>>, (25-VII-2021).

Pearson y Charles Zembillas del estudio de Hollywood [fig. 45], le siguieron tres títulos más antes de abandonar Universal y ser Naughty Dog la que tratara directamente con Sony en una relación de confianza que sigue perdurando y, ante todo, funcionando.

En las navidades de 2001 para PlayStation 2, *Jak & Daxter* la nueva licencia de Naughty Dog se ponía a la venta. Se apreciaba en el rumbo de la desarrolladora la progresiva humanización de protagonista que llegaría a otro nivel con la siguiente generación de consolas, del mismo modo que la narrativa: *la historia era algo que ocurría cuando dejabas de jugar [...], cuando acababa una cinemática era para dejarte jugar hasta la siguiente cinemática. Había un muro importante entre historia y jugabilidad...*¹²⁷ Taylor Kurosaki, quien pasó un tiempo trabajando en televisión, se encargaría de supervisar esa integración de historia y diálogos en la jugabilidad.

Jak II (2003) buscó un tono más maduro pues su público también iba creciendo y la trilogía se cerró con *Jak 3* (2004) dando muestra de un agotamiento que hizo mella por igual en los fundadores. Gavin y Rubin, tras más de una década trabajando sin descanso, decidieron pasar su testigo como copresidentes a Evan Wells¹²⁸ y Christophe Balestra. *Tras su salida comenzó una nueva era en el estudio caracterizada por la búsqueda del fotorrealismo y la aproximación cinematográfica que tuvo su materialización en la saga Uncharted.*¹²⁹

3.1.1. Amy Hennig, el alma de *Uncharted*

Uno de los nombres más relevantes de la historia del estudio es el de Amy Hennig, autora de la icónica saga que aterrizaría en PlayStation 3: la saga *Uncharted*. Hennig,

¹²⁷ *Ibidem*, p. 60.

¹²⁸ Wells, quien aún ostenta la copresidencia del estudio, se había incorporado al equipo de Naughty Dog tras el éxito del primer *Crash Bandicoot* debido al aumento de inversión por parte de Universal para contratar a mejores programadores y artistas.

¹²⁹ VENEGAS RAMOS, A., *Uncharted. El peso de la historia*, Sevilla, Héroes de Papel, 2018, p. 29.

licenciada en literatura inglesa y graduada en Teoría y Producción Cinematográfica entró a formar parte del equipo en 2004. *Enamorada de la narrativa, su principal intención tras acabar la universidad a finales de los ochenta había sido dedicarse al mundo del cine como productora.*¹³⁰ En su lugar, y debido a las dificultades para insertarse en Hollywood como mujer: *en la universidad me decían que no debía tener unos sueños tan ambiciosos, que yo no podía dirigir una película como Indiana Jones,*¹³¹ encontró refugio en la industria del videojuego. Llegó a Naughty Dog tras dirigir dos de los juegos más destacados de la franquicia *Legacy of Kain*, de la empresa Crystal Dynamics.

La nueva IP de Naughty Dog partió de la idea original de Amy, acudiendo a los orígenes del género Pulp, la literatura barata del primer tercio del siglo XX prolongándose sus últimos éxitos hasta los años cuarenta, entre los que se encontraban historias de aventureros en busca de tesoros como la que nos muestra esta portada [fig. 46] de *Adventure*, realizada por Rafael DeSoto. Aquellas revistas que George Lucas y Steven Spielberg recuperaron con *Indiana Jones* —y antes el primero con *Star Wars*—, de lo que se nutre también el trabajo del estudio californiano, sin olvidar el antecedente en el medio como Lara Croft, otro de los iconos de la industria, en busca de una historia cinemáticamente disfrutable y jugable.

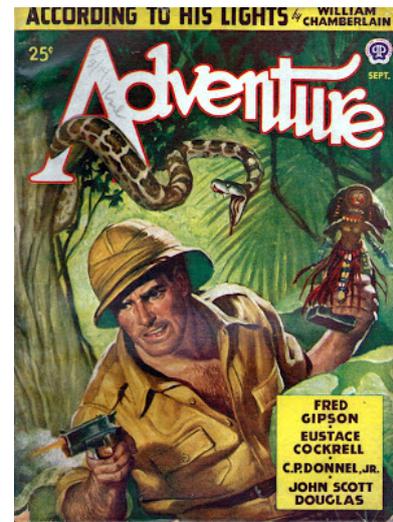


Fig. 46. Portada de *Adventure*.
Fuente: <<https://bit.ly/3nGLLkH>>, (25-VII-2021).

La saga *Uncharted* se compone de una tetralogía principal —otros dos títulos secundarios fueron desarrollados por Bend Studio para la consola portátil PS Vita— en la que seguimos las aventuras del cazatesoros Nathan Drake; *Uncharted: El tesoro de Drake*, *Uncharted 2: El reino de los ladrones* (2009), *Uncharted 3: La traición de Drake* (2011) y *Uncharted 4: El desenlace del ladrón* (2016), sumándose a este último la expansión independiente, cual *spin off*, *Uncharted: El legado perdido* (2017).

La evolución de la narrativa en los videojuegos dio un paso importante durante las aventuras de Nathan Drake, consiguiendo solaparse y avanzar mientras jugamos a

¹³⁰ GUTIÉRREZ, J., *Naughty Dog. Una aventura...*, op. cit., p. 77.

¹³¹ LUNA, J.A., «Amy Hennig, directora de 'Uncharted': "Me frustra escuchar que la industria del videojuego es hostil para las mujeres"», *el Diario*, 28 de junio de 2018. [en línea] <https://www.eldiario.es/cultura/videojuegos/amy-hennig-uncharted-indiana-jones_1_2052736.html> (Fecha de consulta: 25-VII-2021).

diferencia de cómo funcionaba anteriormente al existir una separación clara entre cinemática, en la que avanzaba la narración, y la parte jugable. De hecho, la atención puesta en el guion supuso que por *Uncharted 2: El reino de los ladrones* fuera galardonado con el Juego del Año y Hennig se hiciera con el BAFTA a Mejor Guion y en 2020 el BAFTA especial¹³² por su trayectoria. A la altura de la cuarta entrega, Amy Hennig abandonó el estudio por diferencias creativas. Sin embargo, parte del trabajo que había elaborado durante dos años como ella expresa: *todavía seguían ahí [...] El arco completo de la historia, el misterio, la isla pirata... Todas esas cosas son las que nosotros presentamos.*¹³³ El equipo reservó en los créditos finales de *El desenlace del ladrón* una dedicación especial para ella, actualmente inmersa junto a un equipo de veteranos del medio en un nuevo proyecto videolúdico con la productora hollywoodiense Skydance New Media. Un Triple A de Marvel¹³⁴ sobre el que se desconoce más información.

Bajo la dirección de la cuarta parte estuvieron Bruce Straley y Neil Druckman, quienes habían sido los encargados del éxito de *The Last of Us* en 2013, logrando con *Uncharted 4*, como es costumbre en el estudio, batir récords con un total de 2,7 millones de unidades vendidas. Colocando un broche de oro en la aparente despedida de la saga.

*Sabe cumplir a la perfección los códigos del género, innovar de manera decidida, y al mismo tiempo apostar por una narrativa completamente cinematográfica. Motivo que debido al avance que han experimentado los gráficos en esta última generación, convierte a Uncharted 4: El desenlace del ladrón en toda una proeza audiovisual a medio camino entre esa esfera ficcional que representa el cine, y esa ludoficcional que suponen los videojuegos.*¹³⁵

3.1.2. Neil Druckmann, la madurez en *The Last of Us*

Durante el desarrollo de *Uncharted 3: La traición de Drake* (2011), llegó el momento de que la compañía hiciera frente a una nueva IP —Intellectual Property—. Partiendo de una vieja idea de Neil Druckmann que según él *my journey with The Last of*

¹³² RUETE, B., «Amy Hennig, una mirada más allá de la saga Uncharted», *MeriStation*, 30 de enero de 2020. [en línea] <https://as.com/meristation/2018/05/09/reportajes/1525845600_175482.html> (Fecha de consulta: 26-VII-2021).

¹³³ LUNA, J.A., «Amy Hennig... *op. cit.*, [en línea] <https://www.eldiario.es/cultura/videojuegos/amy-hennig-uncharted-indiana-jones_1_2052736.html> (Fecha de consulta: 26-VII-2021).

¹³⁴ Hennig compartió la noticia de la colaboración con Marvel Games en sus redes sociales: <https://twitter.com/amy_hennig/status/1454120848298676230> (Fecha de consulta: 30-X-2021).

¹³⁵ MARTÍN SANZ, Á., «De Indiana Jones a Nathan Drake: Transformaciones y Adaptaciones del mito del héroe aventurero en el cine y el videojuego», en CUADRA DE COLMENADES DE LA, E., *Nuevas narrativas. Entre la ficción y la información: de la desregulación a la integración transmedia*, noviembre de 2017, 509-518 pp, espec. 515 p.

Us started with a failed student project,¹³⁶ el estudio se embarcó en un proyecto con un tono más serio y maduro de lo acostumbrado el cual *sería el broche de oro para la generación de consolas que definió a Naughty Dog definitivamente como una de las mejores desarrolladoras de videojuegos de la historia*.¹³⁷

El universo postapocalíptico que nos presenta el videojuego podemos entenderlo como la historia de Joel, interpretado por Troy Baker, veterano actor de voz en videojuegos, y Ellie, a la que da vida Ashley Johnson, extendiéndose en su segunda parte a la aparición de la controvertida Abby como deuteragonista contando con Laura Bailey, otra muy querida actriz de voz del medio, tras su interpretación. Se divide entre *The Last of Us*, el DLC¹³⁸ *The Last of Us: Left Behind* (2014) y el ambicioso *The Last of Us Parte II*. A lo que se suma la miniserie de comics *The Last of Us: American Dreams* (2013) escrita por Druckmann y con Faith Erin Hicks como artista principal. Todos ellos nos sumergen en un mundo que colapsó en septiembre de 2013, mismo año del estreno del videojuego, por una infección causada por un hongo que afectaba a seres humanos y que, tras ver Joel morir a su hija Sarah a manos de un militar en medio del caos pandémico, le sucede una elipsis que nos lleva veinte años después. Momento en que las vidas de Joel y Ellie se cruzan viéndose obligados a sobrevivir y convivir en un mundo devastado en el que la naturaleza ha recuperado lo que el ser humano le arrebató.

De los dos primeros trabajos, estuvo a la dirección Bruce Straley, quien abandonaría la compañía tras el cierre de la historia de Nathan Drake y a quien también en *The Last of Us Parte II* el equipo ha dedicado un agradecimiento en sus créditos. Formó parte de Naughty Dog desde 1999, comenzando como artista, escalando a director de arte hasta alcanzar sus distintos cargos de dirección desde *Uncharted 2*. El caso de Neil Druckmann no se queda atrás, procedente de Cisjordania, estudió en Carnegie Mellon University Ciencias de la Informática, siendo interino de Naughty Dog hasta ejercer como programador en 2004 para *Jak 3*. En los dos primeros *Uncharted* participó como diseñador y coguionista, en *The Last of Us*, *Left Behind* y *Uncharted 4* fue el director de arte y guionista hasta hacerse con la dirección compartida con Anthony Newman para

¹³⁶ TAKAHASHI, D., «Naughty Dog's Neil Druckmann on the inspirations for The Last of Us», *VentureBeat*, 27 de febrero de 2018. [en línea] <<https://venturebeat.com/2018/02/27/naughty-dogs-neil-druckmann-on-the-inspirations-for-the-last-of-us/>> (Fecha de consulta: 27-VII-2021).

¹³⁷ GUTIÉRREZ, J., *Naughty Dog. Una aventura hacia el éxito... op. cit.*, p. 93.

¹³⁸ Siglas que se refieren a Downloadable Content, «contenido descargable» en español, que puede ser desde nuevos equipamientos hasta, como es el caso, piezas jugables, no tan amplias como el juego en sí, aunque con algunas horas de durabilidad, que amplían la historia.

The Last of Us Parte II. A su lado ha tenido como coguionista a Halley Gross en su primera inmersión en el guion de un videojuego, quien entre sus trabajos se encuentra el guion de algunos episodios de la serie *Westworld* (Jonathan Nolan y Lisa Joy, 2016).

The Last of Us cuenta con un extensísimo equipo detrás de su desarrollo como muestran los amplios créditos finales de su segunda parte y donde siempre se destaca al compositor Gustavo Santaolalla, oscarizado por sus bandas sonoras para *Brokeback Mountain* (Ang Lee, 2005) y *Babel* (Alejandro González Iñárritu, 2006), premiado también por su trabajo en el primer videojuego. De hecho, entre los numerosos GOTY que acumulan los dos juegos principales de esta historia, *The Last of Us Parte II* se hizo con varios a los que eran candidata en The Game Awards: desde la Mejor Dirección, Mejor Guion, uno de los más interesantes por su Innovaciones en Accesibilidad, Mejor Interpretación para la actriz de Abby, además del GOTY. Y como decíamos rompió récords al lograr trece nominaciones en los BAFTA, los premios en origen de cine y que cuentan desde hace varios años con su categoría de videojuegos. En 2021 llevándose esta segunda parte el GOTY de la audiencia, por la Animación y, de nuevo, la interpretación de la controvertida Abby, en su lugar el adictivo y exitoso *roguelike* —videojuego de mazmorras— *Hades* se hizo con el GOTY de los BAFTA Games Awards.

Evan Wells el pasado 4 de diciembre anunció: *Neil Druckmann now joins me as Co-President of Naughty Dog, after serving almost three years as Vice President*¹³⁹ Además, Druckmann ahora copresidente del estudio ha estado trabajando en el guion de la adaptación televisiva del videojuego en HBO¹⁴⁰ junto al creador de la miniserie *Chernobyl* (2019) Craig Mazin sobre la que volveremos en el último epígrafe del trabajo.

3.2. EL «RODAJE» EN EL VIDEOJUEGO

Una vez nos hemos aproximado a las raíces del estudio y de las dos últimas franquicias en cuestión que se sirve de la siguiente tecnología en su desarrollo, parece conveniente que nos acerquemos, como ya anunciamos con anterioridad, a la captura de movimiento, *motion capture* o MOCAP. Un procedimiento de tecnología CGI que se ha convertido en indispensable para el desarrollo de videojuegos en las últimas décadas,

¹³⁹ El comunicado publicado en el blog del estudio puede leerse aquí: <https://www.naughtydog.com/blog/studio_announcement_dec2020> (Fecha de consulta: 27-VII-2021).

¹⁴⁰ La confirmación se dio el 20 de noviembre de 2020. Resulta interesante observar los distintos miembros de la producción donde Wells y el estudio de Naughty Dog también participan: <<https://pressroom.warnermedia.com/es/media-release/hbo-gives-series-order-last-us-craig-mazin-and-neil-druckmann-write-and-executive>> (Fecha de consulta: 27-VII-2021).

El salto a la computarización lo dio Lee Harrison III al construir el ANIMAC en 1962, precursor del Scanimate; un sistema de animación por ordenador analógico diseñado por él y su compañía Computer Image Corporation de Denver. A través de este aparato y sistema se generaban gráficos animados que mostraban figuras muy simples, formadas por palitos, las cuales aparecían en un tubo de rayos catódicos —las esquemáticas imágenes de *Tennis for Two* se emitía a través de estos rayos— lográndose mover por el programador en tiempo real y los labios por el encargado de darle voz. La evolución del sistema permitió incluso que mediante el movimiento de un arnés en el usuario la figura pudiese moverse de forma animada [fig. 49]. No obstante, hacia los ochenta y a consecuencia del desarrollo que se estaba logrando en el área digital, esta tecnología que había servido para una parte significativa de las animaciones de programas y anuncios de televisión quedó en desuso.



Fig. 49. Captura de movimiento con ANIMAC. Fuente: <<https://bit.ly/3GCtDB6>>, (29-VII-2021).

Fue precisamente para un comercial sobre comida enlatada donde encontramos la primera experiencia audiovisual del MOCAP con *Brilliance* (1984) de la compañía del pionero en efectos digitales Robert Abel and Associate [fig. 50]. El salto cinematográfico de la captura de movimiento se dio con *Desafío Total* (Paul Verhoeven, 1990) con Sharon Stone y Arnold Schwarzenegger. Una de las escenas muestra el esqueleto de Schwarzenegger a través de un escáner de rayos X, una animación en 3D producida por la captura del movimiento que, a pesar de producir algunos errores iniciales, le granjeó a la película el premio Oscar a los mejores efectos especiales de ese año.

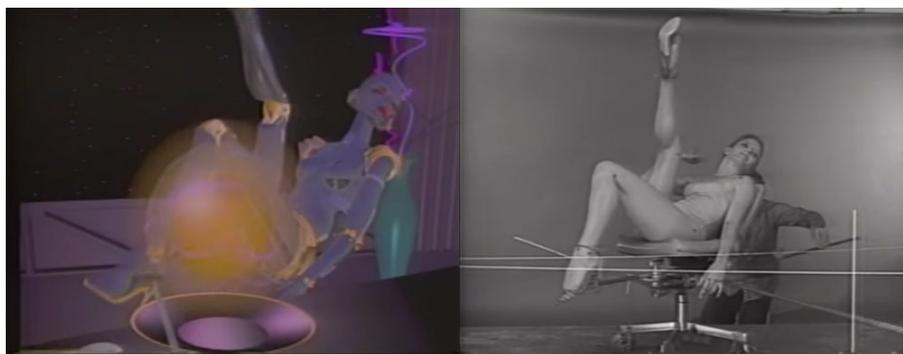


Fig. 50. *Making of* del anuncio *Brilliance*. Fuente: Captura de pantalla.

A esta película se sucedieron otros filmes que se sirvieron de esta tecnología siendo el más relevante y que supuso mayor repercusión el traslado de los movimientos realizados por Andy Serkis en su interpretación para el personaje de Gollum en la trilogía *El señor de los Anillos* (2001-2003) adaptada por Peter Jackson. A día de hoy, se ha convertido en un recurso común especialmente en las superproducciones que nos adentran en universos ficticios poblados de seres fantásticos.

*Bazin afirmaba que la fotografía había liberado a la pintura de sus exigencias realistas. El cine, a finales del siglo XIX, hizo lo propio con la fotografía. Las nuevas tecnologías posibilitan que el cine prescinda de la realidad en su búsqueda de nuevos referentes relacionados con los videojuegos u otros tipos de imágenes virtuales a las que ya no se les exige realismo, sino una elemental verosimilitud destinada a vehicular sensaciones y emociones.*¹⁴¹



Fig. 51. Los personajes de carne y hueso en el videojuego de lucha de Naughty Dog.
Fuente: <<https://bit.ly/3BsEzNY>>, (29-VII-2021).

La implantación de este sistema en la industria videolúdica estuvo motivada por la progresiva humanización de sus personajes, producido a su vez por las cada vez mayores posibilidades que la evolución tecnológica permitía en las consolas. Centrándonos en el caso particular de Naughty Dog, a excepción del antecedente de *Way of the Warrior* con el que recortaban manualmente la captura de los movimientos de los actores caracterizados como los avatares que encarnaban [fig. 51], los personajes como Crash Bandicoot, y Dexter —perteneciente a la saga *Jak & Daxter*—, eran seres animalizados y caricaturizados, mientras Jak con sus puntiagudas orejas se iba aproximando a un aspecto más humanoide, sin serlo por completo. *Pero ahora que los modelos parecían bastante humanos, esto también afectaba a cómo los jugadores percibían el movimiento de estos personajes que intentaban caer en el fotorrealismo.*¹⁴²

¹⁴¹ RIAMBAU, E., *Hollywood en la era...*, op. cit., p. 96.

¹⁴² GUTIÉRREZ, J., *Naughty Dog. Una aventura hacia el éxito...*, op. cit., p. 81.

A raíz de estas exigencias creativas y el interés del estudio por representar personajes reales en su siguiente trabajo, la captura de movimiento entró en acción desde la primera entrega de *Uncharted: El tesoro de Drake* con Nolan North poniendo voz y dotando de movimiento al carismático protagonista [fig. 52].



Fig. 52. Elena Fisher (Mircea Monroe) y Nathan Drake (Nolan North) en *Uncharted: El tesoro de Drake* (2007) Fuente: <<https://bit.ly/2ZAyMza>>, (29-VII-2021).

Compartiendo el alarde de imaginación del que los actores en las películas de superhéroes tan en boga han de disponer cuando están rodeados por el croma, siendo buena parte del resultado final de lo que vemos en la cinta creado por ordenador, en el caso de los videojuegos todo es construido digitalmente. Proporciona una absoluta libertad tanto en el físico de los personajes, ya que puede capturar el movimiento, realizar la interpretación y contar con la voz de un actor que no se parezca físicamente al resultado digital ante la posibilidad de contar con modelos faciales y físicos diferentes, como en la libertad para la puesta en escena que, en este caso, se preocupa por recrear ambientes naturalistas apoyados en elementos como la iluminación y sonidos acordes.

*De las teorías deleuzeanas que postulan la selección singular de “momentos cualesquiera”, estamos pasando a la creación arbitraria de tales momentos. Se trata, dicho de un modo metafísico, de la posibilidad de crear materia e inventar la propia singularidad. Bajo esta premisa se desarrollan los videojuegos hoy en día.*¹⁴³

El modo de ejecución de esta tecnología con el que reproducir los movimientos de un sujeto real en uno virtual dota de gran protagonismo al traje que visten. Aunque existen dos sistemas de captura de movimiento: ópticos y no ópticos, el más común en los videojuegos es el primero, en el que a su vez se divide entre el sistema de óptica activa y óptica pasiva. Ambos subsistemas cuentan en el traje, liso y de color oscuro, con unos

¹⁴³ MARTÍN RODRÍGUEZ, I., *Análisis narrativo...*, op. cit., p. 27.

sensores LED sujetos por velcros con forma de pequeñas pelotas de goma dispuestos estratégicamente por el cuerpo del actor —articulaciones, cabeza, caderas y pecho— y cámaras distribuidas en la sala en que se lleva a cabo la captura. Nos limitamos a hablar de la óptica pasiva al ser la más empleada en el medio y en el caso que estudiamos. Aquí los sensores no se iluminan y es la cámara infrarroja la que recoge la información en un *software* con el que logra interpretarla para la recreación 3D de estos movimientos.

Los gestos faciales y su naturalidad para evitar ese *uncanny valley* o «valle inquietante» por el que se pudiera hacer extraña la expresión de estos personajes digitales, se evita con la captura facial [fig. 53]. Se sirve de los marcadores repartidos por los rasgos



Fig. 53. Captura facial *Hellblade: Senua's Sacrifice* (2017) Fuente: <<https://bit.ly/3Cwbja7>>, (31-VII-2021).

y que han permitido reproducir fielmente rostros famosos como Elliot Page y Willem Dafoe en *Beyond Two Souls* (Quantic Dream, 2013) o a Rami Malek en *Until Dawn* (Supermassive Games, 2015) videojuego imbuido del género *slasher* cinematográfico. Los actores interpretan durante jornadas maratónicas [las diferentes escenas] y son los propios animadores de la empresa, así como los directores del juego, los encargados de dar las órdenes a los personajes involucrados,¹⁴⁴ resultando esta fase de la creación de videojuegos próxima a la dirección cinematográfica. Es más, los actores durante estas sesiones y vestidos con



Fig. 54. *Making of* de una de las escenas en *The Last of Us*. Fuente: <<https://bit.ly/3vVtcwM>>, (31-VII-2021).

estos peculiares trajes interpretan a sus personajes, no se limita a capturar una serie de movimientos, mientras la persona bajo la dirección está presente y marca las indicaciones de la escena a capturar [fig. 54].

¹⁴⁴ REQUENA, N., «Captura de movimiento: historia y análisis en los videojuegos», *MeriStation*, 26 de julio de 2017. [en línea] <https://as.com/meristation/2017/07/27/reportajes/1501135200_167918.html> (Fecha de consulta: 31-VII-2021).

En la búsqueda de esta desarrolladora por la fidelidad a la realidad encontramos la captura de movimiento, recordándonos curiosamente a Muybridge, de animales como perros y caballos [fig. 55 y fig. 56]. Del mismo modo que hizo la afamada desarrolladora Rockstar para su vasta aventura en el lejano oeste en *Red Dead Redemption 2* (2018) que, como el estudio californiano, consigue rozar la realidad en la viveza que demuestran las animaciones de sus personajes. Y es que el recorrido y avance de este sistema ha conllevado el desarrollo de las mecánicas en las distintas entregas de *Uncharted* en conjunto con *The Last of Us* hasta la culminación, por el momento, en su segunda parte.

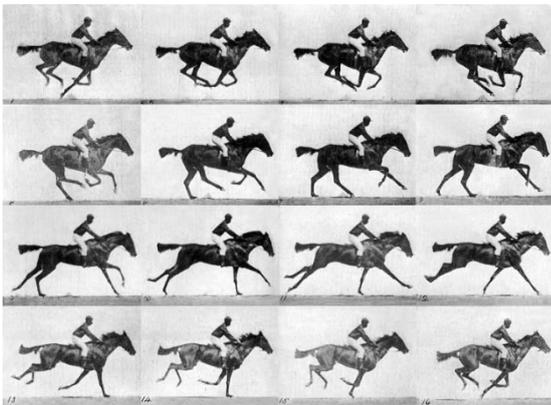


Fig. 55. *El caballo en movimiento*, 1872-1878.
Fuente: <<https://bit.ly/3bmqxTi>>, (31-VII-2021).



Fig. 56. MOCAP de un caballo para *The Last of Us Parte II*.
Fuente: <<https://bit.ly/3nLB4gN>>, (31-VII-2021).

Hablamos de una evolución en la que no podemos descartar *Uncharted* o *The Last of Us* con respecto a la captura de movimiento en estas franquicias. Resaltamos algo tan aparentemente trivial como el giro de muñeca que hace Ellie mientras estamos explorando los escenarios de la segunda parte, encontrándolo previamente en las animaciones creadas con el mismo afán de dotar a los personajes de espontaneidad para Nathan Drake en *Uncharted 4*. El acabado artístico y cuidado en los mínimos detalles hasta extremos sorprendentes es identitario del perfeccionismo de Naughty Dog. Sin embargo, hace pecar al estudio que, aunque logra unas cotas de virtuosismo en su diseño que no tiene parangón y constituya méritos y logros en el desarrollo de videojuegos donde no solo los personajes, sino que los objetos y el entorno reacciona a sus acciones y movimientos, puede llegar a entenderse desproporcionado teniendo en cuenta la práctica en que estas cotas de exigencia en el medio videolúdico derivan en el llamado *Crunch*.¹⁴⁵

¹⁴⁵ Refiriéndose al ruido producido por los dientes apretados consecuencia del estrés, el *Crunch* es un término de la industria de los videojuegos muy presente en la actualidad. Describe un período de horas extras en los meses o semanas antes del lanzamiento de un juego al que se someten a los trabajadores. Caso conocido Naughty Dog y muy presente en la industria. Uno de los más polémicos en los últimos meses el de la desarrolladora polaca CD Projekt Red junto a su mala praxis con la venta de *Cyberpunk 2077* (2020).

4. CONVERGENCIAS EN LOS OBJETOS DE ESTUDIO

Tras haber abordado la contextualización histórica del videojuego en relación con el medio cinematográfico y propiamente de Naughty Dog, a continuación, analizaremos los objetos de estudio desde el prisma de nuestra introducción a la investigación, prestando atención especial a *The Last of Us*. En particular, a su segunda entrega *The Last of Us Parte II* al entenderla como el máximo exponente del desarrollo del estudio en la conjunción de los lenguajes de ambos medios que han logrado hacer brillar en sus últimos trabajos. No obstante, esta aproximación del lenguaje cinematográfico y del videojuego tuvo su punto de arranque con la saga *Uncharted* por lo que también insistiremos, aunque más brevemente, en su recorrido.

Partiremos de aquellos referentes que han dado forma a estas experiencias videolúdicas tan próximas al cine, para continuar destacando ciertos detalles del «montaje» narrativo y la ineludible atención que hemos de prestar en el *gameplay* como parte esencial que distingue y hace único al videojuego. Posteriormente, adoptaremos una visión del medio desde la perspectiva de género y, por último, nos acercaremos a las próximas adaptaciones cinematográficas de nuestros objetos de estudio.

4.1. LA MIRADA EN LO CINEMATográfico PARA LA CONJUNCIÓN DE DOS HITOS VIDEOLÚDICOS

No falta razón cuando se suele decir que Naughty Dog no ha inventado nada, que su mérito se encuentra en las fórmulas que perfecciona tanto en cuanto a las mecánicas jugables que no dejan de ser sencillas a la par que efectivas, como a sus historias. Afirmación que podemos atribuir tanto a *Uncharted* como a *The Last of Us*.

*La narrativa es algo vital en los últimos títulos de Naughty Dog, y más todavía desde el lanzamiento de The Last of Us. Y es que ya la primera entrega, El tesoro de Drake, cuenta con una trama más o menos sólida con la que atrapar al jugador, contada a través del lenguaje cinematográfico, intentando parecerse a las películas de aventuras de Hollywood.*¹⁴⁶

¹⁴⁶ ARTECHE, N., «Así decimos adiós en alemán, señor Drake», *Confesiones de una mente sigilosa*, 9 de abril de 2016. [en línea] <<https://confesionesdeunamentesigilosa.jimdofree.com/2016/04/09/as%C3%AD-decimos-adi%C3%B3s-en-alemania-se%C3%B1or-drake/>> (Fecha de consulta: 11-VIII-2021)

4.1.1. Influencias y disidencias entre *Uncharted* e *Indiana Jones*

En su aproximación inicial al lenguaje cinematográfico y evolución realista, al surgimiento de la saga *Uncharted*, sus personajes, aunque parten de estereotipos: *Conseguieron que estos estereotipos derivaran en personajes más complejos y humanos según se iba desentrañando una trama que, al final, como las buenas historias, solo era una excusa para que los personajes crecieran personalmente.*¹⁴⁷ Las raíces de estos, no duda Villalobos en vincularlo con el aventurero del fedora y el látigo que desde los ochenta ha contado con numerosas adaptaciones al universo videolúdico:

*Cuando apareció en escena Nathan Drake –sobre todo con la segunda y tercera entrega de Uncharted, estrenadas en 2009 y 2011 respectivamente-, este se alineó con Indiana Jones más que con Lara [Croft]. No solo por las similitudes sociales sino por una personalidad pareja, unos secundarios similares y un fuerte enfoque cinematográfico.*¹⁴⁸

Indiana es doctor en arqueología e imparte clases en la universidad, compaginándolo con sus andanzas en rincones exóticos como cazatesoros los cuales acabarán en manos de instituciones. Nathan Drake es un ladrón autodidacta que muestra pasión y brillantez en su conocimiento de estas culturas perdidas de las que pretende un beneficio económico con sus hallazgos. Sin embargo, *comparten personalidad dicharachera, frases inspiradas, chascarrillos, aire de rompecorazones. Los personajes secundarios son cercanos: viejos amigos y antiguas novias en los que se intuyen mil correrías pasadas juntos.*¹⁴⁹ Carece de dificultad hallar las equivalencias entre Henry Jones, padre de Indiana, quien hace su aparición en *Indiana Jones y la última cruzada* (1989), y Victor Sullivan, mentor y compañero de andaduras de Nate, por más que apreciemos sus personalidades contrastadas moviéndonos de un académico a un granuja con sus camisas hawaianas y sus puros.

Parecido sucede con los personajes femeninos. En la primera entrega conocemos a la intrépida periodista Elena Fisher que, aunque a diferencia de Marion Ravenwood, no partía de la base de ser un viejo amor del protagonista, no duda en propinarle un puñetazo [fig. 57] —como hiciera Marion en *Indiana Jones: En busca del arca perdida* (1981) [fig. 58]— después de que Nathan y Sullivan la dejaran tirada para descubrir El Dorado. Ante

¹⁴⁷ GUTIÉRREZ, J., *Naughty Dog. Una aventura hacia el éxito... op. cit.*, p. 86.

¹⁴⁸ VILLALOBOS, J.M., *Cine y videojuegos...*, op. cit., p. 137.

¹⁴⁹ *Ibidem*, p. 138.

este paralelismo entre el videojuego y la película se añade una puesta en escena pareja tanto en la disposición de los personajes, como el encuadre y el plano que nos permite ver de cerca el rostro del protagonista ante el impacto. A decir verdad, ambas terminarán convirtiéndose en las esposas de nuestros protagonistas a la altura de sus cuartas entregas, aunque con importantes diferencias en el desarrollo de sus respectivas relaciones. El resultado del vínculo emocional y la confianza entre Nathan y Elena que se ha ido forjando en las distintas entregas, es una de las claves psicológicas que adquiere mayor profundidad y protagonismo en *Uncharted 4: El desenlace del ladrón*, entre otros vínculos afectivos como el de Nathan con su hermano Sam que había creído muerto.



Fig. 57 (arriba) y 58 (abajo). Elena y Marion golpeándoles, comparten incluso la colocación de la cámara y disposición de los personajes.
Fuente: Capturas de pantalla.

Otro personaje femenino relevante es Chloe Frazer quien conocimos en *Uncharted 2: El reino de los ladrones*, y en esta ocasión sí se nos presenta como antigua amante. No obstante, terminaría por convertirse junto a Nadine Ross —personaje de la cuarta entrega—, en protagonistas de *Uncharted: El legado perdido* (2017). Chloe y Nadine, junto a Elena, ejemplifican otra virtud del estudio, donde los personajes femeninos en el mundo de los videojuegos —y el del cine—, han pasado de ser objeto de

sexualización y su rol el de damas en apuros, a la representación. Aspectos en torno a los personajes femeninos y la diversidad sobre los que volveremos más adelante, ya que lamentablemente las polémicas en torno a ciertos personajes femeninos, cuestiones sobre la sexualidad y la diversidad no cesan en pleno siglo XXI.

Si Nathan e Indiana conforman la figura del héroe, desde luego, precisa de su antagonista; el villano de la aventura, que en el caso de estos juegos acostumbra a quedar algo difusos en sus motivaciones o fuerza argumental. En este sentido:

*Mientras que en Uncharted las milicias armadas que hacen las veces de enemigos en el juego son simples grupos de mercenarios contratados por los respectivos villanos de cada título, con recursos más o menos limitados, el ejército alemán es una potencia que impone, que resalta el contraste entre el hombre solo que es Indy y la todopoderosa fuerza militar enemiga, pues puesto que sabemos de lo ocurrido en la historia, sabemos también de lo que son capaces los enemigos del aventurero.*¹⁵⁰

Avanzando de lo particular de los personajes, a lo general la historia y ambientación, a pesar de moverse en temporalidades distintas la presencia de los nazis se mantiene en *El tesoro de Drake* y su segunda entrega *El reino de los ladrones*. Así lo vemos cuando Nate y Sullivan hallan un viejo submarino alemán encallado al borde de una cascada en una selva panameña en el primer caso. O Nathan acompañado por su guía autóctono Tenzin, encuentra los cadáveres de la expedición nazi al montañoso paisaje nevado de Nepal —escenario que encontramos en *En busca del arca perdida*— en el segundo videojuego.

Las motivaciones en las dos entregas son parejas a la de las películas de Indiana: la obtención de reliquias que albergan un poder superior en época de la expansión del nazismo. Análogamente, se conservan las nociones sobrenaturales —que a la altura de *Uncharted 4* se eliminarán al pretender un nuevo tono en los trabajos del estudio— de la maldición que esconde el ¿sarcófago? de El Dorado [fig. 59] que transformó a los nazis y antes a los conquistadores españoles en unas criaturas feroces, y que logra evocarnos la maldición mortal que despliega el arca de la Alianza al destapar su cubierta, acabando con Belloq y la milicia germana [fig. 60] en la aventura del arqueólogo.

¹⁵⁰ ARTECHE, N., «Así decimos adiós...», *op. cit.*, [en línea] <<https://confesionesdeunantesigilosa.jimdofree.com/2016/04/09/as%C3%AD-es-como-decimos-adi%C3%B3s-en-alemania-se%C3%B1or-drake/>> (Fecha de consulta: 11-VIII-2021).



Fig. 59. Uno de los antagonistas sucumbe a la maldición.
Fuente: Captura de pantalla.

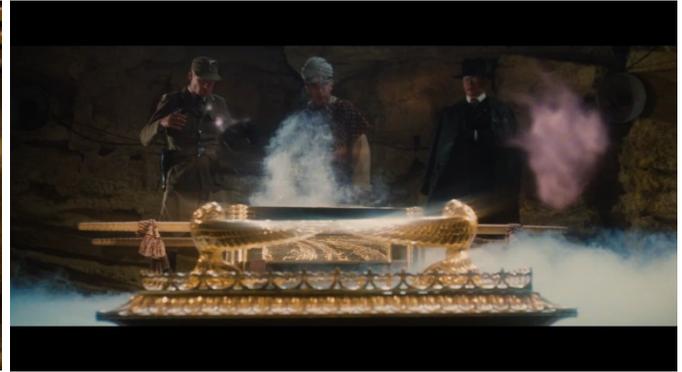


Fig. 60. El arca que acaba con la ambición nazi.
Fuente: Captura de pantalla.

Por supuesto, no todo se limita a Indiana Jones y aunque es curioso que invitaron a Harrison Ford a jugar a *Uncharted 3: La traición de Drake* quedando impresionado por la experiencia, lo cierto es que la tercera aventura del ocurrente cazatesoros transformándose los paisajes en el árido desierto de Rub al-Jali en busca de Iram de los Pilares, beba de la superproducción *Lawrence de Arabia* (David Lean, 1962). Nos topamos con cierto homenaje a la película cuando Nate vaga por las dunas [fig. 61 y 62], además de la presencia de la propia figura de T.E. Lawrence al contar nuestro protagonista con un cuaderno con sus escritos y una cita textual con la que arranca la aventura. Sumado a esta, *La momia* (Stephen Sommers, 1999), *Tras el corazón verde* (Robert Zemeckis, 1984) o *La joya del Nilo* (Lewis Teague, 1985) son otros ejemplos fílmicos de influencia sobre esta tercera parte, la dinámica entre los personajes y el apartado estético.



Fig. 61. Peter O'Toole en *Lawrence de Arabia*.
Fuente: Captura de pantalla.



Fig. 62. Nathan perdido en el desierto de *Uncharted 3*.
Fuente: Captura de pantalla.

Finalmente, no podemos obviar las escenas de acción en ninguno de los formatos vinculado a las aventuras que estamos tratando, donde por la propia naturaleza interactiva del videojuego, el efecto inmersivo del que participa activamente el jugador y la espectacularidad propia de los blockbusters, juega en su beneficio. Aquí parece que los lenguajes comulgan ya que el videojuego en este caso es previo, sin que podamos hablar

de influencias con seguridad, en *Uncharted: El tesoro de Drake* de 2007 e *Indiana Jones y la calavera de cristal* (2008). Estas obras comparten una escena de persecución en vehículos, incluyendo escenarios próximos a precipicios [fig. 63 y fig. 64]. También en la evolución de las mecánicas del juego hasta su culminación en *Uncharted 4 El desenlace del ladrón* disponemos de ejemplos de otros niveles de persecución en los que Nate salta por los vehículos —presente desde *Uncharted 2*— [fig. 65] como ocurre en la misma escena de la película [fig. 66]. Las convergencias de los lenguajes de ambas sagas del género se subrayan allí donde la acción se vuelve trepidante, rodeados de paisajes exóticos que conforme avanzan las secuelas logran atrapar más al jugador, invitándonos a perder la vista por un momento antes de seguir escalando por lugares imposibles.



Fig. 63. Persecución durante la que bordeamos un acantilado.
Fuente: Captura de pantalla.



Fig. 64. Otro acantilado acompaña la escena persecutoria en el filme. Fuente: Captura de pantalla.



Fig. 65. Indiana y otros personajes van saltando o arrojándose sobre los vehículos de los soviéticos. Fuente: Captura de pantalla



Fig. 66. Para avanzar en la escena Nathan salta sobre los vehículos de los mercenarios. Fuente: Captura de pantalla.

A este respecto sólo hacemos mención de la «disonancia ludonarrativa» que se atribuye a videojuegos como este en el que la historia nos presenta un ladrón de buen corazón que, sin embargo, no duda en dar muerte a incontables enemigos. A diferencia de *The Last of Us*, y el contraste argumental que supone un mundo sin normas donde esta disonancia se desvanece, contrastes como este no dejan de estar presente también en el

cine. Sin ir más lejos, lo encontramos en las obras con las que hemos comparado la franquicia, aunque no se juzgue desde el mismo prisma:

[...] desde un punto de vista de la ficción se exigía una pulcritud ética al personaje que no se exige, por ejemplo, en el cine o la literatura. [...] Lo que disuena no es que la historia nos muestre a un tipo molón y las mecánicas a un pistolero, sino que es estético: no es lo mismo chafar un hongo saltando encima de él o disparar contra un alienígena díptero que matar de un disparo a una representación de un hombre al que escuchamos hablar y al que podemos verle hasta los poros de la piel.¹⁵¹

4.1.2. *The Last of Us* y la pluralidad de fuentes que le dieron forma

El universo *The Last of Us* —desde ahora *TLOU*— nos introduce en un mundo postapocalíptico al que se le atribuye el género *survival horror*, de acción-aventura o el calificativo «juego de zombis» aunque sean más correctamente referidos como «infectados» en una historia en la que el drama resalta en el desarrollo de la narrativa por encima de la acción y los enfrentamientos. A decir verdad, algunos de los momentos más memorables del juego resultan ser los más cotidianos y que invita al dúo de protagonistas a la conversación por los caminos que recorren durante su viaje.

La primera referencia que nos ayuda a aproximarnos al telón de fondo de esta historia es la serie-documental *Planeta Tierra* (Alastair Fothergill, 2006) de la BBC. En su capítulo octavo, centrado en la fauna y flora de la jungla, dedica una parte al hongo parásito *Cordyceps* sobre el que Bruce Straley comentaba: *Neil and I would watch these videos where they literally use the term «zombie ants»*.¹⁵² El videojuego no sólo toma literalmente el nombre del hongo, sino que también su forma de funcionar, haciéndose, como nos explica el documental, con el control del cuerpo y la mente de las hormigas que buscan infectar a otras. A este respecto Druckmann se preguntó: *What if this thing jump? What if this thing jump to humans?*¹⁵³ El particular aspecto de los infectados [fig. 67] en

¹⁵¹ GARCÍA RASO, D., «¿Es la disonancia ludonarrativa el mayor autotroleo que se ha hecho la cultura del videojuego?», *Nivel Oculito*, 8 de abril de 2021. [en línea] < <https://niveloculto.com/es-la-disonancia-ludonarrativa-el-mayor-autotroleo-que-se-ha-hecho-la-cultura-del-videojuego/> > (Fecha de consulta: 11-VIII-2021).

¹⁵² TAKAHASHI, D., «The definitive interview with the creators of Sony's blockbuster *The Last of Us* (part 1)», *VentureBeat*, 5 de agosto de 2013. [en línea] <<https://venturebeat.com/2013/08/05/the-last-of-us-interview-part-one/view-all/>> (Fecha de consulta: 11-VIII-2021).

¹⁵³ El video de la entrevista se encuentra integrado en el artículo: TURI, T., «Strife Breeds Strife: Inspiration For *The Last Of Us*», *GameInformer*, 10 de febrero de 2012. [en línea] <https://www.gameinformer.com/games/the_last_of_us/b/ps3/archive/2012/02/10/strife-breeds-strife-inspiration-for-the-last-of-us.aspx> (Fecha de consulta: 11-VIII-2021).

TLOU está claramente influenciado. El hongo termina emergiendo de la cabeza de las hormigas [fig. 68] hasta que del extremo saltan disparadas esporas letalmente infecciosas, del mismo modo que al inhalarlas en el juego los humanos se infectan perdiendo el control bajo el poder del parásito.



Fig. 67. *The Last of Us Parte II* (2020).
Fuente: Captura de pantalla.



Fig. 68. *Planeta Tierra* (2006)
Fuente: Captura de pantalla.

Otro curioso detalle en el que reparamos al visionar el documental es la influencia estética que bien pudo ejercer sobre la obra de Naughty Dog en la forma que nos presentan sus créditos iniciales [fig. 69], y que se asemeja con algunos de los planos del documental [fig. 70] cuando se muestra la expansión de los denominados hongos falsos.

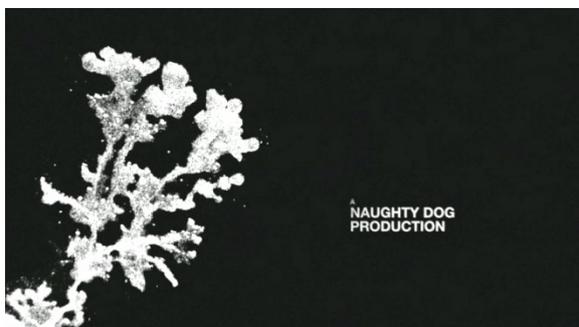


Fig. 69. Créditos iniciales en *The Last of Us* (2013). Fuente: Captura de pantalla.



Fig. 70. Plano detalle en el documental.
Fuente: Captura de pantalla.

*There's something beautiful and intriguing about the pictures of the fungus and how colorful and delicate it was, but then you know that this is growing through every pore of that insect. We wanted that contrast between the elegance and the delicacy versus the pure anguish, pain, and disgust of being controlled by a parasite.*¹⁵⁴

Las palabras de Straley nos conducen a otra de las particularidades estéticas del juego, una ambientación donde la naturaleza ha recuperado el dominio sobre el planeta [fig. 71] y que resultó innovador en el medio presentándonos *un mundo lleno de belleza*

¹⁵⁴ TAKAHASHI, D., «The definitive... *op. cit.*, [en línea] <<https://venturebeat.com/2013/08/05/the-last-of-us-interview-part-one/view-all/>> (Fecha de consulta: 12-VIII-2021).

y *peligro*¹⁵⁵ como reza la descripción de la página oficial. La incipiente vegetación y el aspecto saqueado de las localizaciones en *Soy Leyenda* (Francis Lawrence, 2006) pudo ayudar a dar forma a la atmósfera de este nuevo mundo [fig. 72] en el que los supervivientes buscan provisiones y las carreteras se cortan por hileras de vehículos que bloquean el paso. Igualmente se alude al libro *The World without Us* (2007) del periodista Alan Weisman en el que reflexiona sobre el aspecto de las ciudades si desapareciéramos y que abordan documentales como *Life After People* (2009) del History Channel.



Fig. 71. *Concept art* oficial realizado por John Sweeney.
Fuente: <<https://bit.ly/3nLUKBb>>, (12-VIII-2021).

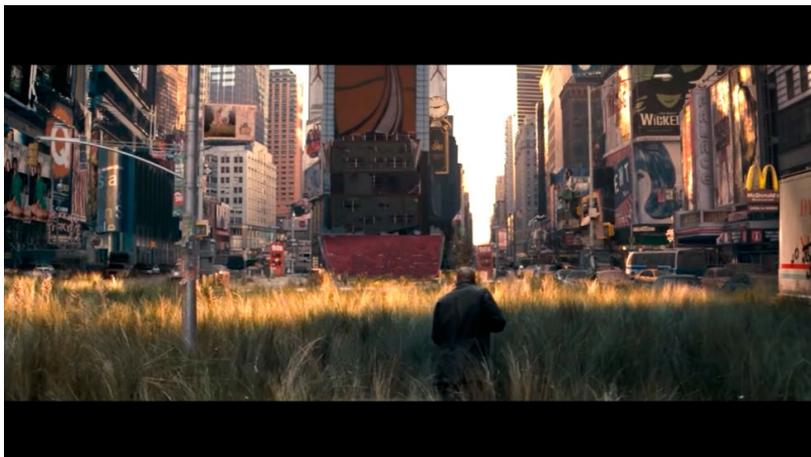


Fig. 72. Fotograma extraído de *Soy Leyenda*. Fuente: Captura de pantalla

Lo que hizo innovador a *28 días después* (Danny Boyle, 2003) es el comportamiento de los *infectados*, rápidos y agresivos, del que bebe el videojuego. Mientras que el papel secundario de estos, sobre la que pondera la historia y el conflicto entre humanos, es acorde a la conocida serie de cómics, después trasladada a la televisión y a los videojuegos, *The Walking Dead* (2003-2019) creada por Robert Kirkman en la que los zombis no son el motor de la historia.

¹⁵⁵ Página oficial: <<https://bit.ly/3btwfTi>> (Fecha de consulta: 12-VIII-2021).

El guionista de *28 días después*, Alex Garland, curiosamente años después escribiría y dirigiría la obra de ciencia ficción *Aniquilación* (2018). De ésta resaltamos — sobre su estética haremos referencia más adelante— la influencia que ejerció para la aparición del denominado Rey Rata [fig. 73], una insólita criatura en *TLOU Parte II*, la escena correspondiente al oso de la película en la que el sonido es fundamental. Antes de ver a la deforme criatura, asoma su sombra en la pared [fig.74] escuchándose una respiración gutural y silbante para desvela a continuación su terrorífica presencia. Beau Anthony Jimenez, diseñador de sonido en *TLOU II*, trasladó esta misma sensación sonora capaz de enarbolar la tensión a la escena del juego: *which was why you hear the blood-curdling stalker cries initially. The player may think a clicker or stalker is approaching... but a couple seconds in, the cries pitch down into a rumble.*¹⁵⁶



Fig. 73. Aparición del Rey Rata con Abby.
Fuente: Captura de pantalla.



Fig. 74. Aparición del oso en *Annihilation*.
Fuente: Captura de pantalla

La secuencia arriba mencionada y que es un recurso inherente a *TLOU* muestra un ambiente en el que la tensión es palpable, ausente de música extradiegética ocupando su lugar los silencios, disparos y respiraciones de la que hace gala la adaptación de la novela de Cormac McCarthy *No es país para viejos* (2008) de los hermanos Coen. Fue un inspirador ejemplo para Bruce y Neil de que menos es más en sintonía con Mies van der Rohe. Respecto a lo cual se preguntaron: *How can you take this cinematic qualities and bring it to the game space?*¹⁵⁷

Observamos que las referencias particularmente filmicas pueden ser abundantes. No obstante, una destaca por encima de las demás: *You could tell we drew a lot of*

¹⁵⁶ AVARD, A., «The making of a Rat King: How Naughty Dog created its scariest foe in The Last of Us Part 2», *GamesRadar*, 16 de octubre de 2020. [en línea] <<https://www.gamesradar.com/the-last-of-us-2-rat-king-making-of/>> (Fecha de consulta: 12-VIII-2021).

¹⁵⁷ Palabras de Druckmann en el video del citado: TURI, T., «Strife Breeds Strife... [en línea] <https://www.gameinformer.com/games/the_last_of_us/b/ps3/archive/2012/02/10/strife-breeds-strife-inspiration-for-the-last-of-us.aspx> (Fecha de consulta: 12-VIII-2021).

inspiration for The Last of Us from Children of Men,¹⁵⁸ decía Druckmann en una entrevista de 2018, quién al salir del cine tras su visionado, se había preguntado por qué los videojuegos no contaban historias íntimas como esta.

Si equiparamos lo que la saga de Indiana Jones supuso para la concepción de *Uncharted*, encontramos esa piedra angular para *The Last of Us* en *Children of Men*, conocida en nuestro país como *Hijos de los hombres* (2006), película de Alfonso Cuarón basada en el libro homónimo de P.D. James. Nos sitúa en una realidad distópica ambientada en un 2027, en la que la sociedad se enfrenta a una lenta extinción, testigo a través de los medios de comunicación de que el último niño que nació hace dieciocho años acaba de ser asesinado.

Estructuralmente tanto la película como el videojuego arrancan con un prólogo que se cierra impactando al espectador/jugador. En el caso de *Hijos de los hombres* concluye con la explosión del establecimiento del que acababa de salir nuestro protagonista, Theo, interpretado por Clive Owen y donde sabemos que se congregaba un grupo de personas. En *The Last of Us* partimos de la realidad coetánea a nosotros en el momento en que se publicó el juego en 2013, cuando el estallido de la pandemia lleva a huir a Joel junto a su hermano Tommy y su hija Sarah, quien fallece en brazos de su padre cual Piedad tras los disparos de un militar que acataba órdenes. En ambos casos [fig. 75 y fig. 76], la escena se corta y sobre fondo negro, aparece contrastado en blanco el título, haciendo uso de tipografías, si no idénticas, muy semejantes.



Fig. 75 y fig. 76. Podemos contemplar la similitud de las tipografías. Fuente: Capturas de pantalla.

Tras estos sucesos, *Hijos de los hombres* nos muestra mientras seguimos a Theo las consecuencias que en la sociedad humana ha supuesto la infertilidad. Un Londres

¹⁵⁸ TAKAHASHI, D., «Naughty Dog's Neil Druckmann on the... *op. cit.*, [en línea] <<https://venturebeat.com/2018/02/27/naughty-dogs-neil-druckmann-on-the-inspirations-for-the-last-of-us/>> (Fecha de consulta: 12-VIII-2021).



Fig. 77. La presencia constante de militares e inmigrantes.
Fuente: Captura de pantalla.



Fig. 78. Militares de FEDRA armados y el control de la infección. Fuente: Captura de pantalla.

militarizado [fig. 77] que ejerce férreo control sobre la ciudadanía y caza a los inmigrantes que retiene en enormes jaulas hasta recluirllos en el campo de concentración de Bexhill. Aunque la civilización se ha desmoronado por completo en *The Last of Us*, se mantienen pequeños remanentes dirigidos por el grupo militar F.E.D.R.A. en las zonas de cuarentena como en la que se despierta Joel veinte años después [fig. 78].

La cámara sigue a nuestros protagonistas tanto en el filme como en el videojuego. *Resident Evil 4* (Capcom, 2005) y *Gears of War* (Epic Games, 2006) establecieron en la industria la vista de cámara al hombro que presenta *TLOU*. Las cinemáticas e incluso la jugabilidad en el videojuego tienen una presencia fílmica que alcanza los detalles del pulso de la imagen o incluso hace de la cámara una «realidad». Muestra de su presencia imaginaria lo comprobamos cuando le refleja el sol, advertimos partículas de polvo o se ve salpicada por sangre del mismo modo que en la película [fig. 79 y fig. 80].



Fig. 79 y fig. 80. Recurso visual que ha trascendido a los videojuegos con las salpicaduras en la cámara.
Fuente: Capturas de pantalla.

En relación con las zonas de cuarentena, a lo largo de la aventura encontramos varias abandonadas tras revueltas internas, y en una de ellas, en *TLOU Parte II*, Emanuel Maiberg¹⁵⁹ ha encontrado analogía entre el muro que separa Israel de Palestina [fig. 81].

¹⁵⁹ Incluso va más allá internándose en aspectos y controversias con el conflicto israelí-palestino: MAIBERG, E., «The Not So Hidden Israeli Politics of 'The Last of Us Part II'», *Vice*, 15 de julio de 2020.

Esas peores vistas de las que goza el hotel de Banksy, y el que Naughty Dog situó a las puertas de Seattle [fig. 82]. Recalamos que si bien en muchos *shooters*, localizaciones en conflicto bélico son poco más que una excusa para pegar tiros, videojuegos como *Bury me, my Love* (The Pixel Hunt, Figs y ARTE France, 2019) —inspirado en la experiencia personal de una inmigrante siria y desarrollándose íntegramente como una conversación de WhatsApp— tratan estos conflictos y la inmigración con la finalidad de lograr remover la conciencia e invitar a la reflexión, implicando emocionalmente al jugador.



Fig. 81 y fig. 82. Vemos el razonable parecido del muro real y la versión de Seattle del videojuego.
Fuente: <<https://bit.ly/3Euzne9>>, (13-VIII-2021).

Sea como fuere, tanto en su primera como en su segunda parte, existen dos facciones en conflicto armado: F.E.D.R.A y las Luciérnagas, Lobos o WLF — Washington Liberation Front— y los Serafitas, respectivamente. Es el caso de la película donde los militares gubernamentales se enfrentan a los Peces, un grupo terrorista muy en consonancia con los Luciérnagas. Peces y Luciérnagas serán los encargados de que Theo y Joel se vean involucrados en transportar y mantener a salvo a Kee, una inmigrante africana embarazada, y Ellie, una niña de catorce años inmune al hongo, respectivamente.

En *The Last of Us Parte II*, además del curioso parecido entre Eugene, un hombre que ha tenido la extraña fortuna de morir de viejo y al que conocemos únicamente por conversaciones, sus notas y una fotografía, y Jasper, el amigo de Theo interpretado por Michael Caine, caracterizados ambos por sus excéntricas personalidades y custodiar su propio cultivo de marihuana, Lobos y Serafitas recobran el recuerdo de la película. Así lo parece en aquellos momentos que, manejando a Abby, a quien acompaña el joven Lev — lobo y serafita— del mismo modo que con el filme, presenciamos la violencia de la batalla entre los bandos [fig. 83 y 84] mientras buscamos huir de la isla y alcanzar un bote con

[en línea] <<https://www.vice.com/en/article/bv8da4/the-not-so-hidden-israeli-politics-of-the-last-of-us-part-ii>> (Fecha de consulta: 13-VIII-2021).

el que, finalmente, logran dejar atrás el caos y la muerte [fig. 85 y 86] del enfrentamiento sin sentido. Asimismo, parece poseer ciertas reminiscencias en cuanto a la puesta en escena y la paleta de colores en el desenlace de la historia del juego con el final de *Hijos de los hombres* [fig. 87 y 88], no siendo estas más que hipótesis comparativas.



Fig. 83 y fig. 84. Los protagonistas a cubierto mientras frente a ellos se desarrolla el conflicto. Fuente: Capturas de pantalla.



Fig. 85 y fig. 86. La huida en bote observando el caos que dejan a sus espaldas. Fuente: Capturas de pantalla.



Fig. 87 y fig. 88. Destaca el ambiente nebuloso y gris en que el horizonte se desvanece. Fuente: Capturas de pantalla.

Por último, nos detenemos en el plano secuencia que se desarrolla en un vehículo, una de las escenas más valoradas de la cinta de Cuarón. El avance tecnológico en los videojuegos ha permitido la ausencia de cortes entre jugabilidad y cinemática transitando

del uno al otro de forma que ese valor cinematográfico en el medio se ha visto incrementado. De esta manera, *TLOU siendo un videojuego al uso, es también una experiencia tremendamente cinematográfica.*¹⁶⁰

Naughty Dog en su saga *Uncharted* proporcionó algunos de los momentos de acción jugables más espectaculares en escenas con vehículos o trenes en marcha dignos de Indiana Jones, pero con el aliciente de la experiencia del jugador que *participa* en ellos. *TLOU* demuestra con sus dos entregas la evolución lograda al conjugar ambos lenguajes y que, siendo otra hipótesis, partirían de la escena de *Hijos de los hombres*.

En la película el alarde técnico que ya nos muestra en el interior de un pequeño coche deslizándose entre los personajes, escala cuando sus ocupantes son atacados por una *jauría* de personas [fig. 89] que les lanzan piedras, intentan alcanzarlos e incluso se cobran la vida de Julia, la líder de los Peces y expareja de Theo. En el videojuego encontramos tres momentos distintos dentro de vehículos que cabe resaltar:

El primero lo localizamos en el prólogo de la primera parte, cuando controlamos a Sarah. Tommy ha recogido con su coche a su hermano y a su sobrina, y durante este recorrido por carretera, la cámara nos sitúa dentro del vehículo, detrás de los personajes. Podemos mover hacia las distintas ventanas a Sarah [fig. 90] para contemplar lo que hay fuera y nos envuelve con incertidumbre mientras Joel y Tommy hablan y reaccionan ante lo que está ocurriendo al otro lado de los cristales. Atrapados en un atasco unos infectados del hospital atacan, Tommy desvía el coche para huir y la escena se corta por el choque con otro vehículo al toparse de frente con el caos en la ciudad.

La siguiente escena pertenece a una cinemática, como ya sabemos, una escena de vídeo ajena normalmente a la jugabilidad como es el caso. Joel y Ellie se han hecho con un coche para seguir con su viaje a la base de las Luciérnagas ya que la joven y su inmunidad podría llegar a ser la respuesta para acabar con el hongo parásito y suponer la salvación de la humanidad. La autopista a la altura de Pittsburgh está bloqueada por hileras de vehículos abandonados por lo que tienen que entrar en la ciudad y es ahí donde un grupo de cazadores les tienden una trampa. A diferencia del caso anterior y de la película, los planos se alternan siendo en su mayoría vistas exteriores al vehículo, a excepción del momento en el que un autobús se precipita sobre la camioneta en la que

¹⁶⁰ VILLALOBOS, J.M., *Cine y videojuegos. Un diálogo transversal... op. cit.*, p. 149.

van Joel y Ellie [fig. 91] y que concluye la escena, de nuevo, con otro choque y un fundido en negro.

En último lugar, hemos de acudir a *The Last of Us Parte II*. Ellie en compañía de su novia Dina han ido hasta Seattle en busca de Tommy —quien pretende vengar la muerte de su hermano Joel—, y del mismo objetivo de éste, Abby. En cierto punto aparece Jesse, amigo de Ellie y es junto con quien se desarrolla la secuencia. Roban una camioneta a los Lobos y comienza una persecución que acaba con un grupo de infectados persiguiendo nuestro coche hasta terminar sumergido en el agua. Ya no estamos ante una escena en la que nuestro control se limita a movernos de una ventanilla a otra, ni tampoco es una cinemática. Se trata de una agitada secuencia de acción cinematográfica que comulga con la jugabilidad. La cámara se mueve en el interior del vehículo, adecuada a la característica jugable de la vista al hombro [fig. 92] para comodidad del jugador, donde hemos de defendernos desde todos los flancos, según nos dirige la cámara, del fuego enemigo disparando con nuestro revólver y apretando determinados botones para zafarnos cuando nos alcanzan. Todo ello orquestado por los desarrolladores y el guion.



Fig. 89. Plano secuencia en el que la cámara se desliza 360°.
Fuente: Captura de pantalla.



Fig. 90. La cámara se mueve con los movimientos de Sarah.
Fuente: Captura de pantalla.



Fig. 91. Cinemática que muestra un plano desde el interior.
Fuente: Captura de pantalla.



Fig. 92. Escena jugable que unifica ambos lenguajes. Fuente:
Captura de pantalla.

Es evidente que, a pesar o más bien gracias a su capacidad para trabajar con sus fuentes, *TLOU* tiene identidad propia. Naughty Dog logra fusionar el lenguaje cinematográfico y el de los videojuegos de manera que se entiendan y no se perjudiquen, ayudando a enriquecer no sólo la industria de los videojuegos con historias íntimas, sino que *L.A. Noire*, *MGS*, *The Last of Us*, *Red Dead Redemption*, *GTA V*, *Uncharted* [...] los videojuegos dignifican el cine de género.

4.2. ASIMILACIONES DEL LENGUAJE FÍLMICO Y PARTICULARIDADES DEL LENGUAJE DEL VIDEOJUEGO

Resulta complicado abarcar todos los aspectos que podríamos estudiar y diseccionar si tan sólo nos enfocáramos en una de las obras del estudio como hemos podido observar en el apartado anterior. Por ello, se ha decidido destacar dos elementos a los que acercarnos dada su relevancia: la ruptura de la linealidad con el empleo de los *flashbacks* y, por supuesto, aquello que logra marcar la mayor diferencia y distancia en las convergencias de los medios por ser intrínseco al videojuego, esto es, el *gameplay*, los momentos jugables. Atenderemos a ello desde esa «libertad dirigida» definida por Víctor Navarro Remesal, destacando cómo es confeccionada según la voluntad de Naughty Dog.

4.2.1. Estructura narrativa y montaje invertido: la relevancia del *flashback* en la profundización de los personajes, relaciones y conflictos

La primera entrega de *Uncharted* y *The Last of Us* estructuran sus historias desde una linealidad temporal —si nos atenemos estrictamente al guion que en el caso de estos videojuegos funciona prácticamente como uno cinematográfico— sólo asaltada por las elipsis. En el primer caso, en los cambios de destino en los viajes de los aventureros, y en *The Last of Us*, además del salto de veinte años desde el prólogo a la situación presente en el videojuego, sobre todo por los cambios de estaciones durante el periplo y evolución de la relación entre Joel y Ellie del año que pasan recorriendo Estados Unidos y sobreviviendo a diversos avatares desde la zona de cuarentena de Boston hasta Salt Lake City, capital de Utah, donde aguardan los Luciérnagas. Es lo que en el medio videolúdico Jesper Juul calificó como «narración progresiva» ya que *la interactividad no afecta tanto a la estructura como a las dificultades para avanzar por ella*,¹⁶¹ es decir, el grueso de la

¹⁶¹ ANYÓ, L. y COLOM, Á., «Ambivalencia emocional en *The Last of Us*. Las emociones en los videojuegos, entre la complejidad narrativa y la lealtad al jugador», *L'Atalante*, núm. 31, enero-junio de 2021, pp. 85-101, espec. p. 93.

historia se mantiene inalterable por parte del jugador. Asimismo, este videojuego cuenta con la estructura que divide la historia en tres actos.

Sin embargo, en la convencionalidad de la historia y relación paternofilial que nace entre Joel y Ellie, y hemos podido ver en infinidad de ocasiones, los actos que nos precipitan al desenlace del videojuego tambalean esa lógica convencional con la que nos hemos cruzado en la narrativa audiovisual y de otros medios:

Para la dinámica, al menos inicial, entre Joel y Ellie, Druckmann menciona la relación tirante del dúo protagonista de la ficción histórica *Ciudad de ladrones*, de David Benioff publicada en 2008:

*It explores the journey of these two survivors in Leningrad during World War II, while the city was under siege. They're going to look for food and they run into cannibals and all these other horrible people, but there's still humor in it. These two characters who hate each other form a bond. That was handled very well.*¹⁶²

La novela que en los eventos digitales de premios se ha visto en la estantería de Druckmann, aunque también influyó a la ambientación del videojuego con su atmósfera bélica en la que sobrevivir a constantes peligros —especialmente otros humanos—, trapechar con tarjetas de racionamiento y buscar recursos, destaca por su relevancia en esa relación de los personajes independientemente de sus personalidades. Esta dinámica también se traslada en la segunda parte a Abby y Lev.

A decir verdad, Lev el nombre del protagonista y narrador de *Ciudad de ladrones*. Y si atendemos a las descripciones que nos hace de sí mismo con su pelo oscuro, figura delgada y *este cuerpo de hombros tan estrechos, estos ojos tan vigilantes y temerosos como los de un roedor*¹⁶³ y la descripción que ofrece de su impuesto compañero de viaje Kolya: *cabello rubio y ojos azules, ancho de pecho y de mandíbula cuadrada*,¹⁶⁴ no parece descabellado considerar el razonable parecido que comparten con Lev y Abby. A esta última, subrayando aún más la importancia de esta influencia literaria para el videojuego, la vemos en una de las cinemáticas despertando con *Ciudad de Ladrones* abierto sobre su vientre [fig. 93].

¹⁶² TAKAHASHI, D., «The definitive... *op. cit.*, [en línea] <<https://venturebeat.com/2013/08/05/the-last-of-us-interview-part-one/view-all/>> (Fecha de consulta: 13-VIII-2021).

¹⁶³ BENIOFF, D., *Ciudad de Ladrones*, Barcelona, Seix Barral, 2008, p. 107.

¹⁶⁴ *Ibidem*.



Fig. 93. Una de las numerosas citas a obras reales en el juego.
Fuente: Captura de pantalla.

Trasladándonos de vuelta al cine, Druckmann remite al western de los hermanos Coen *Valor de ley* (2010) y la novela gráfica y película *Camino a la perdición* (Sam Mendez, 2002) que se acerca mucho a los personajes y conexión de Joel y Ellie:

*You have these male, violent characters that have gone someplace dark that are essentially dead inside. They get a chance at redemption when they are introduced to this kid, this person who still has some innocence left in this world. They're helping them fulfill some part of them that's missing. And for the kid it turns into this coming of age story were both of these characters are pretty capable and pretty brave relative to the circumstances they're in. [...] Through this protector, through this adult that they're hanging out with who's in some ways corrupting them but in some ways giving them the tools to become independent in this world.*¹⁶⁵

A esta lista podemos agregar *La carretera* (John Hillcoat, 2009) y la ya trabajada *Hijos de los hombres*. Si las comparamos con *TLOU*, en todas ellas se da un periplo, son realidades distópicas o postapocalípticas y un adulto acompaña a alguien a quien proteger: el personaje de Viggo Mortensen a su hijo, Theo a Kee comprometiéndose tras la muerte de Julia y Joel a Ellie comprometiéndose tras la infección de su compañera Tess. Y lo más curioso es que los tres protegidos son considerados milagro y/o esperanza.

En *La carretera* por la propia creencia del padre que ha visto crecer a su hijo en un mundo destruido, en *Hijos de los hombres* porque Kee en una realidad infértil está embarazada de ocho meses y Ellie porque tras ser mordida por un infectado, resultó ser

¹⁶⁵ TURI, T., «Strife Breeds Strife... [en línea]
<https://www.gameinformer.com/games/the_last_of_us/b/ps3/archive/2012/02/10/strife-breeds-strife-inspiration-for-the-last-of-us.aspx> (Fecha de consulta: 13-VIII-2021).

inmune. Estas dos últimas son el atisbo de esperanza para la humanidad que tanto Peces como Luciérnagas defienden, aunque los primeros se cieguen por su sed de revolución y los segundos estén dispuestos a obtener la cura a costa del sacrificio de una niña.

Mientras el padre en *La carretera* y Theo sí creen en esa esperanza de salvación, lo que diferencia *TLOU* y a sus protagonistas de estas propuestas es que a Joel no le importa esa cura del mundo, no ve a Ellie desde ese punto de vista milagroso y así lo cree su actor Troy Baker.¹⁶⁶ Theo y Joel perdieron a sus hijos, aunque mientras que con Theo lo averiguamos en el desarrollo de la película, el caso de Joel es algo que experimentamos y que nos ayuda a entender desde el primer momento por qué se convirtió en el hombre que controlamos tras el prólogo.

Lo determinante, diferenciador y gran aporte narrativo en *TLOU* es su final. Algo propio de este tipo de relaciones como también sucede en películas como *León* (Luc Besson, 1994) o *Logan* (James Mangold, 2017) es el fallecimiento del adulto responsable. Mientras el padre fallece en *La carretera* y Theo de *Hijos de los hombres* lo aparenta, aunque el final abierto lo deja en incógnita, Joel no se sacrifica por Ellie. No puede hacerlo porque ella es la única capaz de salvar a la humanidad y, en lugar de cumplir con su «misión», no está dispuesto a volver a perder a una hija. Actúa de forma egoísta, matando a los Luciérnagas a su paso y condenando a todos por mantener a su lado a Ellie y darle una vida relativamente normal en el refugio de Jackson donde vive Tommy. Acabando con cualquier esperanza después de mentirle.

Y nosotros, conocedores de la mentira, contemplamos el rostro contraído de la niña [fig. 94] y sus ojos brillantes como último fotograma junto a la línea final del guion con su escueto «Vale». Ellie quiere creer a la persona que se ha mantenido a su lado y no la ha abandonado a pesar de que *algo*, la duda, comienza a emerger en ese mismo instante; sirviendo estos actos como raíz y desencadenante de los hechos que se darán en *The Last of Us Parte II*.



Fig. 94. Fotograma final del videojuego *The Last of Us*.
Fuente: Captura de pantalla.

¹⁶⁶ El actor habla de ello en el podcast oficial disponible en YouTube y Spotify: <<https://www.youtube.com/watch?v=0w48SvchnNE>> min. 33:54". (Fecha de consulta: 13-VIII-2021).

No podemos olvidar que Naughty Dog es un estudio *mainstream* con presupuesto y ganancias exorbitadas, y los videojuegos un producto principalmente entendido como de entretenimiento, por lo que en ese sentido:

*En un mundo lleno de secuelas, precuelas y montajes del productor, los jugadores se han convertido en fans. Han sido mimados por una industria que piensa más en términos de franquicias y merchandising que en contar historias. Esta moda abunda en el cine (con universos como los de Marvel o Star Wars, que han ganado en rentabilidad lo que han perdido en relevancia cultural) pero es en los videojuegos donde campa a sus anchas. Aquí el viaje del héroe se ha convertido en una ruta en metro, un camino mil veces transitado en el que todo va sobre raíles y no sorprenden ya ni los baches. En este contexto The Last of Us: Parte II se transforma tras la primera parada en una montaña rusa tan incómoda como sorprendente. Una obra que zarandea al jugador desde sus primeros compases y lo embarca en un descenso a los infiernos.*¹⁶⁷

La segunda parte resulta ser todo menos complaciente, lo que le ha supuesto no poca controversia y polémica. Ya que a pesar de ser desarrollado por un estudio comercial que bien podría encajar en Hollywood en ese sentido, no lo haría tanto por el hecho de traspasar las expectativas y mantenerse fiel —gracias también a la libertad creativa que les confiere Sony— a la historia que quieren contar y a su universo. Por difícil de digerir que sea lo que aguarda este viaje.

The Last of Us Parte II arranca cuatro años después del desenlace de la primera parte y ya en su estructura la linealidad de su predecesor se quiebra. Además, su duración se duplica lo cual pone en riesgo el ritmo de la narración. A consecuencia, la llegada del último acto del videojuego quizá resulte extenuante, aunque, en cierto sentido, esa sensación no deja de ser fiel a los hechos por los que nos conduce.

Tras un breve prólogo que nos sitúa poco tiempo después de la llegada de Ellie y Joel al condado de Jackson, en Wyoming, confesándole éste sus actos a su hermano Tommy, nosotros controlando a Joel. Esta decisión de los creativos vaticina en el fondo lo que le depara si recordamos que en el prólogo del primer juego manejábamos a Sarah antes de morir. A continuación, nos dirige al presente simultaneando el control entre Ellie

¹⁶⁷ ALPAÑÉS, E., «¿Qué ha hecho que 'The Last of Us: Parte II' deje de ser un videojuego para convertirse en un fenómeno social?», *El País*, 8 de julio de 2020. [en línea] <https://elpais.com/elpais/2020/07/07/icon/1594107116_991634.html> (Fecha de consulta: 15-VIII-2021).

y Abby hasta que los caminos de nuestras protagonistas se unen por primera vez ante la, sin lugar a dudas, impactante y horrible muerte de Joel —polémica por lo aparentemente «indigna»— de la que Ellie es y *somos* testigos impotentes. Ella reducida por otros personajes. Nosotros ante una cinemática en la que nos reducen a espectadores sin posibilidad de acción contemplando su muerte a manos de Abby —segunda polémica por su físico musculado e «irreal» para una mujer—, hija del cirujano de los Luciérnagas que en la primera parte iba a intervenir a Ellie y que Joel mató para mantenerla con vida en contra de su voluntad. Claro que eso tampoco lo sabemos de inicio, aunque sí intuimos que seguramente tengan razones de sobra para acometer acto tan terrible. Recurso este en el que se juega con el saber y el desconocimiento que pueda poseer el jugador/espectador que ha sido clave para nutrir las emociones en el universo cinematográfico.

[Estas] alteraciones en el orden temporal, hecho que potencia emociones ligadas al puro disfrute narrativo, resultante de completar la información necesaria para entender una historia presentada en piezas sueltas, es decir, en ocasiones se pasa de la focalización interna, donde personaje y jugador saben lo mismo, a la focalización espectral, donde el jugador sabe más que el personaje, e incluso la focalización externa, donde sabe menos.¹⁶⁸

Uncharted 3 y *Uncharted 4* ya se sirvieron de los flashbacks o analepsis para profundizar en el pasado de Nathan Drake dotándolo de mayor trasfondo a sí mismo y en relación con los vínculos con su mentor en el primero y con su hermano mayor en el segundo. *TLOU Parte II* parte de esta misma base y en la estructura de su narrativa está directamente unido con el DLC *Left Behind* que también se desarrolla entre saltos del presente, durante el tiempo de convalecencia de Joel por un accidente en el primer videojuego, al pasado de Ellie junto a su amiga Riley y los hechos del cómo fue mordida.

En *TLOU Parte II* tras la muerte de Joel ahondan en los recuerdos de Ellie en cuanto a lo que derivó su relación con él, después de la mentira con la que se cerraba de manera agridulce la historia del original. Así nos está conduciendo a controlar y sentir el mismo dolor y odio que una Ellie que busca venganza tras la pérdida —ocupando ese espacio que se omite acerca del luto de Joel al morir su hija— y la lleva hasta Seattle donde residen los culpables. Los jugadores son testigos y partícipes de su descenso a los

¹⁶⁸ ANYÓ, L. y COLOM, Á., «Ambivalencia emocional en *The Last of Us...*, *op. cit.*, p. 90.

infiernos, pero es a través de los *flashbacks* [fig. 95 y fig. 96]¹⁶⁹ que se van insertando en momentos puntuales y cruciales, y no somos conscientes de la totalidad de los antecedentes del videojuego hasta alcanzar el final, que vamos reconstruyendo y rellenando los significados de la gran complejidad narrativa y psicológica detrás de las motivaciones de los personajes que posee esta segunda parte.

*The Last of Us 2 sigue escarbando en la psicología del personaje y en la relación entre ambos, y concreta su mejor retrato y homenaje, a título póstumo, a través de los distintos flashbacks y su intimidad al descubierto tras el paseo por su casa. Hay mucho más Joel aquí que durante toda la primera parte.*¹⁷⁰

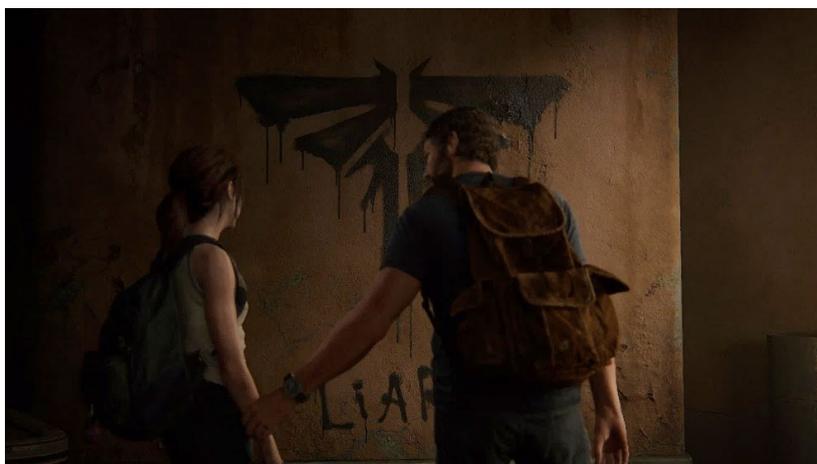


Fig. 95. Fotograma durante el primer flashback insertado en la historia de Ellie. Fuente: Captura de pantalla.



Fig. 96. Fotograma durante el primer flashback de la parte narrada desde la perspectiva de Abby. Fuente: Captura de pantalla.

¹⁶⁹ El flashback de Ellie nos sitúa en su cumpleaños y con imágenes tan significativas como ese *liars* hacia las Luciérnagas cuya *s* oculta el cuerpo de Joel revelándose como mentiroso a modo de mensaje subliminal. La otra mitad del videojuego junto Abby, también se configura simétricamente, siendo el primer flashback el que en compañía de su entonces pareja Owen, van en un acuario. Escenario con relevancia emocional y de los hechos que se desarrollarán. Como en la puesta en escena de un filme, nada es arbitrario.

¹⁷⁰ CID, E., «Los nuestros y los otros», *AnaitGames*, 7 de julio de 2020. [en línea] <<https://www.anaitgames.com/articulos/los-nuestros-y-los-otros>> (Fecha de consulta: 16-VIII-2021).

La profundidad, madurez y complejidad de la historia que buscaban sus creadores atendiendo a lo que era capaz de transmitirles el cine y no encontraban en la mayoría de los videojuegos, parece más que superado con esta intensa propuesta que para bien o para mal, no ha dejado indiferente a quienes han sujetado el mando de la consola.

Es curioso también ver las numerosas menciones que más directa o indirectamente hacen durante la historia a películas como *Point Break* (Kathryn Bigelow, 1991) o *La Princesa Mononoke* (Hayao Miyazaki, 2000) y acercan todavía más la experiencia a nuestra realidad.

Precisamente en el primero de los flashbacks con el que nos topamos y el que más mantiene la esencia y el calor de ese amor paterno-filial que se fragua en el original, atendemos al paralelismo entre una de las escenas de *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1994) y dos momentos en los juegos que hacen un claro guiño a la película. La escena corresponde al momento en que un brachiosaurus come de las plantas del árbol en el que dormita Alan con los niños y lo acarician [fig. 97].

Joel y Ellie¹⁷¹ ya en Salt Lake City, el último destino en el periplo hacia la cura, se ven sorprendidos por unas jirafas a las que se acercan y tocan [fig. 98]; cuya simbología en ambos videojuegos evoca a la inocencia. Momento que tiene su paralelismo en la segunda parte, en este *flashback* que nos sitúa poco después del final del primer juego en el que Joel la lleva por su cumpleaños a un museo jurásico donde, en un plano semejante y previamente habiendo estado charlando sobre la película y sus secuelas, Joel coloca un sombrero en el cráneo de un brachiosaurus [fig. 99].

Otro de los riesgos al romper con los convencionalismos de la superproducción que cabría esperar con *The Last of Us Parte II* en cuanto a la estructura de su argumento, es la decisión de servirse del tropo narrativo del paralelismo en espejo. Al final del cuarto día de Ellie en Seattle se alcanza el clímax en el que se cruzan por segunda vez los caminos de nuestras dos protagonistas, situándonos en uno de los variados — interesantes— escenarios en los que se desarrolla el videojuego. Sus desarrolladores eligieron un teatro como refugio para el grupo de Ellie. Es allí donde Abby, tras el rastro que éstos han dejado de los cadáveres de sus amigos, va con Lev en busca de los culpables y se alcanza el momento de máxima tensión precisamente en un teatro [fig. 100]. Importantes autores como Hitchcock en la versión de 1956 de *El hombre que sabía*

¹⁷¹ Anecdóticamente, Ellie comparte nombre con la doctora Ellie Sattler, interpretada por Laura Dern.



Fig. 97. Fotograma de *Jurassic Park*. Fuente: Captura de pantalla.



Fig. 98. Joel y Ellie en uno de los momentos más icónicos.
Fuente: Captura de pantalla.



Fig. 99. El plano y la escena vincula con TLOU y *Jurassic Park*.
Fuente: Captura de pantalla.

demasiado [fig. 101], en *El nacimiento de una nación* (1915) de D.W. Griffith [fig. 102] e incluso con Francis Ford Coppola en el *Padrino III* (1991) habían empleado del mismo modo esta localización en sus historias. Si bien, no significa que haya una relación directa entre estos trabajos, lo enriquecedor es comprobar, una vez más, estas conexiones en los códigos entre dos medios audiovisuales que tanto tienen en común.



Fig. 100. Plano de Abby antes del corte de la escena.
Fuente: Captura de pantalla.



Fig. 101. Dora Day como Josephine distraendo al tirador.
Fuente: Captura de pantalla.



Fig. 102. El asesino de Lincoln escapando tras dispararle.
Fuente: Captura de pantalla.

En este momento de más álgida tensión es precisamente en el que pasamos de ver la historia desde los ojos de Ellie para hacerlos desde la mirada de Abby. Druckmann y Gross deciden reiniciar esos cuatro días en Seattle que hemos pasado con Ellie, *obligándonos* a meternos en la piel de Abby y ver los hechos desde la otredad. Ese punto

de vista al que, aunque contando con ejemplos cinematográficos y videolúdicos, en proporción no estamos acostumbrados. *La idea de romper con una concepción maniqueísta o simplista del bien y mal, así como la voluntad de dar voz a diferentes partes para obtener una explicación más plural, compleja y ambigua, es muy propia del cine actual*¹⁷² como por ejemplo *Perdida* (2014) de David Fincher adaptando la novela homónima de Gillian Flynn. De esta manera, se asienta la incertidumbre hasta que volvamos a ese preciso instante en el teatro con Abby apuntando con un arma a Ellie mientras pasamos otras tantas horas en el viaje de Abby, con el logro de que no resulte repetitivo, sino que proporcione nuevos matices en lo argumental y jugable. También del mundo que transitan e incluso consigamos empatizar con el personaje sin que resulte forzado o impuesto en el transcurso de su arco: conociéndola a ella, su entorno, sus amigos cuyo trágico desenlace ya hemos vivido de la mano de los intrusos de Jackson e igualmente contribuyendo a completar el personaje y su trasfondo al reiterarse equilibradamente el empleo del recurso del *flashback*.

4.2.2. La esencia del videojuego en el *gameplay*: la historia narrada por el jugador, sus límites y la implicación emocional

Si en el apartado anterior nos hemos centrado en aspectos narrativos que podemos entender más propios de la literatura y el cine, aunque insistimos en el efecto natural de hibridación ya no sólo en el videojuego sino respecto a todos estos medios de la cultura de masas, un elemento que es capaz de marcar la distinción es la jugabilidad y su carácter puro e intrínseco al videojuego. Por tanto, ponemos el foco en éste prestando atención en lo que supone la participación del jugador para la historia, además de las conexiones emocionales con el jugador y que tienen especial relevancia en *The Last of Us Parte II*.

*La narrativa proposicional de todo videojuego está compuesta por dos factores clave: el diseño y el gameplay, medido este último por la jugabilidad. El diseño corresponde a todo lo cinematográfico, desde el tejido argumental hasta la creación de los personajes [...] el gameplay se configura dentro del modelo como parte clave de la poética videolúdica, ya que al igual que la retronarratividad, es un elemento discursivo genuino y exclusivo del videojuego.*¹⁷³

Iván Martín Rodríguez, quien focaliza su estudio en el análisis del guion videolúdico, aborda en sus páginas las proximidades y diferencias del medio

¹⁷²ANYÓ, L. y COLOM, Á., «Ambivalencia emocional en *The Last of Us*..., *op. cit.*, p. 97.

¹⁷³ MARTÍN RODRÍGUEZ, I., *Análisis narrativo*..., *op. cit.*, p. 95.

cinematográfico y el de los videojuegos desde la escritura del guion y la narrativa. Configuran sus principales distinciones en la jugabilidad y lo que él denomina como «retronarratividad», la cual *estará ligada a la experiencia, la habilidad con la consola y el sentido de diversión que posea el jugador*¹⁷⁴. Dependiendo de quien esté controlando el mando *usará una serie de estrategias para resolver los problemas, reaccionando de un modo u otro ante las vicisitudes*.¹⁷⁵ Si bien es cierto, en la mayoría de los casos la linealidad y mecánicas concretas condicionan unas acciones determinadas que los creadores dejan a disposición de los jugadores. No obstante, desde la perspectiva de la jugabilidad, la estructura narrativa que antes hemos recorrido se transforma: *Los videojuegos nunca se juegan en una línea recta sino en círculos [...] el tiempo en el videojuego es, a nivel general y casi filosófico, siempre un bucle manipulable*.¹⁷⁶

Las franquicias desarrolladas por Naughty Dog que desgranamos entran en lo que hemos denominado «narrativa progresiva», al no suponer la acción del jugador una consecuencia determinante en el devenir de la historia principal que es la escrita y definida exclusivamente por sus creadores. Otros videojuegos como las aventuras interactivas, caso del mentado *Detroit: Become Human* con sus tomas de decisiones que abren el camino a numerosas bifurcaciones en la progresión del relato, aunque igualmente esas posibilidades sean las prefijadas por los desarrolladores, determinan un desarrollo y desenlace variados.

Asimismo, en los videojuegos de mundo abierto si bien su historia principal suele mantenerse del mismo modo sujeta a un específico guion sin alteraciones, amplían su arco de la mano de las misiones secundarias y de la exploración del mundo e incluso en momentos puntuales, determinadas acciones, decisiones o formar parte de misiones opcionales concretas, también abren el abanico a distintos tipos de finales. Así sucede en *The Witcher 3: Wild Hunt* (CD Projekt RED, 2015). Ello no quita que en *The Last of Us* o *Uncharted* precisamente por tratarse de videojuegos, se cree una, aunque delimitada, narración única por parte de las acciones del jugador, el hallazgo de los coleccionables y las posibilidades que la evolución en el diseño de los escenarios está alcanzando a favor de esta experiencia. Tal y como sucede en el cine, *el espacio no es un simple escenario*

¹⁷⁴ *Ibidem*, p. 89.

¹⁷⁵ *Ibidem*.

¹⁷⁶ NAVARRO REMESAL, V., *Libertad dirigida...*, op. cit., p. 123.

*donde se desarrolla la acción, sino que expresa un dinamismo, una tensión de fuerzas que permiten el acceso al contenido de verdad.*¹⁷⁷

La distinción con el *gameplay* resalta al traspasar el fuera de campo de la cinemática, teniendo incluso un considerable control de la cámara y aquello que queremos que forme parte del encuadre donde, por supuesto, *el videojuego y su mundo son finitos y cerrados. Estos límites no merman, por defecto, sus posibilidades, sino que empujan al jugador a explorarlo en profundidad y, por lo tanto, guían la experiencia videolúdica dentro de una libertad dirigida.*¹⁷⁸ De hecho, a diferencia de una película o una serie en la que una vez la proyección arranca o le damos al *play* la historia avanzará independientemente del espectador, la interactividad del jugador con la obra es clave. Pese a ello, sabemos que el espectador cinematográfico no es estrictamente pasivo, sino que interviene al ejercitar la supresión de la incredulidad a través de la cual *el espectador se ve inducido a atribuirle un cierto valor de realidad*¹⁷⁹ a la ficción que contempla. Igualmente, el videojuego tiene su pacto lúdico a ese respecto.

La historia únicamente puede avanzar si jugamos. Sus tiempos variarán según la dedicación a la exploración que brindemos a los escenarios, superemos los retos que se interpongan en nuestro camino —o debamos volver al último punto de control al ser eliminados en ese bucle temporal— y prosigamos por el argumento principal. Cada partida a pesar de compartir ciertos rasgos evidentes es irrepetible, precisamente por estas características: tanto en su duración como nuestras interacciones. Puesto que en esos escenarios en los que desarrollamos la jugabilidad sirviéndonos de las mecánicas que nos proporciona el videojuego, la habilidad o estrategia para abordar los enfrentamientos, la exploración y el hallazgo de coleccionables disponibles y las distintas vías o caminos para llegar al mismo fin, nunca podrá ser exactamente igual.

La complejidad en los videojuegos no puede juzgarse únicamente por los contenidos narrativos, sino que debe atender también a sus procedimientos, el aprendizaje activo al que el jugador se ve obligado para conducir al personaje jugador y, con él, conducir la narración. Se trata de la «experiencia de flujo total», en palabras de Torben Grodal, la experiencia de aprendizaje de los

¹⁷⁷ PEZZELLA, M., *Estética del cine*, Madrid, A. Machado Libros, 2004, p. 43.

¹⁷⁸ NAVARRO REMESAL, V., *Libertad dirigida...*, *op. cit.*, p. 200.

¹⁷⁹ PEZZELLA, M., *Estética del cine... op. cit.*, p. 89.

*procedimientos en un videojuego, aquello que más y mejor lo diferencia de otras formas narrativas como el cine.*¹⁸⁰

No somos ajenos a lo que vemos en una película. Menos parece que así sea por la naturaleza participativa del medio videolúdico que lo que ocurra o el éxito o fracaso de nuestro manejo en sus universos digitales supongan en nuestras emociones. Citando el teórico Siegfried Kracauer al psicólogo Henri Wallon: *Si el cine produce su efecto, lo hace porque yo me identifico a mí mismo con sus imágenes porque me olvido en mayor o menor medida de mí mismo, en favor de lo que se muestra en la pantalla. Ya no vivo mi propia vida, vivo en el film que se proyecta frente a mí.*¹⁸¹

El videojuego posee un efecto inmersivo cuya raíz encontramos en el control que tenemos sobre un avatar. La individualidad del personaje bajo nuestro control dependerá de si la intención de los desarrolladores tiene una función más instrumental. Lo que viene a significar que *son un vehículo de las reglas de juego o un conjunto de acciones a disposición del jugador para intervenir en el mundo de juego*¹⁸² como es el caso de *Dragon Age: Inquisition* (BioWare, 2014). O, como ocurre en nuestro objeto de estudio, puede tratarse de un personaje dramático por lo que *además de instrumental como conjunto de acciones, adquiere, en mayor o menor medida, las características del personaje cinematográfico, teatral o literario, el personaje que posee emoción, psicología, rasgos, etc.*¹⁸³

Hemos comprobado en el apartado anterior la importancia que las emociones tienen en el argumento de las últimas entregas de *Uncharted* al indagar en la confianza del matrimonio entre Nathan y Elena o la relación con su hermano Sam y su mentor Victor, pero sobre todo en *TLOU* es un pilar fundamental en el bagaje personal de nuestros protagonistas y el variopinto elenco de secundarios que los rodean. De acuerdo con Lluís Anyó y Ángel Colom podemos encontrar tres tipos de emociones en el medio videolúdico: las emociones ficcionales o «emociones F» y las emociones con el artefacto o «emociones A» son también compartidas con el cine. Y mientras la primera se atribuye a las *características de la inmersión en un mundo de ficción, que se vive como real en tanto que, como marco de experiencia separado, se acepta un pacto de ficción,*¹⁸⁴ por su

¹⁸⁰ ANYÓ, L. y COLOM, Á., «Ambivalencia emocional en *The Last of Us...*, *op. cit.*, p. 95.

¹⁸¹ KRACAUER, S., *Teoría del cine. La redención de la realidad física*, Barcelona, Paidós, 1996, p. 207.

¹⁸² ANYÓ, L. y COLOM, Á., «Ambivalencia emocional en *The Last of Us...*, *op. cit.*, p. 90.

¹⁸³ *Ibidem.*

¹⁸⁴ *Ibidem*, p. 89.

parte el segundo tipo de emociones *se trata de una admiración por el producto narrativo como tal, por la destreza en su creación, y se relaciona con la fascinación por el realismo de la representación mimética del mundo.*¹⁸⁵ Por último, siguiendo el hilo de estos especialistas, están las emociones *gameplay* o «emociones G» inherentes a la experiencia videolúdica las cuales *resultan de la acción del jugador sobre el mundo de ficción, acción que tiene un efecto directo sobre ese mundo, lo modifica de una forma u otra.*¹⁸⁶

En esta secuela radica un especial interés por lo que la inmersión que logra el medio nos implique emocionalmente, en primer lugar, con Ellie al precipitarse en la búsqueda sin frenos de su venganza. La violencia se palpa en este videojuego, pero lejos de pretender recrearse en ella y convertirla en un festín, lo que busca es remover y reconcomer al jugador, presentando la violencia en palabras de Eva Cid:

[...] *como un acto viciado que se reproduce, que deja múltiples traumas y heridas y cuyas consecuencias siempre trascienden al acto en sí, desencadenando una cascada de efectos colaterales. Como western de venganza y redención, el juego tampoco necesita justificar esa violencia, pero es fundamental, para el tono y el calado del relato, que la historia abarque los distintos ángulos de la contienda [...] Lo que sí se esfuerza en representar como propio es el dolor de la pérdida, el trauma y la rabia; emociones que bullen con igual fuerza en las dos protagonistas de la historia.*¹⁸⁷

TLOU Parte II, en el ámbito de la superproducción videolúdica, pone en jaque la preconcepción de que los videojuegos sean para divertirse exclusivamente. El periplo durante alrededor de veinticinco a casi treinta largas horas de desgaste y autodestrucción de las protagonistas está lejos de ser una experiencia reconfortante, o un tránsito fácil para quienes se encuentran al control de los mandos. *Los videojuegos brillan a la hora de reproducir las emociones ligadas a aquello que representan [...] no se limitan a compartir información, sino que proponen un intercambio en el que se vuelve necesaria la implicación activa del receptor a un nivel que es por lo general muy alto.*¹⁸⁸ Aspecto que también suscitó ampollas entre los aficionados menos propensos a experimentar lo

¹⁸⁵ *Ibidem.*

¹⁸⁶ *Ibidem.*

¹⁸⁷ CID, E., «Los nuestros...», *op. cit.* [en línea] <<https://www.anaitgames.com/articulos/los-nuestros-y-los-otros>> (Fecha de consulta: 20-VIII-2021).

¹⁸⁸ SÁNCHEZ FELÍU, P., «El largo viaje. Tres videojuegos sobre inmigración» en MORENO CANTANO, A.C. y VENEGAS, A. (eds.), *La vida en Juego. La realidad a través de lo lúdico*, Madrid, AnaitGames, 2021, pp. 371-402, espec. p. 402.

que provoca esta secuela, pero también a ver de otra manera lo que es capaz de lograr el medio para aquellos dispuestos a abrir esos horizontes.

De esta manera, al llegar al tercer encuentro en Santa Barbara, California, entre una consumida Ellie perseguida por el estrés postraumático que le impide seguir con su vida con Dina, y una irreconocible Abby, víctima junto a Lev de la crueldad de unos esclavistas, un año después de los acontecimientos en Seattle, el videojuego nos conduce por última vez a algo que, a esas alturas —y por lo general— querríamos evitar: el enfrentamiento [fig. 103] que Ellie fuerza entre ambas. Los movimientos patéticos de sus desgastados cuerpos y el sinsentido de la situación, llega a evocarnos por el espíritu, la estética y el desolador paraje de la escena a *Duelo a garrotazos* (1819) [fig. 104] de Francisco de Goya.



Fig. 103. Última escena jugable con el enfrentamiento de las protagonistas del videojuego. Fuente: Captura de pantalla.



Fig. 104. *Duelo a garrotazos* (Francisco de Goya, 1819), óleo sobre lienzo, 123 x 266 cm., Museo del Prado.

Fuente: <<https://bit.ly/3ExWLaJ>>, (20-VIII-2021).

Tras haber sido testigos y partícipes del viaje de estas dos mujeres que protagonizan la entrega lo cual *es algo poco compatible con las dinámicas de un sector que tiende a polarizarse con agresividad en grupos y subgrupos adscritos al terreno de*

lo identitario,¹⁸⁹ los desarrolladores llevan al límite al jugador al convertirse la pelea en una escena jugable a la que suman el sistema *Quick Time Events*, aquel que se sirve de presionar botones concretos que saltan en la pantalla viéndonos obligados a intentar ahogar a Abby. La misma a la que en un principio, probablemente, no habíamos dudado en buscar para acometer la venganza de Ellie que sentíamos por igual y cuando estamos a punto de lograrlo, es lo único que queremos impedir. En su lugar, deseamos terminar con el ciclo de violencia iniciado por Joel, continuado por Abby y que nos ha convertido en testigos de la degradación de una Ellie que conocimos en la primera parte de la saga como esa chica risueña y aficionada a los chistes malos.

4.3. CUESTIONES DE GÉNERO Y DIVERSIDAD EN EL VIDEOJUEGO

*La más joven de todas las industrias culturales. Ocio de masas parido de un caldo de cultivo neoliberal, que solo ha conocido el capitalismo salvaje desde su nacimiento [...] Una industria puntera, en la que la innovación es uno de los aspectos más importantes, adolece de algunos de los problemas más rancios de las industrias tradicionales: trabajo precario y mal pagado y falta de perspectivas de género que expulsa a las mujeres.*¹⁹⁰

Si bien, dada la trascendencia mundial que tuvo, estamos familiarizados con el movimiento *#MeToo* consecuencia del caso Weinstein¹⁹¹ que se dio a la altura de 2017. Por el contrario, la prensa española, sea especializada en videojuegos o no, salvo unas pocas excepciones apenas se hizo eco del llamado *Gamergate* que azotó a la industria videolúdica en agosto de 2014. A pesar de que *numerosos análisis y ensayos señalan al Gamergate como uno de los grandes hitos políticos y culturales de la segunda década del Nuevo Milenio.*¹⁹²

Aun resultando ser un claro miedo al cambio y una muestra del rechazo a la opinión de las mujeres en un medio de una aparentemente preeminencia masculina donde se pretendió *asustar a todas las mujeres fuera y dentro de la industria del videojuego, sin importar qué escriban, filmaran, crearan o produjeran, para luego pasar a quienes las*

¹⁸⁹ CID, E., «Los nuestros...», *op. cit.*, [en línea] <<https://www.anaitgames.com/articulos/los-nuestros-y-los-otros/>> (Fecha de consulta: 20-VIII-2021).

¹⁹⁰ GARZÓN, X., «Por mí y por todas mis compañeras...», *op. cit.*, pp. 467-468.

¹⁹¹ Harvey Weinstein, productor acusado de abusos por una considerable cifra de mujeres dentro de la industria del cine.

¹⁹² FLUITERS, P. C., «No pienses en el Gamergate: otro silencio cómplice en la prensa española de videojuegos», *Canino*, 16 de abril de 2018. [en línea] <<https://www.caninomag.es/no-pienses-gamergate-silencio-complice-la-prensa-espanola-videojuegos/>> (Fecha de consulta: 6-IX-2021).

apoyan,¹⁹³ sin duda, el Gamergate sirvió, ante todo, para destapar el machismo imperante y poner de relieve la necesidad de inclusión, aceptación y respeto hacia las mujeres, no solo ya de la industria del videojuego.¹⁹⁴

El arranque de este oscuro episodio no podría ser más lamentable: Zoë Quinn, desarrolladora de juegos independientes, tras lanzar su juego *Depression Quest* (The Quinnsspiracy, 2014), fue víctima de como su expareja Eron Gjoni aireó detalles íntimos en una extensa publicación en la que aseguraba que le hubiera sido infiel con otros hombres de la industria; así como que el lanzamiento de su videojuego y valoraciones estuviera relacionado con estos «tratos de favor». A la posterior oleada de odio en las redes hacia la desarrolladora donde en webs como Reddit hicieron públicos sus datos personales y fotografías íntimas —misma web en la que se filtraron numerosas imágenes privadas de famosas—, le siguieron amenazas de violación y muerte.

No fue la única, la crítica cultura Anita Sarkeesian quien visibilizaba con su serie documental *Tropes vs. Women* en un total de dieciséis episodios la imagen de los personajes femeninos y sus roles en los videojuegos, también fue duramente acosada y amenazada viéndose obligada por su seguridad, al igual que Quinn, de abandonar su domicilio. Por el mero hecho de tratar el papel de la mujer en los videojuegos desde la perspectiva de género, y generar ampollas entre un sector de los jugadores que incluso si recorremos los comentarios de los pocos artículos españoles dedicados en 2013 a estos primeros vídeos, no sólo resalta la molestia de muchos o lo «innecesario» del tema, sino incluso observaciones tan absurdas sobre que vista la misma camisa de franela en los episodios. Por supuesto, es sólo un sector muy ruidoso, ya que la financiación del *crowdfunding* que obtuvo superando por veinte veces el objetivo original para elaborar esta serie demuestra, por el contrario, que muchas otras personas apoyaban el proyecto y tenían interés por el tema.

La también desarrolladora de videojuegos Brianna Wu, tras hablar públicamente de lo que estaba sucediendo y defender a sus compañeras, recibió *un total de 49 amenazas de muerte en el periodo de seis meses*.¹⁹⁵

¹⁹³ AMORES, M., «Sobre la necesidad de un libro de videojuegos con perspectiva de género» en AMORES, M. (ed.), *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género*, Madrid, AnaitGames, 2018, pp. 11-38, espec. p. 18.

¹⁹⁴ *Ibidem*, p. 17.

¹⁹⁵ *Ibidem*, p. 18.

Estas tres mujeres son sólo aquellos casos de mayor trascendencia mediática, pero no las únicas. Tampoco este tipo de hechos se reducen al fenómeno del *Gamergate*. Por ejemplo, en nuestro país en 2017 se anunció el evento *Gaming Ladies*, punto de encuentro para creadoras, periodistas y aficionadas a los videojuegos exclusivamente dirigido a mujeres que llegó a ser cancelado, nuevamente, por amenazas en este caso hacia el evento. Pero la cara más visible del mismo y de otros proyectos de perspectiva de género como es Marina Amores en 2018 tras años de acoso se vio obligada a cerrar sus redes sociales.

No es más que una de las múltiples problemáticas en torno a la mujer en el medio videolúdico. Por supuesto, en los últimos años hay una verdadera intención de cambio, tanto desde dentro de las desarrolladoras de videojuegos como en la concienciación y en la visibilidad de los temas. No obstante, distintas muestras recientes subrayan la realidad del largo camino que aún queda por recorrer.

*El historiador del futuro deberá acudir a los espacios virtuales ofrecidos por los nuevos medios tecnológicos, como el videojuego, para conocer qué hechos sucedieron y cómo sucedieron en nuestro presente. Estos espacios deben dejar de servir exclusivamente al investigador como fuente para conocer la representación de acontecimientos ajenos a él.*¹⁹⁶

4.3.1. La mujer como creadora y como jugadora

Sumándose a la larga lista de ironías de nuestra historia en las que por décadas e incluso siglos se han obviado nombres como Alice Guy entre los pioneros del cine, la importancia en la trascendencia póstuma de la obra y las famosas cartas de Van Gogh gracias a su cuñada Johanna Van Gogh-Bonger, el papel tras la Teoría de la Relatividad de Mileva Marić, entre incontables nombres más, nos topamos con la matemática británica Ada Lovelace. Esta mujer fue la primera persona en crear un algoritmo procesado por una máquina en 1843, es decir, puede considerarse la primera programadora de ordenadores del mundo. En una profesión, la de programación, que en origen fue una labor feminizada hasta que se decidió apartar a las programadoras ante el proceso de masculinización del trabajo asalariado. Un fenómeno no muy alejado de la masculinización del ocio videolúdico como reflexiona Xandra Garzón.

¹⁹⁶ VENEGAS RAMOS, A. Y MORENO CANTANO, A.C., *Protestas interactivas: El videojuego como medio de reivindicación política y social*, Santander, Shangrila, 2021, p. 7.

Dado este cambio de perspectiva en la programación, resulta muy interesante cruzarse con el artículo *Welcome to the Club* [fig. 105 y fig. 106] escrito por Anne Krueger en la revista americana *Video Games* de marzo de 1983 en el cual se contemplan algunas de estas reflexiones. Mary Ptak, una de las entrevistadas dedicada en ese momento a la crianza de su hijo tras dejar su puesto laboral, comentaba: *When I was in college women weren't encouraged to go for math or engineering careers. I think it's changing but I don't expect this to change that much.*¹⁹⁷



Fig. 105 y fig. 106. Capturas de la revista digitalizada *Video Games* y su artículo *Welcome to the Club*. Fuente: <<https://bit.ly/3GET8BO>>, (6-IX-2021).

El artículo está dedicado a la presencia de la mujer como creadora dentro de la recién nacida industria del videojuego, pero también resalta la realidad de las jugadoras puesto que tras el lanzamiento de *Pac-Man*, su distribuidora americana Midway *claims the percentage of women playing video games has risen from eight to 30 percent since the introduction of Pac-Man in 1980.*¹⁹⁸ Las distintas mujeres entrevistadas plasman con optimismo —además de algunos tópicos en que distinguen qué se le da mejor a un hombre

¹⁹⁷ KRUEGER, A., «Welcome to the club», *Video Games*, marzo de 1983, pp. 51-54, espec. p. 52. [en línea] <http://www.digitpress.com/library/magazines/video_games/video_games_mar83.pdf> (Fecha de consulta: 6-IX-2021).

¹⁹⁸ *Ibidem*, p. 51.

y qué a una mujer— la mirada al futuro de su participación en la industria, pero evidenciando ser una minoría. Acerca de lo que la cofundadora junto a su marido Ken Williams de Sierra, desarrolladora absorbida en 2008 por Activision, y programadora autodidacta, Roberta Williams, no dudaba al considerar: *I think it will remain a male dominated business.*¹⁹⁹

La saga *Uncharted* estaba a la cabeza de una mujer, Amy Hennig, quien sí afirmaba haber sido rechazada del medio cinematográfico pecando de los mismos prejuicios que la industria del videojuego. Hemos podido ver incrementado el número de directoras con mayor presencia en los últimos años, incluso en las producciones de acción más comerciales como Marvel que adolece de ser a estas alturas cuando *Viuda Negra* (Cate Shortland, 2021) se convierte en la primera película del UCM dirigida por una mujer. También encontramos a Patty Jenkins con las dos partes de *Wonder Woman* (2017-2020), Cathy Yan y la coral *Aves de presa* (2020) o *La vieja guardia* (2020) dirigida por Gina Prince-Bythewood —las dos últimas pertenecientes a minorías étnicas en la industria— que hacen de 2020 un año destacado para contradecir lo que hasta no hace mucho las cuestionaba para dirigir proyectos de acción. Además de acercar en sus argumentos algunas cuestiones representativas en la narración de personajes femeninos.

El caso de Hennig en la industria del videojuego no deja de ser todavía un *rara avis* en el ámbito de los Triple A, aunque en la larga lista del equipo detrás de juegos tan ambiciosos como los de Naughty Dog, por supuesto, encontremos más nombres femeninos. Sin embargo, como bien dice la programadora de videojuegos Irene Alvarado: *a las mujeres no se les permite ser mediocres [...] No podemos ser regulares, estar dentro de la media, cometer fallos o torpezas. Porque de alguna forma tendremos que justificar nuestro derecho a ser programadoras.*²⁰⁰

Ha de sumarse que la realidad de muchas mujeres en el medio sigue destacando por las denuncias de abuso en sus empresas que salpican cada poco tiempo la prensa y las redes como el escándalo alrededor de Blizzard.²⁰¹ Una de las compañías de videojuegos

¹⁹⁹ *Ibidem*, p. 53.

²⁰⁰ ALVARADO, I., «El legrado de la programación» en AMORES, M. (ed.), *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género*, Madrid, AnaitGames, 2018, pp. 279-298, espec. pp. 291-292.

²⁰¹ GARCÍA, J.C., «La industria de los videojuegos emprende su gran partida contra el machismo», *El País*, 24 de agosto de 2021. [en línea] <https://elpais.com/tecnologia/2021-08-24/la-industria-de-los-videojuegos-comienza-su-partida-contra-el-machismo.html?event_log=oklogin> (Fecha de consulta: 7-IX-2021).

más importantes y que podríamos ampliar a las competiciones de videojuegos o la presencia pública de las *streamers*.

Sin permitirnos entrar en muchos más detalles, y recordando el desplazamiento laboral que hemos mencionado en el siglo XIX:

*Al igual que a las mujeres, en estas etapas de conformación de las estructuras capitalistas no trabajaban si no que hacían otra cosa, siendo así radicalmente expulsadas del sistema, a las jugadoras se las expulsa de un modo similar, ellas no juegan, hacen otra cosa. Ellas no son verdaderas hardcore gamers.*²⁰²

La industria del videojuego siempre ha contado con jugadoras, aunque cuando repararon mínimamente en nosotras en lugar de buscar una integración, la creación de productos más «enfocados» a nuestros intereses en el que el predominio del rosa y lo doméstico en su jugabilidad fueron algunos de los primeros y errados pasos. Afortunadamente, el sector en el desarrollo de videojuegos se está preocupando por hacernos sentir representadas, pero es un proceso con mucho trabajo aún por delante y al que no todos se atreven, creyendo todavía que perjudique a las ventas.

*Además, nos relega al puesto de jugadoras de personajes secundarios y estereotipados, de «juegos rosas», o en el mejor de los casos, a selectores de personajes que a última hora les han dado la posibilidad de cambiar de género [...] nos vacía de referentes situándonos en la otredad, haciéndonos sentir intrusas.*²⁰³

No obstante, si atendemos a las cifras que proporciona AEVI —Asociación Española de Videojuegos— en su anuario de 2020,²⁰⁴ de los 15,7 millones de jugadores casi la mitad son mujeres: un 45,9% del total de videojugadores. Estadística que se mantiene en los principales mercados europeos con un 47% de jugadoras constituyendo aproximadamente un 40% de los gastos en videojuegos. Cifras, desde luego, que ya no pueden invisibilizarnos y que seguro propician a seguir el camino que algunas compañías ya han emprendido a la hora de la representación de los personajes femeninos sobre lo que pasamos a dejar constancia de algunas notas a continuación.

²⁰² GARZÓN, X., «Por mí y por todas mis compañeras... *op. cit.*, p. 483

²⁰³ *Ibidem*, p. 468.

²⁰⁴ Puede ser consultado, junto a los años previos, en el siguiente enlace: <<http://www.aevi.org.es/documentacion/el-anuario-del-videojuego/>> (Fecha de consulta:07-IX-2021).

4.3.2. La representación de la mujer en el videojuego

Anita Sarkeesian en *Tropes vs Women in Video Games: Damsel in Distress* recorre el arquetipo de la damisela en apuros en los videojuegos. Uno de los clichés que ha plagado nuestra cultura como bien refleja el arte desde las muestras mitológicas al aire romántico prerrafaelita [fig. 107], llegando al cine en *Barney Oldfield's Race for a Life* (1913) [fig. 108]. Tal como dice Sarkeesian: *at the turn of the twentieth century, victimized young women became the cliché of choice*,²⁰⁵ persistiendo y convirtiéndose en uno de los más usados en la historia del videojuego. Ciñéndonos a Naughty Dog, en el primer título de *Crash Bandicoot* (1996) el protagonista comienza su carrera de plataformas motivado por rescatar a su novia Tawna [fig. 109], y donde la Princesa Peach de Super Mario es la imagen más representativa de la damisela que no puede valerse por sí misma y se ha perpetuado a lo largo de la infinidad de entregas principales de la saga.



Fig. 107. *El caballero errante* (Sir John Everett Millais, 1870), óleo sobre lienzo, 184 x 135 cm., Tate Britain. Fuente: <<https://bit.ly/3jSrN5r>>, (7-IX-2021).



Fig. 108. *Barney Oldfield's Race for a Life* (1913). Fuente: <<https://bit.ly/2ZAdmLS>>, (7-IX-2021).



Fig. 109. *Crash Bandicoot* (1996). Fuente: <<https://bit.ly/3nDoPCM>>, (7-IX-2021).

Los objetos culturales constituyen otra forma de perpetuación de dichas categorías, así como una de las formas más eficaces, en tanto que sutiles, de adoctrinamiento y generación de identidades que se conformen a ellas. Así, la pintura renacentista

²⁰⁵ *Damsel in Distress: Tropes vs. Women* (Feminist Frequency, Youtube 2013), min. 4:40". [en línea] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q> (Fecha de consulta: 29-VIII-2021)

promovía determinados modelos de feminidad –siempre anclados en el mito de «lo femenino» (lo doméstico, lo privado, la conexión con la naturaleza, lo astuto, el cuidado o la reproducción, por ejemplo)– del mismo modo que los videojuegos en el siglo XXI actualizan esos mismos modelos, pero relacionándolos con el nuevo universo simbólico que se ha gestado en este periodo histórico.²⁰⁶

La problemática que encierra el arquetipo se debe a que hemos de ver *The Damsel in Distress trope as a recurring trend does help to normalize extremely toxic, patronizing and paternalistic attitudes about women.*²⁰⁷ A partir de éste, han surgido diversas variantes entre las cuales destacamos aquella a la que la autora define como *ethanized damsel*. Consiste en aquel en que al final el héroe en un giro argumental y dramático ha de acabar de forma violenta con la dama que luchaba por rescatar, ya sea porque se ha transformado en alguna monstruosidad o porque ella misma lo suplica sin hallarse otra alternativa. También habla sobre *Damsel in the Refrigerator*, adaptando el tropo de «La mujer en la nevera» que calificó

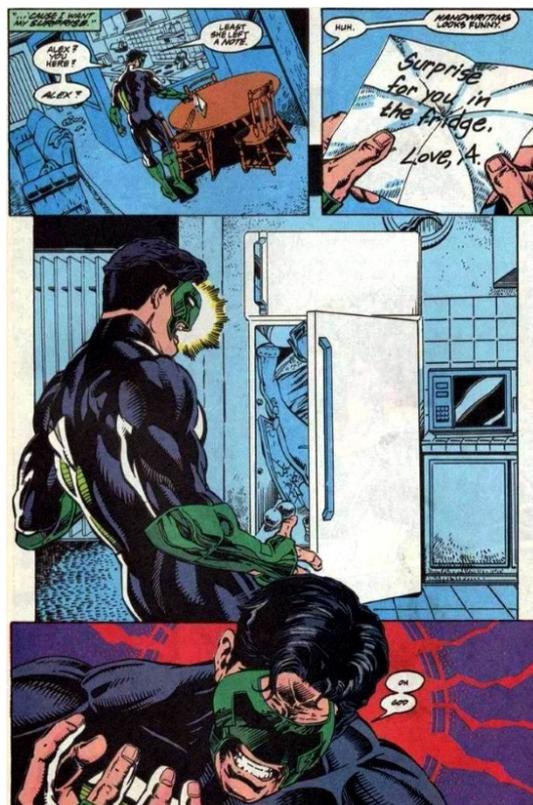


Fig. 110. *Linterna Verde*, nº54 (1994)
Fuente: <<https://bit.ly/3mttdVu>>, (7-IX-2021)

de este modo la guionista de cómics Gail Simone a raíz del número 54 del cómic de *Linterna Verde* de 1994 [fig. 110] en el que el protagonista encuentra el cadáver de su novia en el frigorífico. Podemos ver como ambos tropos, de acuerdo con África Curiel:

*No solo banalizan profundamente la violencia contra las mujeres para convertirlas en un mero recurso argumental, sino que se construye sobre las bases de una masculinidad especialmente tóxica: aquella que no permite a los hombres gestionar el duelo y la pérdida de un ser querido si no es a través de la violencia.*²⁰⁸

²⁰⁶ RUBIO MÉNDEZ, M. y CABAÑES MARTÍNEZ, E., «El sexo de los píxeles. Del yo-mujer al yo-tecnológico», *Revista de Estudios de Juventud*, núm. 98, septiembre de 2012, pp. 150-166, espec. p. 155.

²⁰⁷ *Damsel in Distress...*, min. 22:04” (Fecha de consulta: 29-VIII-2021).

²⁰⁸ CURIEL, Á., «La estructura de las historias: el esquema actancial» en AMORES, M. (ed.), *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género*, Madrid, AnaitGames, 2018, pp. 115-136, espec. p. 124.

Joel pierde a su hija en el prólogo de la primera entrega, y aunque desconocemos qué ocurre durante los veinte años siguientes, en uno de los diálogos opcionales que se activa si hallamos una carta en la que una madre está dispuesta a infiltrarse y acabar con quienes han matado a su hijo, Joel comenta que nadie gana con esa manera de pensar. Podríamos considerar que los roles en cuanto a este tropo en la franquicia corresponden a Ellie y Abby, quienes se ajustan al argumento de la venganza y el ciclo de violencia. Sadie Adler uno de los personajes secundarios de *Red Dead Redemption 2* a quien conocemos durante el prólogo de la historia y veremos como progresivamente evoluciona de una mujer rota a una forajida, también busca vengar la muerte de su marido y las vejaciones sufridas por los O'Driscoll.

Este tipo de argumento lo encontramos en el cine y los videojuegos en incontables ocasiones con maridos que pierden a sus mujeres y a sus hijas. Ejemplos cinematográficos recientes serían la saga *John Wick* o la adaptación del cómic a la televisión *The Punisher* (Steve Lightfoot, 2017-2019). En su lugar, Beatrix Kiddo interpretada por Uma Thurman en *Kill Bill* (Quentin Tarantino, 2003-2004) también fue la percutora de una irrefrenable venganza con la que acababa con los abusos y la cosificación sufrida después de haber sido acribillada, maltratada y con una bala en la cabeza cortesía de su exnovio Bill.

La presencia laboral y como jugadoras de las mujeres no es lo único que importa, sentirnos representadas en los personajes femeninos también es primordial. Más cuando después de décadas tras el control de los mandos el protagonismo de las mujeres ha sido escaso y en buena medida, ya sea como protagonistas y especialmente como aquellas a quienes salvar, maltratar, sexualizar y objetualizar.

Uno de los ejemplos más conocidos es Lara Croft, sus desorbitadas formas poligonales y la encarnación de un símbolo sexual como Angelina Jolie a principios de los 2000 en la gran pantalla. *La cultura, la ficción y la representación forma parte también de ese sexismo moderno [...] la representación de la mujer en este medio que, aunque desde la ficción, habla de una manera u otra de nuestra realidad.*²⁰⁹ A pesar de este antecedente, también podemos servirnos de la arqueóloga para denotar el cambio al que se está sometiendo la industria. En 2013 la desarrolladora Crystal Dynamics reinició la saga con *Tomb Raider* en busca de un tono más realista en cuanto a la supervivencia y con una joven Lara [fig. 111] siguiendo los pasos de su padre y que fielmente se llevó a

²⁰⁹ AMORES, M., «Sobre la necesidad...», *op. cit.*, p. 15.

la gran pantalla con el mismo nombre en 2018, protagonizado por la oscarizada Alicia Vikander [fig. 112] cuya escasez de curvas generó no pocas quejas.



Fig. 111. Imagen promocional *Tomb Raider* (2013).
Fuente: <<https://bit.ly/3CIPhkw>>, (8-IX-2021).



Fig. 112. Alicia Vikander en *Tomb Raider* (2018)
Fuente: <<https://bit.ly/3pXnsS7>>, (8-IX-2021).

El aspecto de la protagonista y la ropa cómoda adecuada para sus aventuras es la lógica que ya en la franquicia de *Uncharted* Elena y Chloe habían presentado desde las primeras entregas en 2007 y 2009. Puede parecer insignificante, pero no olvidemos los tacones con los que el personaje de Bryce Dallas Howard intentaba sobrevivir al acecho de los dinosaurios en *Jurassic World* (Colin Trevorrow, 2015).



Fig. 113. Chloe y Nadine en *Uncharted: El legado perdido* (2017).
Fuente: <<https://bit.ly/2ZDERhO>>, (8-IX-2021).

The Last of Us y su ambientación postapocalíptica mantiene la lógica de la vestimenta de los personajes y la diversidad étnica e incluso física de las mujeres que ya atisbamos con la musculatura de la mercenaria Nadine Ross [fig. 113]. Pero también es importante puntualizar que estos personajes no se ven físicamente limitadas por su sexo, mostrando las mismas capacidades para desenvolverse por el medio que, en este caso, Nathan. Hacemos mención a este detalle puesto que en la primera entrega de *Resident*

Evil (Capcom, 1996), si bien podíamos realizar la historia desde la perspectiva de Chris Redfield o Jill Valentine, la historia era más fácil de completar con ella. A pesar de formar parte del mismo equipo especial dentro del departamento de policía de Raccoon City.

Al igual que Nadine, Laura Bailey estuvo detrás de la interpretación de la deuteragonista de *The Last of Us Parte II*, Abby. Más allá del rechazo generado por ser quien acaba con la vida de Joel, respecto a lo cual la propia Bailey reconocía *I knew that there would be backlash for sure. I knew that I was going to get some hate. I didn't anticipate the extent*,²¹⁰ el desborde de odio al personaje —a la actriz, a quien tampoco le faltaron amenazas de muerte, a los creadores...— también puso en tela de juicio el físico de Abby. Personaje que, por su parte y a diferencia de Ellie que parece invitar más al empleo del sigilo, a la hora de desenvolverse en la acción es curiosamente afín al modo de juego más agresivo de Joel en la primera entrega.

Mientras nunca se han cuestionado las tablas de ejercicios que pudieran hacer Kratos de *God of War* o Chris Redfield para mantener su formidable musculatura, sí pusieron en duda el cuerpo de Abby por alejarse de lo normativo, considerándolo de «irreal» y poco femenino. Sin importar que a lo largo de la narración nos dejen claro que ha pasado los cuatro años desde la muerte de su padre obsesionada por acabar con el culpable. Y ella misma reconoce, conllevando un alejamiento de sus amigos, pasar más tiempo de la cuenta en el gimnasio que se nos muestra en el refugio, asentado en un estado de fútbol americano, de la facción de los Lobos a la que pertenece. Incluso al conocerse que había un personaje transexual el cual se trata de Lev, pensaron que fuera ella. Por supuesto, el físico de Abby sí que está basado en una mujer real y así lo afirma una vieja publicación de Druckmann en Instagram: la atleta de CrossFit Colleen Fotsch. Además, en estos Juegos Olímpicos tan unidos a la cultura del videojuego, no faltó alusiones a *The Last of Us* por parte del comentarista estadounidense tras que la luchadora Tamyra Mensah-Stock se llevara la medalla de oro, subrayando la veracidad y evidente existencia de diversidad de cuerpos, también entre las mujeres.

Tratándose de personajes muy queridos, no quita que el físico de Tifa Lockhart en *Final Fantasy VII* y su *remake* o las kilométricas y estilizadas piernas de Bayonetta en su título homónimo nunca han abierto el debate en la dirección contraria por falta de

²¹⁰ WALLACE, K., «Looking Back with Laura Bailey», *Game Informer*, 26 de diciembre de 2020. [en línea] <<https://www.gameinformer.com/interview/2020/12/26/looking-back-with-laura-bailey>> (Fecha de consulta: 8-IX-2021).

realismo o nada semejante. Tampoco que en *Resident Evil 3 Remake* la cámara enfoque el trasero de Jill Valentine un buen número de veces en su recorrido por Raccoon City lidiando con el arma biológica Némesis, o la constante e innecesaria imagen de la ropa interior, blanca, del androide 2B en *Nier: Automata* (PlatinumGames, 2017) en contraste con la sobria vestimenta de su compañero, el androide 9S.

La polémica alrededor de la representación de Abby ha dado el salto a la más reciente con Aloy, otra de las protagonistas de los videojuegos que ofrecen mujeres creíbles y además desmienten consideraciones de empresas como Ubisoft. Otra de las desarrolladoras que se ha visto salpicadas por casos de acoso hacia sus trabajadoras, pero también al sexismo en su afamada saga *Assassin's Creed* como demuestra la incorporación del selector de personaje masculino y femenino desbancando el protagonismo exclusivo que iba a tener Cassandra en *Assassin's Creed: Odyssey* (2018).

Esta férrea filosofía de los ejecutivos de la desarrolladora es contraria a las aspiraciones de los creativos de Ubisoft como la diseñadora Marie Jasmine quien comentaba: *I was in the Montréal studio on AC 2 [Assassin's Creed 2] to 10 (Origins) and Ubi execs [Ubisoft executives] said "women don't sell" EVERY SINGLE TIME,*²¹¹ al remitirse a un *tweet* que remarca como *Horizon Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2018) y *The Last of Us Parte II*, ambos protagonizados por mujeres, batieron récords de ventas.

Sin embargo, la llegada del tráiler y muestra del *gameplay* de la secuela *Horizon Forbidden West* lanzado el pasado mes de mayo, suscitó una nueva polémica alrededor de la representación de Aloy a consecuencia de la evolución gráfica de PlayStation 5 en su diseño. Algunos no sólo la tacharon de fea, sino que también de gorda por su rostro redondeado e incluso, como en el presunto caso de Ellie y Abby, se acusó de estar masculinizándose a los personajes femeninos. Remitiéndonos al tuitero ApexAlphaJ: *It is me or Sony be making their lead female protagonista look masculine as hell..barely no curves or rough non feminine features..Unlike the average woman. Like *cough cough..TLOU2's Ellie...etc,*²¹² a lo que adjuntaba un *fan art* [fig. 114] con un aspecto idealizado y maquillado de Aloy; personaje perteneciente a un mundo tribal posterior a

²¹¹ JASMINE, M., (@MARIEJASMINE_). «*I was in the Montréal studio on AC 2 to 10 (Origins) and Ubi execs said "women don't sell" EVERY SINGLE TIME*» 21 de julio de 2021, 3:19 a.m. [en línea] <https://twitter.com/mariejasmin_/status/1285565180097761281> (Fecha de consulta: 9-IX-2021).

²¹² APEXALPHAJ, (@APEXALPHAJ). «*It is me or Sony be making their lead female protagonista look masculine as hell..barely no curves or rough non feminine features..Unlike the average woman.*» 30 de mayo del 2021, 4:20 a.m. [en línea] <<https://twitter.com/ApexAlphaJ/status/1398826689992482819>> (Fecha de consulta: 9-IX-2021).

la caída de la civilización. Afortunadamente, estas interpretaciones llegan a verse con humor e ironía [fig. 115].

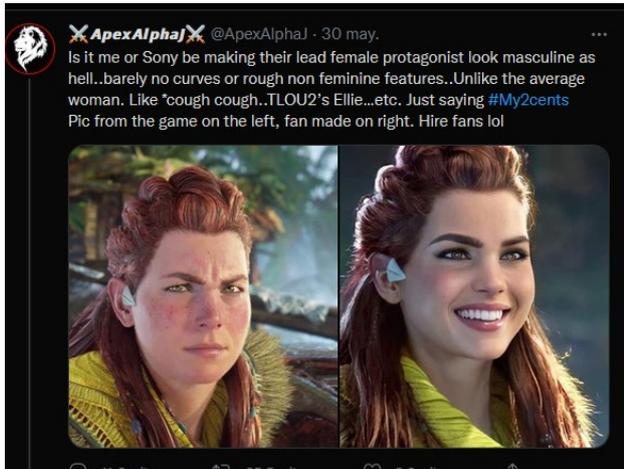


Fig. 114. La versión original de Aloy y el ideal masculino.
Fuente: <<https://bit.ly/3Eu0CWg>>, (9-IX-2021).



Fig. 115. Un ejemplo de *meme* con Kirby.
Fuente: <<https://bit.ly/3jRMApJ>>, (9-IX-2021).

Por el contrario, cabe hacer mención más favorable de cómo la representación de una mujer de mediana edad como Alcina Dimitrescu, una de las amenazas a las que se enfrenta el protagonista de *Resident Evil Village* (Capcom, 2021), con sus casi tres metros de altura, arrugas faciales y estrías, logró cautivar a los fans por encima de las hijas de esta vampiresa, mucho más afines al canon convencional.

En cualquier caso, la diversidad y su vertiente en la orientación sexual que muestra con naturalidad Naughty Dog es otro de los temas integrados en la saga. A pesar de conocer la homosexualidad de Ellie ya en el DLC *Left Behind*, supuso antes de Abby y Aloy otra polémica cuando se lanzó el tráiler [fig. 116] de la secuela en el que se besa con Dina. En comunión con esta filosofía de la representación, la franquicia *Life is Strange*, aventuras gráficas desarrolladas por Dontnod Entertainment cuya primera entrega llegó en 2015, ha destacado su forma de ahondado en estos temas e incluso la transexualidad de uno de los protagonistas de su IP más reciente *Tell Me Why* (2020). También han



Fig. 116. Ellie y Dina durante la cinemática que sembró polémica. Fuente: Captura de pantalla.

abordado otras problemáticas que reflejan nuestra realidad: desde el acoso escolar al suicidio, la violación o el racismo. Las consecuencias de la pérdida de Abby y Ellie conlleva sus respectivos traumas y *Hellblade: Senua's Sacrifice* (Ninja Theory, 2017), adentrándose en la mente de

nuestra protagonista nórdica, juega con el trastorno mental y la experimentación visual [fig. 117] para abordar la narración de su interesante propuesta.



Fig. 117. Senua comunicándose con una de sus visiones durante la cinemática. Fuente: Captura de pantalla.

*El videojuego, precisamente como medio en el que se demanda una posición activa por parte del consumidor, tiene un potencial enorme a la hora de concienciar y hacer empatizar que a día de hoy no está aprovechando, en general, en la dirección que nos gustaría.*²¹³

A pesar de la afirmación concluyente de Amores, en especial en Occidente podemos ver una voluntad que se mantiene inevitablemente derivando en mayores o menores polémicas. La más reciente relativa a *God of War: Ragnarok* tras el lanzamiento de su tráiler el pasado 9 de septiembre en el evento *Playstation Showcase* a consecuencia de la barriga del dios Thor y la gigante nórdica Angrboda encarnada por una mujer negra. Pese a todo, denota el progreso respecto a los roles de género y la representación de todo tipo de cuerpos y colectivos en la cultura del videojuego Triple A. Naughty Dog y otros estudios van más allá, dando importantes pasos en la elaboración de sistemas en sus videojuegos que permitan la accesibilidad por medio de distintos modos de dificultad y una amplia variedad de opciones a acomodar al gusto y necesidades del jugador. A su vez, permitiendo de este modo y como mayor logro que personas con discapacidad visual [fig. 118] puedan disfrutar de la experiencia del videojuego.



Fig. 118. *Gameplay* de *TLOU II* en el modo de accesibilidad. Fuente: <<https://bit.ly/2Y4GdaQ>>, (9-IX-2021).

²¹³ AMORES, M., «Sobre la necesidad...», *op. cit.*, p. 28.

4.4. INFLUENCIAS Y PRÓXIMAS ADAPTACIONES

A lo largo del recorrido histórico que hemos trazado en el primer bloque de estudio y el posterior análisis en torno a *Uncharted* y *The Last of Us*, nos hemos acercado a las convergencias entre los lenguajes del cine y de los videojuegos. En relación con estos vínculos, hemos podido observar cómo a la altura de los noventa llegaba a la gran pantalla la primera adaptación al cine de los videojuegos con *Super Mario Bros.*, del mismo modo que la saga *Indiana Jones* o el filme de Alfonso Cuarón *Hijos de los hombres* habían supuesto importantes influjos para la definición de las franquicias estudiadas.

[Las] fórmulas compartidas están llevando a las películas y a los videojuegos a un plano intermedio en el que, ambos, sintonizan sus hallazgos hasta el punto en el que la euforia de imágenes y sonidos que vemos ahora en el cine espectáculo, no remite tanto al Hollywood clásico, como a los mismos videojuegos. Una relación que lleva en ocasiones a casos extremos en los que el cine espectáculo se torna tan (preocupantemente) transparente como un videojuego de los años setenta (*Battleship*, Peter Berg, 2012); o a otros casos en los que los videojuegos parecen rendirse a los arquetipos, más complejos y reflexivos, de un cine con aspiraciones intelectuales (el citado *Heavy Rain*, o juegos más recientes como *The Last of Us*, *Naughty Dog*, 2013 o *Death Stranding*, Kojima Productions, 2019).²¹⁴

El fenómeno de la adaptación que entendemos de acuerdo con Lluís Anyó como 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,²¹⁵ también hemos comprobado que se ha dado en ambas direcciones. Desde el videojuego de *E.T. The ExtraTerrestrial* junto a curiosidades como *Labyrinth* (Lucasfilm Games, 1986), con el rey de los Goblins interpretado en la película por David Bowie, a *Scott Pilgrim vs. The World: The Game* o incluso las incursiones de *Indiana Jones* en formato píxel. Y sagas y títulos tan reconocidos en el espectáculo cinematográfico como *The Matrix*, *James Bond*, *Blade Runner*, *El señor de los anillos*, *Harry Potter* o las películas de LEGO. A pesar de contar con estos títulos podríamos considerar que las adaptaciones directas de películas a videojuegos han ido en detrimento en los últimos años, contando con excepciones como

²¹⁴ MARTÍNEZ FABRE, M-P., *El videojuego en el cine...*, op. cit., pp. 41-42.

²¹⁵ ANYÓ, L., «El jugador implicado en el cine...», op. cit., p. 13.

el anuncio el pasado 26 de octubre del videojuego basado en el filme *Un lugar tranquilo* (John Krasinski, 2018) o la exploración del universo *Star Wars* en el medio videolúdico. Mientras que las adaptaciones de videojuegos al cine han mantenido una constancia, en mayor o menor medida, y presenta una actualidad plagada de proyectos. *Sin embargo, el medio en el que nacen estos personajes, cine o videojuego, condiciona la estructura del universo en el que se desenvuelven, no siendo posible realizar una satisfactoria adaptación fuera del medio origen sin renunciar a las leyes que lo sustentan.*²¹⁶

Durante este complicado periodo de 2020 y 2021 para el cine, se han estrenado en las salas *Sonic, la película* (Jeff Fowler, 2020), *Monster Hunter* (Paul W. S. Anderson, 2020), *Mortal Kombat* (Simon McQuoid, 2021) además del reciente estreno en Netflix de la película de animación *The Witcher: La pesadilla del lobo* (Kwang Il Han, 2021). Próximamente se estrenará la también animada *Arcane* (Ash Brannon, 2021), serie basada en el multijugador *League of Legends* de Riot Games y la película *Resident Evil: Bienvenidos a Raccoon City* (Johannes Roberts, 2021). Por su parte, *Free Guy* (Shawn Levy, 2021) llegó este verano a los cines bebiendo de la cultura de los videojuegos con una nueva propuesta que nos adentra en el interior de un mundo multijugador.

Asimismo, Sony anunció meses atrás la adaptación a la gran pantalla de la mano de Chad Stahelski del videojuego *Ghost of Tsushima* que encontraba en las obras dentro del *jidai-geki* de Kurosawa la esencia de su propuesta [fig. 119 y 120], y el también *live action* de *Metal Gear Solid*, la saga de videojuegos de Hideo Kojima, bajo la dirección de Jordan Vogt-Roberts.



Fig. 119. Fotograma de *Rashōmon* y su característica estética de contraste entre luces y sombras sobre Toshirō Mifune. Fuente: Captura de pantalla.



Fig. 120. El videojuego evoca la plasticidad estética del filme en su diseño con los juegos lumínicos. Fuente: Captura de pantalla.

²¹⁶ MARTÍNEZ FABRE, M-P., *El videojuego en el cine...*, op. cit., p. 8.

No parece tratarse de mera coincidencia que se decanten en su mayoría para la adaptación al cine de videojuegos que parten de un diseño original próximo al cinematográfico en cuanto a sus argumentos y los recursos empleados. Así lo afirma Martínez Fabre quien asimismo considera que:

*La demanda de adaptaciones cinematográficas de videojuegos responde también a la inquietud creativa de ciertos directores/guionistas, cada vez más atraídos por los intercambios entre las distintas áreas de la cultura de masas y al mismo tiempo, a un creciente interés del público por ver adaptado sus juegos favoritos.*²¹⁷

Teniendo esta observación en cuenta, no es extraño que tanto *Uncharted* como *The Last of Us*, videojuegos de cariz tremendamente cinematográfico, también vayan a tener sus respectivas adaptaciones. No obstante, antes de que nos adentremos en algunas reflexiones a raíz de estos proyectos, no podemos olvidar la relevancia cultural del medio videolúdico que las obras de Naughty Dog han supuesto. Ya hemos podido ver algunos de los referentes de los que han bebido, pero también cabe destacar la retroalimentación cultural en los medios audiovisuales que trabajamos y que han servido de inspiración no sólo para otros videojuegos sino para obras fílmicas.

4.4.1. El videojuego como fuente

La llegada de la espectacularidad en las escenas del intrépido Nathan Drake en 2007 y con éste el camino hacia el hiperrealismo en el estudio californiano supuso los primeros pasos en la pretensión de Naughty Dog por fundir los lenguajes audiovisuales; otorgando un particular protagonismo a los movimientos de cámara y concatenando los momentos jugables con la cinemática. Todo ello en una fluidez cada vez más perfeccionada con la sucesión de las entregas, de lo que tomaron nota otros videojuegos cuyas características hoy seguimos reconociendo asentadas en el medio.

En *Uncharted 2: El reino de los ladrones* de 2009, la cámara se acercaba al personaje cuando nuestro protagonista se colaba en pequeñas aberturas por las que tenía que deslizarse [fig. 121]. Práctica de la que diversos videojuegos se sirvieron y podemos ver, por ejemplo, con Lara en varias ocasiones en *Rise of the Tomb Raider* (Crystal Dynamics, 2015) [fig. 122]. Por igual, el diseño de niveles y escenarios que consiguió esta segunda entrega de la saga *Uncharted* y que se perpetuaría en las siguientes y en la franquicia *The Last of Us*, ha sido también referente a la hora de diseñar escenarios

²¹⁷ *Ibidem*, pp. 189-190.



Fig. 121. La cámara se aproxima siguiendo el estrecho por el que pasamos controlando a Nathan. Fuente: Captura de pantalla.



Fig. 122. En sagas como *Tomb Raider* la cámara se aproxima siguiendo el estrecho mientras controlamos a Lara. Fuente: Captura de pantalla.

jugables trepidantes por parte de otras desarrolladoras, manteniendo esta influencia en las producciones más recientes, entre otros aspectos de la jugabilidad. *Star Wars Jedi: Fallen Order* (Respawn Entertainment, 2019) encuentra inspiración en uno de sus escenarios iniciales [fig. 123] con el icónico momento del tren descarrilado [fig. 124] por el que Nate frente al frío tibetano ha de escalar.



Fig. 123. El extraordinario diseño del nivel del tren en *Uncharted 2*. Fuente: Captura de pantalla.



Fig. 124. Las reminiscencias del diseño de niveles en *Star Wars Jedi: Fallen Order*. Fuente: Captura de pantalla.

En torno al arco argumental y la relación de padres e hijos —y de dioses— trata el origen precisamente de la nueva trilogía de *God of War*. Si bien este videojuego también influenció el desarrollo de las mecánicas del enfrentamiento con el referido Rey Rata en *The Last of Us Parte II*, previa fue la necesaria búsqueda en Santa Monica Studios por humanizar a un Kratos, dios de la guerra, que en las viejas generaciones de consolas había acabado con todo el Olimpo de la manera más sanguinaria. La desarrolladora puso su mirada en *The Last of Us* y la relación que Naughty Dog había conseguido crear entre Joel y Ellie para poder construir la dinámica que preparaban para Kratos y su hijo Atreus [fig. 125]. Adaptándolo a las necesidades y particularidades de estos personajes y los conflictos que los acompañan hasta la montaña más alta de Midgard desde la que echar las cenizas de su esposa y madre.



Fig. 125. Kratos y Atreus en *God of War*. Fuente: Captura de pantalla

Si nos adentramos en el panorama cinematográfico, la última aventura de Lobezno en la gran pantalla interpretado por Hugh Jackman es popularmente conocida también por ser la «adaptación» no oficial de *The Last of Us*. En realidad, parece que no debe de ser una influencia como tal, aunque sorprenda, y sí un curioso parecido. Así lo afirmaba el director en la edición comentada de su película: *But it didn't really influence the way I shot the movie, but I'm proud to share the iconography with them. What's funny is, people are now asking me, «Would you make a Last of Us movie?». I'm like, «Well, no. I think I kind of did, you guys made that clear to me».*²¹⁸ De todos modos, las similitudes de ambas obras alcanzan incluso el parecido físico y del tipo de personalidad que comparten,

²¹⁸ La cita la transcribe un usuario de Reddit en el siguiente enlace: <https://www.reddit.com/r/thelastofus/comments/6butd5/shoutout_from_james_mangold_director_of_logan/> (Fecha de consulta: 20-IX-2021).

en especial Joel y Logan, quienes se ven envueltos en una convulsa relación que va virando a lo paternofamiliar con sus respectivas aliadas. Además del siempre referenciado plano desde el vehículo [fig. 126] que no deja lugar a dudas, como mínimo, acerca de la similitud en el uso de los recursos cinematográficos.



Fig. 126. Ellie y Joel (arriba) y Laura –Dafne Keen– y Logan (debajo) en un plano y postura pareja. Fuente: <<https://bit.ly/3w9AzAU>>, (20-IX-2021).

La película *Aniquilación* de Alex Garland como hemos analizado influenció a la secuela del videojuego en una de sus secuencias relacionadas con la forma de incorporar el sonido y el efecto consecuente a la puesta en escena. Pero más allá de esta influencia, el director, aficionado a los videojuegos, comentaba en una entrevista:

*I love playing games and I enjoyed the process of working on them. Essentially, I see my job as being a writer. So I'd need to be working on a game that required a writer, which not all games do. My favorite narrative games are probably Bioshock and The Last of Us. I'd love an opportunity to work on a game like that, that was trying to push and explore narrative within the game.*²¹⁹

²¹⁹ SHUMAN, S., «New PlayStation.Blog Q&A reveals the surprising gaming legacy of the director of Annihilation and Ex Machina», *PlayStation Blog*, 13 de febrero de 2018. [en línea] <<https://blog.playstation.com/2018/02/13/alex-garlands-favorite-games-are-the-last-of-us-and-bioshock/>> (Fecha de consulta: 20-IX-2021).

El realizador nos introduce junto al grupo de científicas que protagonizan su film en un pequeño universo cubierto por una extraña cúpula atmosférica, un lugar catalogado como desastre ambiental que parece sacado de los irreales y oníricos espacios de *Stalker* (1979) de Andréi Tarkovsky. Las mutaciones que afectan a los seres vivos en estos dominios se encuentran en sintonía con las ideas que Bruce Straley exponía de las criaturas en *The Last of Us* donde la elegancia y la delicadeza se enfrentase al dolor y la angustia. Cadáveres adheridos a las paredes por la expansión y ramificación del hongo parasitario Cordyceps [fig. 127] en el universo de la saga, tienen mucho en común con lo que visualizamos en la película [fig. 128] y que en algunas teorías sobre el significado de la cinta de Garland se ha querido entender en torno a las fases del cáncer.



Fig. 127 y fig. 128. La particular adherencia del hongo de los infectados más antiguos en el videojuego, trasladado al filme y su perturbadora belleza. Fuente: Capturas de pantalla.

La sombra (2020) es la película independiente dirigida por Juan Antonio Chavero que se sitúa en una Córdoba postapocalíptica que bebe directamente del videojuego, tanto en aspectos ambientales como personales entre los personajes de Juan y Elena [fig. 129 y 130], quienes comparten iniciales con Joel y Ellie. *Era inevitable que si iba a hacer una película del género, iba a estar muy inspirada en el juego. Me marcó muchísimo, era un juego muy cinematográfico, nunca había visto nada así.*²²⁰

Por mentar los ejemplos más recientes, Joel ha servido de inspiración para la caracterización, y podríamos añadir el tono de interpretación, del personaje del sheriff Hassam en la miniserie *Misa de Medianoche* (2021) de Mike Flanagan, como ha reconocido en las redes sociales el actor Rahul Kohli.²²¹

²²⁰ ESCRIBANO, J., «La Sombra: la película indie cordobesa inspirada en The Last of Us», *Hobbyconsolas*, 18 de octubre de 2020. [en línea] <<https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/sombra-pelicula-indie-cordobesa-inspirada-last-us-738013>> (Fecha de consulta: 20-IX-2021)

²²¹ El actor lo confirma en el siguiente *tweet*: <<https://bit.ly/3wtIzNj>> (Fecha de consulta: 27-IX-2021).



Fig. 129 y fig. 130. Los fotogramas dan muestra de la influencia sobre el filme. Fuente: Capturas de pantalla.

Finalizamos con los trabajos del ilustrador Diego Nicolás Agustín comprendidos dentro de *El sonido del cierzo*.²²² Sus ilustraciones, fotomontajes conjugados con la pintura digital, edición de color e iluminación, convierten lugares emblemáticos de la capital aragonesa [fig. 131 y 132], bebiendo de referentes estéticos como *The Last of Us*, *Fallout* de Bethesda Games, *La carretera*, *El bueno, el feo y el malo* de Sergio Leone, entre otros,²²³ en dignos parajes por los que Ellie, Joel, Abby y Lev podrían perderse durante sus conversaciones.

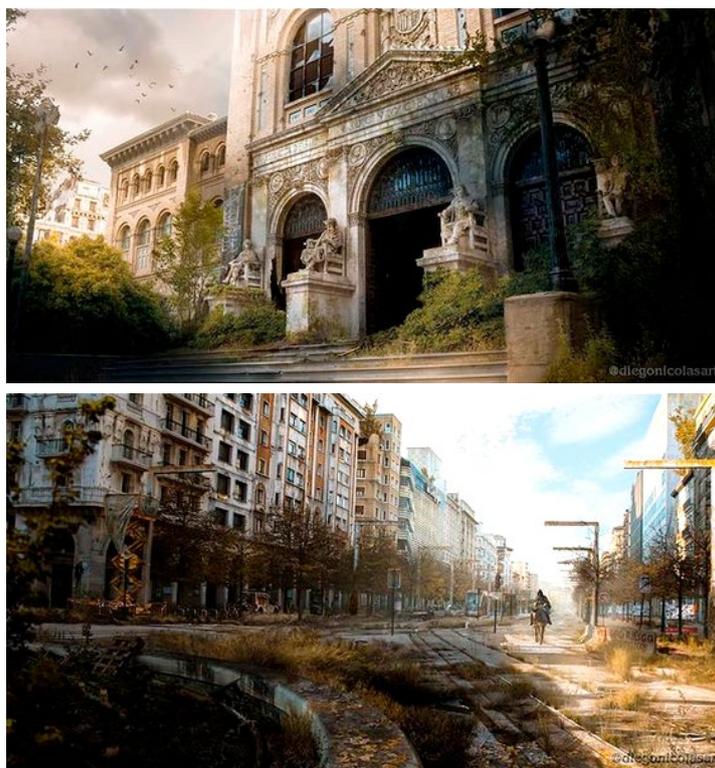


Fig. 131 (arriba) y fig. 132 (debajo). Edificio Paraninfo y Paseo de la Independencia a través del filtro postapocalíptico. Fuente: <<https://bit.ly/3H9gkII>>, (20-IX-2021)

²²² El conjunto conformó su Trabajo Fin de Grado en Ilustración y puede encontrarse en el siguiente enlace: <<https://www.artstation.com/artwork/q9OqnN>> (Fecha de consulta: 20-IX-2021).

²²³ Pequeños comentarios sobre sus referentes y el proceso creativo los ha compartido por Facebook e Instagram: <<https://m.facebook.com/pg/artedediegonicolas/posts/>> (20-IX-2021).

4.4.2. Las adaptaciones al cine y series de nuestros objetos de estudio

El próximo 2022 es el año señalado para que las producciones de Sony —y por primera vez de PlayStation Productions— de la película de *Uncharted* por un lado, y la serie de HBO *The Last of Us*, por otro, vean la luz. En el caso de la adaptación *live action* de *Uncharted* lo cierto es que estaba programada para estrenarse este pasado verano, pero las circunstancias de la pandemia han retrasado su lanzamiento al 18 de febrero de 2022. Respecto a *The Last of Us* la serie está en pleno rodaje y, hasta donde sabemos, éste se ampliará a lo largo del próximo año para abarcar las estaciones en que se dividen las etapas del videojuego, llegando a la plataforma de *streaming* presuntamente hacia el tercer o cuarto trimestre del 2022.

Los dos proyectos nos permiten hacer una pequeña aproximación a la manera tan diferente de ser abordados en su creación:

En estas relaciones entre cine y videojuegos, la adaptación al cine de *Uncharted*, tratándose de lo que inicialmente se definió como precuela de los videojuegos, dirigida por Ruben Fleischer, director de *Zombieland* (2009) o *Venom* (2018) y aunque resulte prematuro, da la impresión de que seguirá la estela defectuosa de las adaptaciones al cine de videojuegos. Más al tratarse de uno tan cinematográfico y con un trasfondo en su historia y la madurez de los personajes que ha logrado ir más allá de la espectacularidad de su esencia aventurera. Aunque seguro resultará entretenida de visionar.

El tráiler ha sido lanzado el 21 de octubre²²⁴ resultando cautivador en algunas de sus imágenes a favor del *fanservice* —es decir, para el reclamo de los aficionados a los videojuegos y donde llegamos a ver la Sagrada Familia de Gaudí—. No obstante, da una primera impresión desconcertante, como si recurrieran por falta de ideas a momentos icónicos de la saga como el avión [fig. 133 y 134] de *Uncharted 3* y el barco pirata [fig. 135 y 136] en *Uncharted 4*, entre otras escenas extraídas de los dos últimos videojuegos. Al menos, si de acuerdo a como la calificaron inicialmente estuvieramos hablando de una precuela, ya que resultaría incoherente introducir estos sucesos. Por igual, el tráiler deja atisbar una manera distinta de conocerse Nathan y su mentor Sullivan que, por supuesto, radica en la idea del concepto de adaptación ya definido a favor de la libertad creativa.

²²⁴ El tráiler de la película puede visionarse en el siguiente enlace de YouTube: <<https://www.youtube.com/watch?v=UZOnOfc83Q0>> (Fecha de consulta: 22-X-2021)



Fig. 133. *Uncharted 3: La traición de Drake*.
Fuente: Captura de pantalla.



Fig. 134. Fotograma del tráiler de *Uncharted* (2022).
Fuente: Captura de pantalla.



Fig. 135. *Uncharted 4: El desenlace del ladrón* (2016).
Fuente: Captura de pantalla.



Fig. 136. Fotograma del tráiler de *Uncharted* (2022).
Fuente: Captura de pantalla.

Más allá de las primeras impresiones, únicamente podemos apoyarnos en las palabras del actor Tom Holland que interpreta a un joven Nathan Drake. Holland reconocía, aunque sin haber visto el resultado final del filme, no estar contento con su interpretación: *As soon as you start worrying about 'Do I look good in this shot?' acting becomes something other than playing a character. I think there are elements of my performance in Uncharted where I kind of fell under that spell of being 'I want to look good now. I want this to be my cool moment'*.²²⁵ No sólo sería preocupante en qué haya prestado más atención a la hora de interpretar a su personaje, sino que él mismo se refiera a la actitud del carismático ladrón como *I had to play this very tough, very stoic guy – basically be Mark Wahlberg*.²²⁶ En el tráiler es cierto que no transmite esa sensación a la que se refiere el actor, pero tendremos que esperar a febrero para visionar el resultado

²²⁵ HEAF, J., «Tom Holland on his darkest role yet, and why No Way Home could be his last Spider-Man film», *GQ Magazine*, 15 de abril de 2021. [en línea] <<https://www.gq-magazine.co.uk/culture/article/tom-holland-cherry-interview>> (Fecha de consulta: 23-IX-2021).

²²⁶ *Ibidem*, (Fecha de consulta: 23-IX-2021).

final. El mentado Mark Wahlberg, por su parte, quien protagonizó otra adaptación del medio videolúdico a la gran pantalla con *Max Payne* (John Moore, 2008), es también Victor Sullivan, el mentor de Nathan, en la película.

A lo que a nuestros intereses radica, muy interesante, ya no sólo por su fidelidad y lo acertado de su actor sino por llegarse a reconocer el lenguaje del videojuego en sus planos, es el cortometraje *fan film*²²⁷ dirigido por Allan Ungar en el que Nathan Fillion interpreta a Nathan Drake y donde se observa la comunicación de ambos lenguajes. El corto nos muestra tras saltar Drake por una ventana cómo, no sólo escuchamos una línea del guion [fig. 137 y 138] extraída de los videojuegos —en un contexto diferente— junto a la gestualidad corporal propia del personaje, sino que la cámara actúa de tal modo que se coloca tras el actor, facilitando la visión a la hora de apuntar a los enemigos sirviéndose del zoom el propio filme para evocar esa sensación de la jugabilidad [fig. 139 y 140].



Fig. 137. Fotograma del *fan film* *Uncharted* (2018).
Fuente: Captura de pantalla.



Fig. 138. *Uncharted 4: El desenlace del ladrón* (2016).
Fuente: Captura de pantalla.



Fig. 139. Fotograma del *fan film* *Uncharted* (2018).
Fuente: Captura de pantalla.

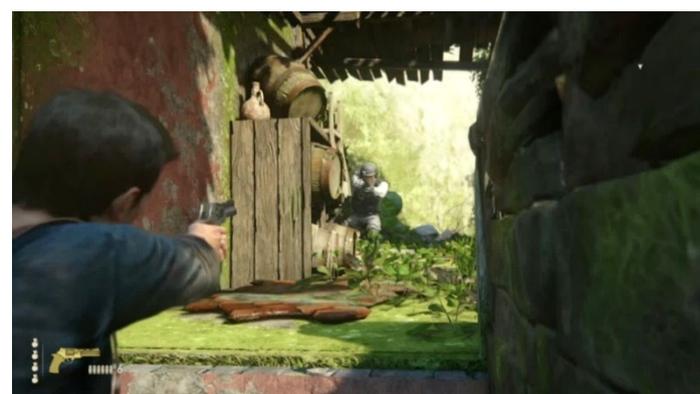


Fig. 140. *Uncharted 4: El desenlace del ladrón* (2016).
Fuente: Captura de pantalla.

²²⁷ *Uncharted* (2018) es un cortometraje *live action* sin ánimo de lucro, realizado por amor a la saga que se encuentra disponible en la plataforma de YouTube:
<https://www.youtube.com/watch?v=v5CZQpqF_74> (Fecha de consulta: 23-IX-2021).

Por su parte, el proyecto de la serie *The Last of Us* se encuentra en pleno rodaje y cuenta con un reparto encabezado por el chileno Pedro Pascal como Joel. Del mismo modo que Tom Holland en *Uncharted*, Jake Gyllenhaal en *Prince of Persia: Las arenas del tiempo* (Mike Newell, 2010), Mila Jovovich en la saga cinematográfica de *Resident Evil* o Angelina Jolie y Alicia Vikander en las versiones de *Tomb Raider*, *The Last of Us* se sirve de una estrella reconocida para interpretar a su protagonista; funcionando como gancho para atraer a un mayor volumen de espectadores. De todos modos, por lo que hemos de destacar esta futura serie de HBO es por la participación directa de Naughty Dog en la producción. A diferencia de la adaptación de *Uncharted*, a la que tanto Amy Hennig como Neil Druckmann y otros partícipes de la franquicia han mostrado su expectación e ilusión por el estreno de la película en las redes sociales.

El guion de la serie está firmado por Craig Mazin, creador de la exitosa miniserie también de HBO *Chernobyl*, y Neil Druckmann director y guionista de los videojuegos, ambos ejerciendo de productores ejecutivos del proyecto. Podríamos considerar, de nuevo adelantandonos eso sí al resultado, que con la presencia directa tras la serie de su creador anticipa una mayor fidelidad al original videolúdico el cual pretenden expandir, integrando algunas líneas argumentales que en los videojuegos tuvieron que descartarse. De hecho, el pasado 20 de septiembre llegó la noticia según el Gremio de Directores de Canadá que el propio Druckmann dirigire²²⁸ alguno de los capítulos. También aparecen entre los directores Mazin, Peter Hoar, Katermir Balagov y Jasmila Zbanic.

Por lo demás, junto a Pedro Pascal está Bella Ramsey como Ellie y Anna Torv como Tess, la compañera de andanzas de Joel tras el salto temporal del prólogo. A pesar de la relevancia de estas actrices, se confirmó a Merle Dandridge para el papel de Marlene, líder del grupo de resistencia de los Luciérnagas. La misma actriz que le dio voz y movimiento en el videojuego. Otro de los actores de voz del juego como Jeffrey Pierce, aunque no interpretará a Tommy, el hermano de Joel, sino que es encarnado por Gabriel Luna —quien subió a Instagram una fotografía [fig. 141] del inicio del rodaje precisamente en un coche, aludiendo a la escena analizada en relación a *Hijos de los hombres*—, sí fue confirmado para otro personaje. Santaolalla vuelve a estar detrás de la

²²⁸ VALL-LLOVERA, O., «Neil Druckmann dirigirá personalmente algunos episodios de The Last of Us para HBO», *IGN España*, 20 de septiembre de 2021. [en línea] <<https://es.ign.com/the-last-of-us-tv/176257/news/neil-druckmann-dirigira-personalmente-algunos-episodios-de-the-last-of-us-para-hbo>> (Fecha de consulta: 23-IX-2021).

banda sonora, y es de esperar que los actores de Joel y Ellie originales, Troy Baker y Ashley Johnson además de Laura Bailey, hagan algún cameo en la serie.



Fig. 141. La primera fotografía mostrada del rodaje con Pedro Pascal, Gabriel Luna y Nico Parker como Joel, Tommy y Sarah Miller.
Fuente: <<https://bit.ly/2Y20GNv>>, (27-IX-2021)

La cadena de televisión HBO demuestra una increíble confianza en esta adaptación del videojuego a serie de televisión al proporcionar un desorbitado presupuesto. Jason Kennedy, primer ministro de Canadá —donde se está llevando a cabo el rodaje— confirmó que se trataban de 200 millones de dólares por cada temporada, más de 10 millones por episodio.²²⁹ Sobre *The Last of Us Parte II* se especula que se superaron los 100 millones de dólares en su desarrollo durante siete años, en los que no hemos de olvidarnos de la explotación laboral a la que el frenesí de la industria videolúdica ha supuesto. Al mismo tiempo, como opinábamos respecto a la serie *The Witcher*, parece un formato, el de las series, muy adecuado para el desarrollo de los acontecimientos y los personajes. Más afín a las horas de juego que dedicamos que a la duración de una película.

El pasado 26 de septiembre fue el *Oubreak Day*, considerado el *Día The Last of Us*, coincidiendo con el día que arranca el videojuego y estalla la pandemia a consecuencia de lo cual publicaron la primera imagen de nuestros protagonistas [fig. 142] —a la que se están sucediendo un constante goteo de filtraciones— sobre lo que Druckmann comentaba: *When I first saw them on the set in full costumbre, I was like:*

²²⁹ ROSADO, R., «'The Last of Us': el presupuesto de la serie de HBO se acerca al de 'Juego de tronos'», *Fotogramas*, 21 de julio de 2021. [en línea] <<https://www.fotogramas.es/series-tv-noticias/a37092292/last-us-presupuesto-juego-tronos-serie-hbo/>> (Fecha de consulta: 23-IX-2021).

“Hooooooly shit! It’s Joel & Ellie!”.²³⁰ No es para menos, muchos aficionados han comentado que parezca una imagen extraída del videojuego, destacando la proximidad incluso en las mochilas del original. Detallismo extensible a la fidelidad de lo que ha podido verse de los escenarios del rodaje lo cual raya el perfeccionismo propio de la huella de Naughty Dog.



Fig. 142. Primera imagen oficial publicada por Naughty Dog en las redes sociales.
Fuente: <<https://bit.ly/3jUUxKO>>, (27-IX-2021).

En definitiva, las futuras adaptaciones de las franquicias del estudio prometen resultados aparentemente dispares, pero en los que esperamos encontrar, aunque nos veamos desprovistos inevitablemente de la jugabilidad, de alguna reminiscencia al equilibrio de lenguajes que Naughty Dog ha alcanzado con maestría. Preguntándonos si de algún modo el gran logro que consiguió el videojuego al comulgar ambos lenguajes audiovisuales repercutirá en el resultado final de las adaptaciones. Una desarrolladora que ha arriesgado por mantener la personalidad de sus proyectos y ha subrayado como los Triple A pueden superar las barreras de lo meramente comercial, acentuando el valor cultural de la industria. Y del que el estudio californiano ha sido ejemplo para otros creadores y directores de los medios audiovisuales, tanto videojuegos como el cine que ha encontrado en la cultura videolúdica un referente con el que reinventarse.

²³⁰ DR. UCKMANN, (@NEIL_DRUCKMANN). «When I first saw them on the set in full costumbre, I was like: “Hooooooly shit! It’s Joel & Ellie! The @HBO adaptation of @Naughty_Dog's The Last of Us is full steam ahead!» 27 de septiembre del 2021, 3:00 a.m. [en línea] <https://twitter.com/Neil_Druckmann/status/1442292909798166528> (Fecha de consulta: 27-IX-2021).

5. CONCLUSIONES

En el presente Trabajo Fin de Máster nos hemos preocupado por proporcionar una conveniente contextualización en los temas principales a tratar: el acercamiento a la más desconocida historia del videojuego vinculándolo con el tema central de nuestro estudio al ahondar en las convergencias de los lenguajes audiovisuales. El pertinente conocimiento de la desarrolladora de videojuegos Naughty Dog para proporcionarnos un panorama general sobre las superproducciones en la industria. Como también una necesaria aproximación a ciertos acontecimientos alrededor de la perspectiva de género que deseábamos tratar, de nuevo, por el general desconocimiento de algunas de las problemáticas que perviven en la actualidad y sus conexiones con los objetos de estudio seleccionados.

Sentadas estas bases, cine y videojuegos nos demuestran que tienen más semejanzas que diferencias, siendo dos de las industrias más rentables del panorama actual. La industria videolúdica ha desbancado el puesto estrella que el cine había ocupado en el siglo XX superando sus beneficios económicos. Las cifras de espectadores en los últimos The Game Awards que triplicaron a aquellos que no se perdieron la última gala de los Oscars es otro ejemplo de los cambios de los que estamos siendo testigos en estas primeras décadas del siglo XXI. La presencia en nuestra sociedad de masas del medio videolúdico se deja ver con el mayor número de series infantiles como *Marcus Level* (2014), la serie documental *High Score: La historia de los videojuegos* (2019) de Netflix o la exhibición más reciente sobre el videojuego como propuesta creativa y desde el punto de vista antropológico con las convergencias entre la vida y juego en la exposición itinerante *Homo Ludens. Videojuegos para entender el presente* de CaixaForum.

Sin embargo, las cada vez mayores exigencias de la industria y el público que trasvasa a estos mismos problemas en otros procesos creativos como el propio cine, hacen mella con el *crunch* que los estudios ejercen sobre los empleados en jornadas interminables del que Naughty Dog ha sido partícipe y parece haberse convertido en tónica habitual de los Triple A. Acerca de lo cual y del mismo modo que la discriminación y el sexismo en otras empresas —afortunadamente no siendo este el caso del estudio californiano— se está trabajando por solventar. Queda esperar que las prácticas cambien y que dejemos de sorprendernos por la representación de ciertos colectivos, como

consecuencia de que alcance a ser algo normal en las distintas producciones y medios culturales. Presenciamos incluso que el videojuego se esté convirtiendo en referente acerca de la necesaria atención que los estudios, y en particular los esfuerzos e importantes avances implementados por Naughty Dog en su último trabajo, están prestando en las herramientas de accesibilidad para que aquellos con mayores obstáculos puedan disfrutar de las experiencias jugables.

El videojuego, independientemente de la búsqueda de una puesta en escena cinematográfica o no, es natural que deba mucho al cine y que sea éste el que cada vez más ponga atención en los logros que el mundo del videojuego asumiendo recursos de los lenguajes cinematográficos y fundiéndolos con el lenguaje videolúdico ha conseguido concebir. Ha logrado grandes méritos desde pequeñas joyas adaptadas como la aventura gráfica *Blade Runner* (Westwood, 1997) a las actuales obras originales en las que la narrativa del videojuego, a la que el actor Joseph Gordon-Levitt le atribuye el futuro de la narración por encima de la narrativa cinematográfica, ha alcanzado la madurez de un público que ha crecido junto al medio.

La saga *Uncharted* dio algunos de los primeros pasos en ese afán hiperrealista por un cambio en los personajes y sus historias, pese a su temática más centrada en el espectáculo y la acción, con una preocupación por ahondar en los lenguajes. Consiguió con su última entrega una mayor profundización en la humanización de sus personajes y problemáticas que la saga *The Last of Us* y la complejidad tras sus argumentos, sobre lo que otras sagas como *BioShock* antes ya han ofrecido interesantes enfoques, han alcanzado en la actualidad de los Triple A. Tal es la presencia del videojuego que, como hemos podido comprobar, el cine no sólo ha servido de fuente para el estudio, sino que la relevancia cultural de las franquicias estudiadas han tenido su posterior repercusión en otros productos del sector, pero también un efecto contundente en el cinematográfico.

Las fuentes en esta ocasión aplicadas al videojuego y en las que el cine tiene una presencia ponderante que nos habla de los cambios y evoluciones en el mundo del arte, una vez más resaltan su enorme importancia como fuente de información de extraordinario valor. Nos ha permitido acercarnos en profundidad a la creación de la obra magna de Naughty Dog como también ha ayudado a afirmar y afianzar el criterio de la estrecha y cada vez más interesante relación en la que los medios audiovisuales han derivado en un presente que mira a un futuro prometedor.

Finalmente, y siguiendo el hilo de lo anterior, podemos hablar de un devenir favorable también para el estudio teórico del videojuego. Se han publicado numerosos libros monográficos y colectivos ya sólo en este periodo de pandemia en el ámbito nacional, lo que garantiza el interés cultural y su importancia; abordando muy distintos temas y con una creciente preocupación por los mensajes y el reflejo de nuestra sociedad que podemos encontrar y sobre lo que reflexionar en la madurez del medio. A lo que se suman las recurrentes publicaciones en revistas y webs especializadas.

Además, a lo largo de este texto y relativo al tema en cuestión en torno a las convergencias del lenguaje cinematográfico y el lenguaje videolúdicos, hay líneas de estudio apenas exploradas como la cinemática. Las nuevas generaciones de consolas acaban de aterrizar por lo que aún hay mucho por ver en estas relaciones de lenguaje y estética sobre lo que esté por llegar de la mano de los vertiginosos avances en la tecnología audiovisual.

Pero también es interesante lo que nos puede ofrecer el estudio del diseño de los espacios. Naughty Dog junto a otros desarrolladores demuestran en sus obras videolúdicas una atención por los espacios, su realismo y crear una sensación de ser o haber sido habitados por personas, hablarnos de estos habitantes del mismo modo que sorprende *Resident Evil Village* y que perfectamente permitirían ser estudiadas como línea de investigación afín al espacio doméstico en las producciones filmicas. Tal como otros temas que se están estudiando desde los aspectos puramente artísticos, la jugabilidad, los estudios desde la perspectiva de género, problemáticas sociales, accesibilidad, etc. Y, por supuesto, sobre las interrogantes que abren las posibles convergencias entre los originales videolúdicos y las adaptaciones de las obras de Naughty Dog que veremos tanto en la gran como en la pequeña pantalla en 2022.

No hemos de olvidar el hecho a la hora de sumergirnos en su estudio, de habernos detenido y prestado atención en los ensayos de los académicos que nos preceden y que en este Trabajo Fin de Máster e introducción a la investigación, sin lugar a dudas, nos han permitido estudiar las convergencias y objetos de estudio a hombros de gigantes.

Agradecimientos

Cuando en mitad de la clase de Cultura Audiovisual quedé fascinada por la distópica *Metrópolis* de Fritz Lang —punto de no retorno en mi descubrimiento y amor por el cine—, no se me hubiera ocurrido que acabaría una carrera indagando sobre una extraordinaria figura del cine. A pesar de esto, no llegué a pensar que toda la pasión que desde que tengo uso de razón me habían inculcado por los videojuegos y me hacía conectar de manera especial con mis hermanos, fuese a permitirme explorar, ampliar conocimientos y reflexionar relacionando dos medios culturales que definen parte de mí misma en un Trabajo Fin de Máster.

A mi director el doctor Fernando Sanz Ferreruela le debo el agradecimiento por la confianza al permitirme explorar la propuesta que no podía quitarme de la cabeza, así como por todo el ánimo y apoyo que siempre me ha brindado. También agradecer a aquellos docentes que durante todos estos años de grado y especialización han enriquecido mi cultura y formación personal, y han nutrido el amor por el arte que todos nosotros compartimos en sus variadas disciplinas y perspectivas. Por igual, al tribunal de mi defensa por su dedicación y sus valiosas valoraciones de las que aprender y mejorar; y a los especialistas que he ido descubriendo y cuya labor en el estudio teórico de los *game studies* no tiene precio.

No puedo olvidar a mi familia y amigos a los que he avasallado durante todo el proceso. Gracias por escucharme, por vuestras palabras y compañía, en especial, gracias por el incalculable cariño y apoyo que mi hermana y mi sobrino —ese pequeño Frankenstein que he creado y al que intento transmitir mi devoción por la cultura audiovisual— me han dado, acompañándome durante los meses de lectura, asimilación y plasmación de las reflexiones que aquí se recogen.

A todos y a quien siempre echaré en falta, *gracias*.

Eva Millán Lasheras

1. BIBLIOGRAFÍA VIDEOLÚDICA

- AMORES, M. (ed.), *¡Protesto! Videojuegos desde una perspectiva de género*, Madrid, AnaitGames, 2018, 343 pp.
- DONOVAN, T., *Replay. La historia de los videojuegos*, Sevilla, Héroes de Papel, 2018, 542 pp.
- FERRAGUT, D. y GARCÍA, A. (eds.), *Ensayos y errores. Arte, ciencia y filosofía en los videojuegos*, Madrid, AnaitGames, 2019, 314 pp.
- FULLERTON, T., *Game Design Workshop. A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, Florida, CRC Press, 2014, 470 pp.
- GARCÍA RASO, D., *Palabra de Triple A. Progresismo para transformar la realidad en las grandes producciones de videojuegos*, Sevilla, Héroes de Papel, 2021, 234 pp.
- GUTIÉRREZ, J., *Naughty Dog. Una aventura hacia el éxito*, Palma de Mallorca, T. Dolmen Editorial, 2016, 117 pp.
- LABRADOR, E., *El uso del color en los videojuegos*, Sevilla, Héroes de Papel, 2020, 192 pp.
- LEVIS, D., *Los videojuegos, un fenómeno de masas*, Madrid, Paidós, 1997, 104 pp.
- MÄYRÄ, F., *An Introduction to Game Studies. Games in Culture*, Londres, SAGE Publications, 2008, 196 pp.
- MORENO CANTANO, A.C. y VENEGAS, A. (eds.), *La vida en Juego. La realidad a través de lo lúdico*, Madrid, AnaitGames, 2021, 551 pp.
- MURIEL, D. y CRAWFORD, G., *Video Games as Culture. Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society*, Nueva York, Routledge, 2018, 194 pp.
- NAVARRO REMESAL, V., *Libertad dirigida. Una gramática del análisis y diseño de videojuegos*, Santander, Shangrila, 2016, 369 pp.
- NAVARRO REMESAL, V. (coord.), *Pensar el juego: 25 caminos para los game studies*, Madrid, Shangrilla Ediciones, 2020, 216 pp.
- PLANELL, A. J., *Videojuegos y mundos de ficción. De Super Mario a Portal*, Madrid, Cátedra, 2015, 256 pp.

- SCHREIER, J., *Sangre, sudor y píxeles*, Sevilla, Héroes de Papel, 2019, 278 pp.
- SWINK, S., *Game Feel: A Game designer's guide to virtual sensation*, Burlington, Morgan Kaufman, 2009, 358 pp.
- VENEGAS RAMOS, A. Y MORENO CANTANO, A.C., *Protestas interactivas: El videojuego como medio de reivindicación política y social*, Santander, Shangrila, 2021, 159 pp.
- VENEGAS RAMOS, A., *Uncharted. El peso de la historia*, Sevilla, Héroes de Papel, 2018, 241 pp.
- FULLERTON, T., *Game Design Workshop. A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, Florida, CRC Press, 2014, 470 pp.

2. BIBLIOGRAFÍA CINEMATOGRÁFICA

- AUMONT, J., BERLANGA, A., MARIE, M. y VERNET, M. *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*, Barcelona, Paidós, 1996, 329 pp.
- BENET, V.J., *La cultura del cine. Introducción a la historia y la estética del cine*, Barcelona, Paidós, 2004, 317 pp.
- BURCH, N., *El tragaluz del infinito*, Madrid, Cátedra, 1987, 275 pp.
- CASETTI, F. y CHIO DI, F., *Cómo analizar un film*, Barcelona, Ediciones Paidós, 1991, 278 pp.
- COUSINS, M., *Historia del cine*, Barcelona, Blume, 2005, 512 pp.
- DOMINGO, J. (dir.), *Historia universal del cine*, Madrid, Planeta, 1982, 332 pp.
- EDGAR, R., MARLAND, J. y RAWLE, S., *El lenguaje cinematográfico*, Badalona, Parramón, 2016, 216 pp.
- IGLESIAS TURRIÓN, P., *Maquiavelo frente a la gran pantalla. Cine y política*, Madrid, Akal, 2013, 156 pp.
- NOWELL-SMITH, G. (ed.), *The Oxford History of World Cinema*, Nueva York, Oxford University Press, 1996, 824 pp.
- KRACAUER, S., *Teoría del cine. La redención de la realidad física*, Barcelona, Paidós, 1996, 406 pp.

- LOSILLA, C., *La invención de la modernidad o cómo acabar de una vez con la historia del cine*, Madrid, Cátedra, 2012, 247 pp.
- PEZZELLA, M., *Estética del cine*, Madrid, Léxico de estética, 2004, 168 pp.
- RIAMBAU, E., *Hollywood en la era digital: De Jurassic Park a Avatar*, Madrid, Cátedra, 2011, 440 pp.
- ROMAGUERA I RAIMÓ, J., *El lenguaje cinematográfico: gramática, géneros, estilos y materiales*, Madrid, Ediciones de la Torre, 1999, 175 pp.
- SÁNCHEZ NORIEGA, J. L., *Historia del cine: teorías, estéticas, géneros*, Madrid, Alianza, 2018, 698 pp.
- STAM, R., *Teorías del cine. Una introducción*, Barcelona, Editorial Paidós, 2018, 418 pp.
- VAL CUBERO, A., *Vida de Alice Guy Blaché*, Madrid, EILA Editores, 2016, 177 pp.
- WASSERMAN, R., *El lenguaje cinematográfico: un idioma*, Buenos Aires, Corregidor, 1983, 268 pp.
- ZUBIAUR CARREÑO, F., *Historia del cine y de otros medios audiovisuales*, Navarra, EUNSA, 2008, 640 pp.

3. BIBLIOGRAFÍA RELACIÓN CINE Y VIDEOJUEGOS

- GARIN BORONAT, M., *El gag visual y la imagen en movimiento. Del cine mudo a la pantalla jugable* [tesis doctoral], Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, 2012, 427 pp.
- KING, G. y KRYZWINSKA, T. (eds.), *ScreenPlay: Cinmea/videogames/interfaces*, Columbia, Wallflower Press, 2002, 230 pp.
- MARTÍNEZ FABRE, M-P., *El videojuego en el cine. Adaptaciones y representaciones de la lúdica digital en la pantalla cinematográfica* [tesis doctoral], Universidad Miguel Hernández, Altea, 2015, 318 pp.
- NAVARRO REMESAL, V. (coord.), *Pensar el juego: 25 caminos para los game studies*, Madrid, Shangrilla Ediciones, 2020, 216 pp.
- PAPAZIAN, G. y SOMMERS, J. M. (eds.), *Game On, Hollywood! Essays on the Intersection of Video Games and Cinema*, Jefferson, McFarland, 2013, 233 pp.

SÁNCHEZ-MESA MARTÍNEZ, D., «¡Jugad, Jugad, malditos! Videojuegos y cine. Deslindes teóricos para un estudio intermedial» en PÉREZ BOWIE, J. A. (ed.), *Reescrituras filmicas: Nuevos territorios de la adaptación*, Salamanca, Universidad de Salamanca, 2010, 295-318 pp.

VILLALOBOS, J.M., *Cine y videojuegos. Un diálogo transversal*, Sevilla, Héroes de Papel, 2019, 220 pp.

4. BIBLIOGRAFÍA SOBRE CULTURA DE MASAS Y OTROS

BENIOFF, D., *Ciudad de Ladrones*, Barcelona, Seix Barral, 2008, 349 pp.

BENJAMIN, W., *La obra de arte en la época de su reproductividad técnica*, México D.F., Ítaca, 2003 [publicación original: 1936], 127 pp.

BERGER, J., *Modos de ver*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2016 [publicación original: 1972], 165 pp.

BUSQUET DURAN, J. (ed.), *Los nuevos escenarios de la cultura en la era digital*, Barcelona, Editorial UOC, 2017, 298 pp.

ECO, U., *Apocalípticos e integrados*, Barcelona, Editorial Lumen, 1984 [publicación original: 1964], 403 pp.

HORKHEIMER, M. y ADORNO, T.W., *Dialéctica de la Ilustración*, Madrid, Editorial Trotta, 1997 [publicación original: 1944], 303 pp.

HUIZINGA, J., *Homo Ludens*, Madrid, Alianza Editorial, 2007 [publicación original: 1938], 286 pp.

MAASE, K., *Diversión ilimitada. El auge de la cultura de masas (1850-1970)*, Madrid, Siglo XXI de España Editores, 2016, 319 pp.

MARTEL, F., *Cultura Mainstream. Como nacen los fenómenos de masas*, Madrid, Taurus, 2011, 458 pp.

TOLENTINO, J., *Falso Espejo. Reflexiones sobre el autoengaño*, Barcelona, Planeta, 2020, 379 pp.

ZUBIETA, A.M. (dir.), *Cultura popular y cultura de masas. Conceptos, recorridos y polémicas*, Barcelona, Paidós, 2000, 299 pp.

5. WEBGRAFÍA

5.1. ARTÍCULOS DE REVISTAS ACADÉMICAS DIGITALES

- AARSETH, E., «Computer Game Studies, Year One», *Game Studies*, julio de 2001. [en línea] Disponible en: <<https://bit.ly/31LOIP0>> (Fecha de consulta: 26-VIII-2021).
- ANYÓ, L. y COLOM, Á., «Ambivalencia emocional en *The Last of Us*. Las emociones en los videojuegos, entre la complejidad narrativa y la lealtad al jugador», *L'Atalante*, núm. 31, enero-junio de 2021, 85-101 pp. [en línea] Disponible en: <<https://bit.ly/3kk06SY>> (Fecha de consulta: 15-VIII-2021).
- BERNSTEIN, G., «Jugar al cine: *Black Mirror* y la interactividad como cruce interdisciplinario», *Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual*, núm. 20, 2019, 489-497 pp. [en línea] Disponible en: <<https://bit.ly/3D2nEmU>> (Fecha de consulta: 8-V-2021).
- CUADRADO ALVARADO, A. y PLANELLS DE LA MAZA, A. J., «Jugar el film: *cutscenes* y la génesis del modelo fílmico interactivo», *Archivos de la Filmoteca*, n. 72, octubre de 2013, 91-103 pp. [en línea] Disponible en: <<https://bit.ly/2Yz0Qw4>> (Fecha de consulta: 21-VII-2021).
- ESNAOLA HORACEK, G. A. y LEVIS, D., «La narrativa en los videojuegos: Un espacio cultural de aprendizaje socioemocional», *Revista Electrónica Teoría de la Educación*, vol. 9, n. 3, noviembre de 2008, 48-68 pp. [en línea] Disponible en: <<https://bit.ly/3wtF89c>> (Fecha de consulta: 05-II-2021).
- ESTEBAN-ESPINOSA, G., «Relaciones narrativas entre las partes interactivas y las cinemáticas en el videojuego mediante el análisis cualitativo de siete títulos de la saga *Assassin's Creed*», *Revista Mediterránea de Comunicación*, núm. 11, 2020, 107-116 pp. [en línea] Disponible en: <<https://bit.ly/3EGSqSN>> (Fecha de consulta: 09-VI-2021).
- GALLOWAY, A. R., «Acción del juego, cuatro momentos», *Artnodes*, núm. 7, 2007, 23-42 pp. [en línea] Disponible en: <<https://bit.ly/3ob5dq0>> (Fecha de consulta: 09-VII-2021).
- GÓMEZ TARÍN, F. J., «Formatos y estrategias narrativas híbridas: El cine y la escena cinemática (cut-scenes) en los videojuegos. Interdependencias múltiples en la era

- digital» en *Comunicació i risc: III Congrés Internacional Associació Espanyola d'Investigació de la Comunicació*, Tarragona, 18-20 de enero de 2012, pp. 1-17. Disponible en: <<https://bit.ly/3F1UhrW>> (Fecha de consulta: 20-VII-2021).
- KLEVJER, R., «In Defense of Cutscenes», en MÄYRÄ, F. (ed.), *Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference*, Tampere University Press, 2002, pp. 191-202, espec. p. 195. [en línea] Disponible en: <<https://bit.ly/3C0qhEt>> (Fecha de consulta: 09-VI-2021).
- MANRUBIA PEREIRA, A. M., «El proceso productivo del videojuego: fases de producción», *Historia y Comunicación Social*, vol. 19, marzo de 2014, 791-805 pp. [en línea] Disponible en: <<https://bit.ly/3c2JWZD>> (Fecha de consulta: 05-II-2021).
- MARTÍN NÚÑEZ, M., «Tensiones entre los viejos y los nuevos medios: una aproximación al análisis del videojuego como discurso audiovisual» en HERRERO, J. (coord.), *Actas III Congreso Internacional Latina de Comunicación Social*, Tenerife, 5, 7 y 9 de diciembre de 2011, Universidad de La Laguna, 2011. [en línea] Disponible en: <<https://bit.ly/3wuGtwD>> (Fecha de consulta: 25-VIII-2021).
- MARTÍN SANZ, Á., «De Indiana Jones a Nathan Drake: Transformaciones y Adaptaciones del mito del héroe aventurero en el cine y el videojuego», en CUADRA DE COLMENADES DE LA, E., *Nuevas narrativas. Entre la ficción y la información: de la desregulación a la integración transmedia*, noviembre de 2017, 509-518 pp. [en línea] Disponible en: <<https://bit.ly/3bv1v72>> (Fecha de consulta: 04-VIII-2021).
- MARTÍNEZ CANO, F. J., *El videojuego en el cine. Orígenes y perspectivas*, Alicante, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2020, 498 pp. [en línea] Disponible en: <<https://bit.ly/3BVPmQJ>> (Fecha de consulta: 05-II-2021).
- PLANELLS, A., «Usos sociales y analogías estéticas. El cine primitivo y el nacimiento de los videojuegos», *TELOS (Revista de Pensamiento, Sociedad y Tecnología)*, núm. 88, julio-septiembre de 2011, 46-57 pp. [en línea] Disponible en: <<https://bit.ly/3wJqwCZ>> (Fecha de consulta: 04-VI-2021).
- RUBIO MÉNDEZ, M. Y CABAÑES MARTÍNEZ, E., «El sexo de los píxeles. Del yo-mujer al yo- tecnológico», *Revista de estudios de juventud*, nº 98, septiembre de 2012. [en línea] Disponible en: <<https://bit.ly/3F4eYgy>> (Fecha de consulta: 27-VIII-2021).

- SANTORUM GONZÁLEZ, M., *La narración del videojuego: cómo las acciones cuentan historias* [tesis doctoral], Universidad Complutense de Madrid, Madrid, 2017, 370 pp. [en línea] Disponible en: <<https://bit.ly/3F1QDrC>> (Fecha de consulta: 05-II-2021).
- TATO, G., «Análisis del personaje en el cine y en los videojuegos. Inmersión y empatía», *Revista Quaderns de Cine*, n.12, 2017, 105-117 pp. [en línea] Disponible en: <<https://bit.ly/3obbGRH>> (Fecha de consulta: 05-II-2021).
- TURI, T., «Strife Breeds Strife: Inspiration For The Last Of Us», *GameInformer*, 10 de febrero de 2012. [en línea] Disponible en: <<https://bit.ly/3Hi4yMf>> (Fecha de consulta: 11-VIII-2021).
- WOLF, M. y PERRON, B., «An Introduction to the Video Game Theory», *Formats. Revista de comunicació audiovisual*, Universitat Pompeu Fabra, 2005. [en línea] Disponible en: <<https://bit.ly/30apjIB>> (Fecha de consulta: 28-XII-2020).

5.2. ARTÍCULOS EN PÁGINAS WEB

- ABAD, M., «¿Tan malos son los videojuegos? Pues mira lo que decían del teatro», *El Diario*, 21 de marzo de 2021. [en línea] Disponible en: <<https://bit.ly/3ofNy0k>> (Fecha de consulta: 17-VII-2021).
- ALPAÑÉS, E., «¿Qué ha hecho que 'The Last of Us: Parte II' deje de ser un videojuego para convertirse en un fenómeno social?», *El País*, 8 de julio de 2020. [en línea] <<https://bit.ly/3n1588O>> (Fecha de consulta: 15-VIII-2021).
- ARTECHE, N., «Así decimos adiós en alemán, señor Drake», *Confesiones de una mente sigilosa*, 9 de abril de 2016. [en línea] Disponible en: <<https://bit.ly/3BEZai1>> (Fecha de consulta: 11-VIII-2021).
- AVARD, A., «The making of a Rat King: How Naughty Dog created its scariest foe in The Last of Us Part 2», *GamesRadar*, 16 de octubre de 2020. [en línea] Disponible en: <<https://bit.ly/3wwqBJY>> (Fecha de consulta: 12-VIII-2021).
- BALBUENA, I., «De películas, videojuegos y series: breve historia de la ficción interactiva», *Infoabe*, 30 de enero de 2019. [en línea] Disponible en: <<https://bit.ly/3EBW9AP>> (Fecha de consulta: 08-VII-2021).

- C.P.B., «Los alumnos de Valdespartera proponen al alcalde calles con nombres de mujeres cineastas», *Heraldo de Aragón*, 14 de junio de 2021. [en línea] <<https://bit.ly/3bXEx6k>> (Fecha de consulta: 09-IX-2021).
- CID, E., «Los nuestros y los otros», *AnaitGames*, 7 de julio de 2020. [en línea] Disponible en: <<https://bit.ly/3bYTp4e>> (Fecha de consulta: 20-VIII-2021).
- CRIMENTAL, E., «Los secretos del tráiler», *AnaitGames*, 19 de julio de 2021. [en línea] <<https://bit.ly/307PBLi>> (Fecha de consulta: 20-VII-2021).
- ESCRIBANO, J., «La Sombra: la película indie cordobesa inspirada en The Last of Us», *Hobbyconsolas*, 18 de octubre de 2020. [en línea] Disponible en: <<https://bit.ly/3qknh3p>> (Fecha de consulta: 20-IX-2021).
- FLUITERS, P. C., «No pienses en el Gamergate: otro silencio cómplice en la prensa española de videojuegos», *Canino*, 16 de abril de 2018. [en línea] <<https://bit.ly/3F24Bd2>> (Fecha de consulta: 6-IX-2021).
- GARCÍA RASO, D., «¿Es la disonancia ludonarrativa el mayor autotroleo que se ha hecho la cultura del videojuego?», *Nivel Oculto*, 8 de abril de 2021. [en línea] Disponible en: <<https://bit.ly/30atTGN>> (Fecha de consulta: 11-VIII-2021).
- GODEFROY, C., «HBO Gives Series Order To THE LAST OF US; Craig Mazin And Neil Druckmann Write And Executive Produce», *WarnerMedia*, 20 de noviembre 2010. [en línea] Disponible en: <<https://bit.ly/31NtaMr>> (Fecha de consulta: 17-XII-2020).
- GUTIÉRREZ, K., «Cine y videojuegos, una simbiosis vanguardista», *El Correo*, 30 de enero de 2019. [en línea] <<https://bit.ly/3obxJYl>> (Fecha de consulta: 10-VII-2021).
- HEAF, J., «Tom Holland on his darkest role yet, and why No Way Home could be his last Spider-Man film», *GQ Magazine*, 15 de abril de 2021. [en línea] <<https://bit.ly/3D0UbtX>> (Fecha de consulta: 23-IX-2021).
- LUNA, J. A., «Amy Hennig, directora de 'Uncharted': "Me frustra escuchar que la industria del videojuego es hostil para las mujeres"», *el Diario*, 28 de junio de 2018. [en línea] Disponible en: <<https://bit.ly/3ocFQ72>> (Fecha de consulta: 25-VII-2021).

- MAIBERG, E., «The Not So Hidden Israeli Politics of 'The Last of Us Part II'», *Vice*, 15 de julio de 2020. [en línea] Disponible en: <<https://bit.ly/3Euzne9>> (Fecha de consulta: 13-VIII-2021).
- PONTEVEDRA, S.R., «'Caso Samuel': una agresión mortal colectiva como las estudiadas en chimpancés», *El País*, 14 de julio de 2021. [en línea] Disponible en: <<https://bit.ly/3oaFePr>> (Fecha de consulta: 17-VII-2021).
- REQUENA, N., «Captura de movimiento: historia y análisis en los videojuegos», *MeriStation*, 26 de julio de 2017. [en línea] <<https://bit.ly/3H7J4kL>> (Fecha de consulta: 31-VII-2021).
- ROMERO, L., «The Last of Us 2 bate el récord de nominaciones a los premios Bafta», *RTVE*, 2 de marzo de 2021. [en línea] <<https://bit.ly/3C08JIz>> (Fecha de consulta: 24-VII-2021).
- ROSADO, R., «'The Last of Us': el presupuesto de la serie de HBO se acerca al de 'Juego de tronos'», *Fotogramas*, 21 de julio de 2021. [en línea] <<https://bit.ly/30gQgdZ>> (Fecha de consulta: 23-IX-2021).
- ROSE, S., «“He is a psychopath”: has the 2019 Joker gone too far?», *The Guardian*, 28 de septiembre de 2019. [en línea] <<https://bit.ly/3bWL9Sr>> (Fecha de consulta: 09-VI-2021).
- RUETE, B., «Amy Hennig, una mirada más allá de la saga Uncharted», *MeriStation*, 30 de enero de 2020. [en línea] Disponible en: <<https://bit.ly/3HadIdl>> (Fecha de consulta: 26-VII-2021).
- SHUMAN, S., «New PlayStation.Blog Q&A reveals the surprising gaming legacy of the director of Annihilation and Ex Machina», *PlayStation Blog*, 13 de febrero de 2018. [en línea] Disponible en: <<https://bit.ly/3D0X8dH>> (Fecha de consulta: 20-IX-2021).
- SOLO, M., «La Primera Era del 3D: la generación que lo cambió todo», *MeriStation*, 21 de octubre de 2018. [en línea] Disponible en: <<https://bit.ly/3H4GgVD>> (Fecha de consulta: 09-VI-2021).
- TAKAHASHI, D., «Naughty Dog's Neil Druckmann on the inspirations for The Last of Us», *VentureBeat*, 27 de febrero de 2018. [en línea] Disponible en: <<https://bit.ly/2YwYFZZ>> (Fecha de consulta: 12-VIII-2021).

VALL-LLOVERA, O., «Neil Druckmann dirigirá personalmente algunos episodios de The Last of Us para HBO», *IGN España*, 20 de septiembre de 2021. [en línea] <<https://bit.ly/3bYYhq2>> (Fecha de consulta: 23-IX-2021).

TAKAHASHI, D., «The definitive interview with the creators of Sony's blockbuster The Last of Us (part 1)», *VentureBeat*, 5 de agosto de 2013. [en línea] Disponible en: <<https://bit.ly/3084kWY>> (Fecha de consulta: 13-VIII-2021).

WALLACE, K., «Looking Back with Laura Bailey», *Game Informer*, 26 de diciembre de 2020. [en línea] <<https://bit.ly/3wu3gst>> (Fecha de consulta: 8-IX-2021).

WELLS, E., «An Update from Studio President Evan Wells», *Naught Dog*, Sony Interactive Entertainment, 3 de diciembre de 2020. [en línea] Disponible en: <<https://bit.ly/3EXyYkP>> (Fecha de consulta: 27-VII-2021).

Fuentes Audiovisuales

Aniquilación (*Annihilation*, Alex Garland, Reino Unido-Estados Unidos, DNA Films, Paramount Pictures, Scott Rudin Productions y Skydance Productions, 2018).

Damsel in Distress: Tropes vs. Women (Feminist Frequency, Youtube 2013). [en línea] Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q> (Fecha de consulta: 29-VIII-2021).

Hijos de los hombres (Alfonso Cuarón, Reino Unido-Japón-Estados Unidos, Universal Pictures, Strike Entertainment, Hit & Run Productions, Toho-Towa, 2006).

Indiana Jones: En busca del arca perdida (Steven Spielberg, Estados Unidos, Lucasfilm, 1981).

Indiana Jones y el templo maldito (Steven Spielberg, Estados Unidos, Lucasfilm y Paramount Pictures, 1984).

Indiana Jones y la última cruzada (Steven Spielberg, Estados Unidos, Lucasfilm y Paramount Pictures, 1989).

Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal (Steven Spielberg, Estados Unidos, Lucasfilm y Paramount Pictures, 2008).

Lawrence de Arabia (David Lean, Reino Unido, Columbia Pictures, Horizon Pictures, 1962).

La carretera (John Hillcoat, Estados Unidos, Dimension Films y 2929 Productions, 2009).

La Revolución Mandaloriana que va a cambiar el cine (Escafandra Visión, Youtube 2020). [en línea] Disponible en: <<https://bit.ly/3qjiY8F>> (21-VII-2021).

La Sombra (Juan Antonio Chavero, España, producción independiente, 2020).

No es país para viejos (Ethan y Joel Coen, Estados Unidos, Miramax, Paramount Vantage y Scott Rudin Productions, 2007).

Jurassic Park (Steven Spielberg, Estados Unidos, Universal Pictures y Amblin Entertainment, 1993).

Planeta Tierra (Alastair Fothergill, Estados Unidos, BBC, 2013).

Soy Leyenda (Francis Lawrence, Estados Unidos, Warner Bros. y Village Roadshow, 2007).

The Last of Us (Bruce Straley y Neil Druckmann, Estados Unidos, Naughty Dog y Sony Interactive Entertainment, 2013).

The Last of Us Parte II (Neil Druckmann y Anthony Newman, Estados Unidos, Naughty Dog y Sony Interactive Entertainment, 2020).

The Official The Last of Us Podcast (thelastofusgame, Youtube 2020). [en línea] Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=0w48SvchnNE>> (13-VIII-2021).

Uncharted: El legado perdido (Shaun Escayg y Kurt Margenau, Estados Unidos, Naughty Dog y Sony Interactive Entertainment, 2017).

Uncharted: El Tesoro de Drake (Amy Hennig, Estados Unidos, Naughty Dog y Sony Interactive Entertainment, 2007).

Uncharted. Official Trailer (PlayStation, Youtube 2021). [en línea] Disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=UZOnOfc83Q0>> (22-IX-2021)

Uncharted 2: El reino de los ladrones (Amy Hennig y Bruce Straley, Estados Unidos, Naughty Dog y Sony Interactive Entertainment, 2009).

Uncharted 3: La traición de Drake (Amy Hennig, Estados Unidos, Naughty Dog y Sony Interactive Entertainment, 2011).

Uncharted 4: El desenlace del ladrón (Bruce Straley y Neil Druckmann, Estados Unidos, Naughty Dog y Sony Interactive Entertainment, 2016).