



**ACTAS**

IV CONGRESO INTERNACIONAL  
SOBRE ANÁLISIS FÍLMICO

**NUEVAS TENDENCIAS E  
HIBRIDACIONES  
DE LOS DISCURSOS AUDIOVISUALES  
EN LA CULTURA DIGITAL CONTEMPORÁNEA**

**4, 5 y 6 de mayo**

Universitat Jaume I, Castellón  
2011

Iván Bort Gual  
Shaila García Catalán  
Marta Martín Núñez  
(editores)

**ISBN: 978-84-87510-57-1**

Ediciones de las Ciencias  
Sociales de Madrid

# Del cine al videojuego ¿Evolución, simbiosis o parasitismo?

**EMILIO SÁEZ SORO, MARTA MARTÍN NUÑEZ E IVÁN BORT GUAL<sup>1</sup>**  
UNIVERSITAT JAUME I

---

<sup>1</sup> El presente trabajo ha sido realizado con la ayuda del Proyecto de Investigación “Nuevas Tendencias e hibridaciones de los discursos audiovisuales contemporáneos”, financiado por la convocatoria del Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Ciencia e Innovación, para el periodo 2008-2011, con código CSO2008-00606/SOCI, bajo la dirección del Dr. Javier Marzal Felici.

## 1. Introducción

Nos encontramos en un momento difícil para el mundo de la producción audiovisual. Una de esas dificultades radica precisamente en el inmenso crecimiento de la obra audiovisual. Los formatos desde el cine a la televisión, Internet, el multimedia y los videojuegos de su mano, se diversifican difuminándose en su aparición en un sin fin de pantallas y plataformas. ¿Y por qué esto debía suponer una dificultad? Precisamente porque en dicha circulación se confunden muchas formas y en algunos casos conceptos creativos pensados para un escenario donde diluyen su fuerza en otros más rentables pero menos coherentes. Hoy podemos ver (legalmente) la última superproducción de Spielberg en un teléfono móvil e ir a ver en una pantalla de dos mil pulgadas y en *sensurround* el último partido de final de copa de fútbol con la compañía de las oportunas palomitas. Dichas transferencias obedecen a la necesidad de rentabilizar las superabundantes estructuras y productos audiovisuales para el consumo. Todo ello lo permite la permeabilidad de los soportes digitales y la supuesta capacidad de transferencia de los productos audiovisuales de su sustancia a nuestros permeables cerebros. En esa misma lógica comercial, los productos audiovisuales han ido evolucionando a lo largo de décadas: películas para cine a películas para televisión a series cinematográficas, de seriales radiofónicos a seriales televisivos, del cine y la televisión a Internet a través de los cortos para la red y las miniseries y finalmente del cine (y en menor medida la televisión) al videojuego y del videojuego al cine.

Este escenario de movilidad entre productos y soportes es, repito un problema para los productores pero, sin embargo, es un momento que empuja a la creatividad y al descubrimiento de nuevas fórmulas y maneras de crear. En este trabajo nos concentramos en uno de los tránsitos comentados anteriormente el que sucede entre el cine y los videojuegos. Estos dos productos son, en principio, diferentes en la forma pero similares en el fondo ya que nos permiten disfrutar de historias en las que nos sumergiremos más cuanto mejor estén contadas y tratadas. La conjunción de cine y videojuegos ha crecido de forma progresiva en los últimos años y gran parte de los títulos de videojuegos que salen al mercado corresponden a una *réplica* de una obra cinematográfica. Es necesario aclarar que sólo algunos géneros cinematográficos tienen su correlato en videojuegos con el mismo título y éstos son los de aventuras y acción, fantasía e infantiles que en muchos casos engloban los dos primeros. El problema que se intenta dilucidar en este trabajo es si el resultado de esta fusión

El problema que intenta dilucidar este trabajo es si el resultado de esta fusión entre cine y videojuegos supone un paso adelante en la proyección de la película o tan sólo un gancho comercial para engrosar la bolsa económica vinculada al *merchandising* de la película

supone un paso adelante en la proyección de la película. Si podemos esperar de esa unión un enriquecimiento de la previa experiencia cinematográfica o es tan sólo un gancho comercial para engrosar la bolsa económica vinculada al *merchandising* de la película. Y si más allá de una visión subsidiaria del videojuego respecto a la película, podemos plantearnos qué es este formato el que recoge la película y crea algo distinto que la sitúa en otra dimensión diferente y complementaria. En un escenario mediático en el que se experimenta constantemente con productos y plataformas, podemos tener claro que es en el terreno de los videojuegos donde podremos ver en los próximos años los más arriesgados experimentos. La cualidad que ofrece el videojuego de permitir que *realmente* el espectador-jugador sea el protagonista de la película, tiene un valor potencial que se va actualizando a la vista con el claro ascenso del videojuego como formato de éxito. Y en ese nudo o nodo podemos pensar que se dirimirán los próximos planteamientos creativos del cine y/o los videojuegos. A través de este análisis sólo pretendemos hacer una humilde cata sobre el estado actual de esta efervescente relación.

## 2. Metodología

El estudio de videojuegos se plantea como un doble reto: el de terminar un juego que en su propia lógica plantea dificultades a veces realmente duras para superarlo y el de desentrañar los mecanismos internos que le dan sentido. Si conjugamos esta labor con la que en este caso supone su contraste con una película que supone la base de referencia de su desarrollo, estamos ante un escenario realmente complejo de resolver. De este punto partimos para afrontar este trabajo. Las tres personas que realizamos esta investigación tuvimos que estar jugando numerosas horas con un conjunto de diecisiete videojuegos que, junto a sus películas de referencia, supusieron el corpus de estudio en el que se basa este análisis.

Los videojuegos analizados con sus respectivas películas fueron: Kung Fu Panda El videojuego, El Señor de los Anillos. La batalla por la Tierra media. Spiderman 3. El espantatiburones. Las crónicas de Spiderwick. Torrente: el juego. 007. Quantum of Solace. El Increíble Hulk. Los 4 Fantásticos (Fantastic 4) Piratas del Caribe en el Fin del Mundo (Pirates of the Caribbean: At World's End) Los Secretos de Da Vinci: El Manuscrito Prohibido (The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript) X-Men: The Official Game. John Woo presents Stranglehold. Transformers: The Game. Wall-e: batallón de limpieza.

Se planteó responder a una serie de cuestiones vinculadas a la estructura narrativa, formal y de producción de los videojuegos en su relación con las películas de tal modo que se pudiese establecer un criterio comparativo entre los diferentes productos analizados. Estas preguntas se respondieron por el grupo de trabajo a través de un cuestionario on-line<sup>2</sup> de tal forma que todos podían conocer en todo momento la evolución de los análisis del resto de compañeros y contrastar con la evolución de los propios. Las preguntas y elementos de reflexión planteados fueron los siguientes:

---

<sup>2</sup> El formulario con las preguntas se encuentra en la siguiente dirección:  
<https://spreadsheets.google.com/viewform?hl=es&pli=1&formkey=dEc5VkpyaVdteFpaeGlxU29WdUdXYUE6MQ#gid=0>

Título del videojuego. Exactamente el título y subtítulo del videojuego  
Título y datos de referencia de la película  
Videojuego. Año de producción, productora y datos relevantes para su ubicación  
Película. Año de producción, productora y datos relevantes para su ubicación  
¿En qué género o géneros podríamos ubicar el videojuego? ¿Existe coherencia entre el género del videojuego y el de la película de referencia?  
¿En qué género o géneros podríamos ubicar la película? ¿Existe coherencia entre el género del videojuego y el de la película de referencia?  
¿Tiene el juego sentido sin conocer la película de forma previa?  
¿Existen en el juego elementos narrativos novedosos en referencia con la película?  
¿Hay líneas argumentales que continúan la trama de la película?  
¿Se pueden distinguir elementos creativos en el videojuego que vayan más allá de los planteamientos iniciales de la película de referencia?  
Si tenemos en cuenta elementos de la película como su argumento, personajes, música, escenarios y todos aquellos que le dan forma, qué tipo de relación se podría establecer entre la misma y el videojuego respecto al conjunto de dichos elementos? Se trata de una percepción general que evidentemente se puede ampliar a posteriori Congruente y equilibrada Enriquecida en el juego Subsidiaria y empobrecida  
Intenta aportar datos objetivos y/o subjetivos sobre la dimensión de la producción del videojuego en comparación con la de la película de referencia  
¿Existen entornos virtuales para la relación de los usuarios del videojuego?  
¿De qué tipo?

Finalmente con todas las respuestas hemos sintetizado una visión lo más rica posible para ilustrar esta importante relación existente entre el cine y los videojuegos.

### 3. El diseño del entorno gráfico.

El diseño del entorno gráfico en los videojuegos asociados a una obra cinematográfica adquiere importancia en tanto en cuanto es el mecanismo inicial a través del cual se va a producir una identificación entre ambos productos. Así, antes de comenzar a jugar a lo que, en muchos casos es la historia de la película, el jugador se sentirá más o menos cómodo en un entorno gráfico que, si ha sido espectador del film, le resultará familiar y contribuirá de forma notable a alcanzar la inmersión en el juego. El diseño de los escenarios, los personajes y los ambientes se configura, pues, como un recurso clave para lograr la identificación entre dos productos —el videojuego y la película— que en un principio son independientes.

En esta identificación visual entre videojuego y película, el primer rasgo común a todo el corpus analizado es que en todos los casos, el juego simula el estilo de representación de la película de referencia, mostrando una estética de corte *cartoon* en aquellos juegos basados en películas de animación como *Kung Fu Panda: el videojuego*, *El espantatiburones* o *Wall-e: Batallón de limpieza* y una estética que busca el fotorrealismo en el caso de juegos basados en películas de acción de real. Es interesante destacar que, en este supuesto, la estética fotorrealista está más conseguida en los juegos que referencian films cuyo referente

visual más importante es la propia película, como *El Señor de los Anillos: La Batalla por la Tierra Media*, *John Woo presents Stranglehold*, *Piratas del Caribe en el Fin del Mundo*, *Torrente: el juego*, ó *007: Quantum of Solace* que aquéllos juegos que, además de la película cuentan con una amplia tradición visual en el cómic. De esta forma *Spiderman 3*, *El Increíble Hulk: el videojuego oficial*, *Los 4 Fantásticos*, *X-Men: The Official Game*, o *Transformers: The game* hacen gala de un estilo de representación que se aproxima al fotorrealismo pero donde, es evidente, que no se han volcado los esfuerzos de producción.

No obstante, no debemos perder de vista que los videojuegos son animación infográfica programada para funcionar en tiempo real. Aunque cada vez las consolas y las máquinas son más potentes, también los juegos son más exigentes y no hay potencia ni tiempo suficiente para renderizar las escenas en tiempo real. Como resultado, la definición de los elementos de superficie (iluminación, texturas y renderizado) se acerca al fotorrealismo, pero no llega a confundirse con él ya que este nivel de acabado consumiría demasiados recursos que son necesarios para el funcionamiento del juego. Por otra parte, la propia animación de los personajes no puede ser orgánica, porque esto implicaría que hubiese fallos y asimetrías, cuando un videojuego demanda que la animación funcione por bucles automáticos y cálculos de trayectorias que, aunque ofrecen unos movimientos fluidos, no dejan de parecer artificiales. A pesar de que las imágenes aún no llegan al nivel de realismo de la imagen cinematográfica, el hecho de que la acción ocurra en el tiempo presente y desde un punto de vista en primera persona que permite que el jugador explore el espacio que habita, se genera una intensificación del realismo cinematográfico, tanto por la capacidad del ordenador para modelar el espacio tridimensional, como por el control que se le concede para decidir adónde va y qué es lo que hace (Darley, 2002: 249).

No obstante, las propias *cutscenes* de los juegos —las secuencias cinematográficas que, situadas entre niveles de juego, hacen avanzar la acción— al no estar sujetas a los requerimientos de la jugabilidad y estar pre-renderizadas, sí presentan unos estándares de calidad muy superior tanto en las cuestiones relativas a los parámetros de superficie como en las cuestiones relativas a la animación. En muchos de los casos analizados, como, por ejemplo en *Los 4 Fantásticos* o en *X-Men: The Official Game*, estas secuencias reproducen momentos clave del film de referencia que, además de centrar las cuestiones narratológicas, contribuyen a establecer el vínculo audiovisual entre ambos productos, con unos estándares de calidad en la producción muy elevados.

Aunque la simulación del referente fílmico no consiga estándares de calidad destacables en las secuencias de juego en ninguno de los casos analizados, es importante hacer referencia al detalle puesto en la recreación fidedigna de personajes, escenarios y ambientes que aparecen en el film. El cuidado diseño de estos elementos permite una inmersión más rápida en el juego, ya que al citar el universo visual del film, el jugador recupera una información que le ayuda a introducirse en la historia. En este sentido, los personajes se convierten en uno de los elementos clave, ya que el proceso de identificación fílmico se lleva más allá para funcionar como el avatar del jugador en la experiencia lúdica: cuanto mejor definido esté el personaje mejor funcionará la identificación. Un personaje protagonista que destaca por la profundidad de su caracterización es *Torrente*, del videojuego homónimo, cuyo diseño ha sido cuidado hasta el detalle: desde el físico,

al comportamiento e incluso la voz, prestada por el propio Santiago Segura, el actor protagonista del film. En este caso, es evidente que tanto el film como el juego se basan en la personalidad del personaje, por ello éste adquiere una importancia en el diseño audiovisual muy notable.

Del mismo modo, que en la recreación de personajes, el diseño de los escenarios se convierte en una parte crucial para lograr la inmersión del jugador y su participación como parte activa del desarrollo del juego. En este caso, los escenarios de *Piratas del Caribe en el Fin del Mundo* es un caso digno de mención. Las propias películas están inspiradas en los escenarios construidos para la famosa atracción de los parques Disney y, por ende, la ambientación es ya un factor importante, que se traslada al juego. En este caso, la identificación de Jack Sparrow no es tan elevada con el propio actor del film (Johnny Depp) pero sí con los escenarios en los que se desarrolla la acción del juego que, en muchos casos contiene las claves para poder seguir avanzando en la acción. De esta forma, el jugador debe interactuar con los elementos dispuestos en las distintas escenas (cañones, cuerdas, puentes, barriles de pólvora, etc.) y que son los que le dan el carácter al film para poder resolver los diferentes niveles de juego. Por otra parte, también cabe mencionar aquéllos juegos en los que existen espacios autónomos con escenarios dinámicos. Sería el caso de *Spiderman 3* o de *Lost: el videojuego*. En estos casos, el jugador tiene la oportunidad de recorrer espacios que conoce a través del film con total autonomía, explorando lugares y abriendo líneas narrativas que le son vetadas como espectador de la película.

Por último, cabe mencionar el ambiente que se recrea en los videojuegos en comparación con el film de referencia. Las bandas sonoras de todos los videojuegos del corpus reproducen fielmente los compases sonoros del film, identificando ya desde las pantallas iniciales de configuración el juego con el referente cinematográfico. No obstante, *John Woo presents Stranglehold*, el juego que funciona como secuela de *Hard Boiled* (*Lat sau san taam*, John Woo, 1992) va un paso más allá en la recreación del ambiente y adopta el reconocible estilo cinematográfico del director del film, John Woo —que participó activamente en la creación del juego—, para construir la ambientación. Así, los elementos audiovisuales como el tipo de planos, la duración, los movimientos de cámara, etc. destilan el mismo estilo que la película. Y, siendo una propuesta tan novedosa en la relación entre los productos cinematográficos y los videojuegos, evidentemente queda reflejado hasta en el propio título del juego.

#### 4. La narrativa en el videojuego

¿Quién *cuenta* un videojuego? El problema de los narradores, una cuestión de sempiterna controversia teórica a lo largo de la historia del análisis de textos audiovisuales, resulta aquí un fructífero campo de estudio de plena contemporaneidad. Si los nuevos sistemas de ocio digital apuestan cada vez más por la *habitación* del espectador/usuario en el *espacio*, entorno en el que aloja su endémico visionado quizá sean los videojuegos quienes resulten vencedores del envite narrativo de sus propuestas. Esta afrenta surge desde el momento en que el entorno virtual en el que se desarrolla el texto provoca una necesidad de desarrollar gráficos digitales cada vez más realistas para conseguir la inmersión total del jugador en el juego, por lo que la industria ha contribuido notablemente en el

desarrollo de estos gráficos tridimensionales (Martín Núñez, 2009: 170). Desde sus inicios, la capital diferenciación que un videojuego proponía respecto a sus referentes audiovisuales era la mutación de un espectador en un ente que interactúa con el discurso al que permanece imbricado a través de un —ya casi en vías de extinción— artefacto periférico que intermedia su participación, que codifica sus actos y decisiones en datos que el videojuego interpreta como su aportación a la narración. Y es que el videojuego es el único texto audiovisual de consumo masivo que nace *directamente* de o con la nueva tecnología, aunque la naturaleza del género le debe también mucho a formas culturales anteriores y adyacentes como los juegos tradicionales, las películas de animación, el cine, etc. (Darley, 2002: 231). Por todo ello quizá la idea de narración se ve rebasada por otra que se erige transversal en la concepción de todo videojuego: la *interacción*. El término interactivo en los videojuegos, según Darley, hace referencia a un modo característico de relacionarse con representaciones o ficciones audiovisuales. Al jugador se le otorga una manera de interpretar un papel principal en lo que ocurre y se le dan los medios para controlar, al menos en parte, lo que tendrá lugar dentro de la escena que ve en la pantalla. Por lo tanto, un videojuego supone que el jugador debe manejar una serie de controles que le permitan moverse por la escena y avanzar en el juego, y es precisamente la adquisición de respuestas casi automáticas las que proporcionan placer al jugador. Así, es la aptitud para el control lo que se convierte en una convención del disfrute del juego de ordenador (2002: 245-246). Por eso, tal y como señalan Hayes, Dinsey y Parker, (1995: 6) la diversión, la dificultad y la destreza derivada y obtenida del control de las opciones que se presentan en pantalla son las que definen la jugabilidad de un juego. En la inmersión del jugador en el relato existe un recurso heredado del discurso cinematográfico que responde a cuestiones relativas a la *ocularización*. Muchos de los juegos de nuestro *corpus* de análisis son *shooters*<sup>3</sup> que pueden jugarse con vista en *tercera* o *primera persona*. Esta terminología no atiende más que a la *escalaridad del plano* en el que se juega la partida —tercera persona: vemos completamente el cuerpo del personaje que manejamos— o a la identificación de nuestra mirada con la del personaje, lo que obedece al uso de un recurso utilizado ampliamente en el cine como marca enunciativa y que según Gómez Tarín (2011: 79-80) recibe el nombre de *ocularización interna* y que puede ser *con marca explícita* —el caso en que veamos claramente cómo somos nosotros quienes portamos el arma, por ejemplo— o *con marca implícita* —cuando nuestra mirada se asocia al cuadro que delimita el marco de la pantalla pero se trata de algo que deducimos y que no es comprobable a través de ninguna marca—.

---

<sup>3</sup> *Shooter* o videojuego de disparos conforma un subgénero que engloba un amplio número de tipologías de videojuegos que tienen la característica común de permitir controlar un personaje que, por norma general, dispone de un arma que puede ser utilizada a voluntad en el cumplimiento de una serie de misiones con objetivos concretos.

Si bien la *narración abierta* asegura una *habitación* más completa del *espacio* en el que se integra el consumo del producto audiovisual, ésta no puede nunca considerarse *plena*, porque el jugador siempre permanecerá prisionero de la insubsanable limitación de un universo finito de posibilidades que un *Grand imagier* previó como *esperables* y articuló como *jugables*

Del encuentro entre la narratividad y la interactividad de un videojuego se despoja una idea cardinal para nuestro artículo que es la contraposición entre la *narración abierta* y la *narración cerrada*. Esto resulta particularmente relevante si escrutamos, como en el presente estudio, el modo en que un producto interactivo como el videojuego —*narración abierta*— nace a partir de otro como una producción cinematográfica —*narración cerrada* bajo el corsé de la clausura narrativa hegemónica de los relatos cinematográficos— y en qué medida el primero recoge y subvierte los elementos y recursos del segundo. En un videojuego, la *narración* es abierta en tanto en cuanto el jugador interactúa con los elementos y con los otros personajes, generando así muchas historias muy similares pero siempre diferentes en tiempo real mientras el jugador avanza en el juego, aunque la estructura ya esté preconcebida (Darley, 2002: 242). El objetivo no es, por tanto, *llegar* al final del juego sino *pasarse* el juego, porque el disfrute proviene de adquirir habilidades y destrezas a lo largo de muchas horas de práctica, conocer el espacio a los enemigos, y memorizar los movimientos realizados para mejorar y poder avanzar en el juego. Es por esto por lo que la idea de clausura narrativa clásica asociada a la resolución de un enigma cinematográfico se diluye: los intentos fallidos hacen que la clausura sea «frecuente y variable: unas veces satisfactoria, otras frustrante» (Darley, 2002: 240).

Sin embargo, merece la pena matizar esa idea de *narración abierta* procurándole ciertas reservas. Si bien esta sondeada interacción del usuario en el videojuego como rebasamiento de la narrativa lineal, asegura una *habitación* más completa del *espacio* en el que se integra su consumo del producto audiovisual, ésta no puede nunca considerarse *plena*, porque el jugador siempre permanecerá prisionero de la insubsanable limitación de un universo finito de posibilidades que un *Grand imagier* (Gaudreault, 1988: 11) previó como *esperables* y articuló como *jugables*. Por todo ello nos encontramos ahora en condiciones de retomar nuestro interrogante de partida y poner en evidencia la relevancia de esta figura que acrisola los procesos narrativos del videojuego: el *meganarrador*, un “mostrador de imágenes”

(Gaudreault y Jost, 1995: 22) que ordena un relato regulado por un riguroso determinismo y que aspira a ser un *mundo* al que, sin embargo, se contrapone por su imposibilidad de carecer de comienzo ni fin (Laffay, 1964).

No podemos, no obstante, perder el horizonte que aquí nos mueve: intentamos reflexionar acerca de la relación entre cine y videojuegos, y de si ésta puede remitirse a significantes como *evolución*, *simbiosis* o *parasitismo*. La manera de desenvolvernos en un terreno de juego tan amplio y poliédrico —cine y videojuegos son entes que se trasvasan en una multiplicidad de direcciones y sentidos— exige la acotación metodológica a la que nos aproximábamos en la introducción: dilucidar la relación entre la película y el videojuego que surge adscrito a ella. En este sentido nos inquirimos alrededor de la impronta que el sujeto enunciador empírico deja sobre el producto generado, en cuyo seno se aloja el autor real (Gómez Tarín, 2011: 47-48) del videojuego en tanto en cuanto aparato de producción (Bettetini, 1984: 145-146).

El sujeto de la enunciación, inmaterial por definición, no posee un cuerpo. Lo posee, por el contrario, obviamente, el sujeto enunciador empírico, individual o colectivo; pero su incidencia sobre la estructura semiótica del texto audiovisual y, sobre todo, sobre aspectos pragmáticos del verdadero y concreto cambio comunicativo es parcial y problemática (Bettetini, 1996: 60).

En suma: ¿Tiene el juego sentido sin conocer la película de forma previa? ¿Existen en el juego elementos narrativos novedosos en referencia con la película? ¿Hay líneas argumentales que continúan la trama de la película? ¿Se pueden distinguir elementos creativos en el videojuego que vayan más allá de los planteamientos iniciales de la película de referencia? En definitiva, si tenemos en cuenta elementos de la película como su argumento, personajes, música, escenarios y todos aquellos que le dan forma, ¿qué tipo de relación se podría establecer entre la misma y el videojuego al respecto del conjunto de dichos elementos? ¿Enriquecida en el juego? ¿Congruente y equilibrada? ¿Subsidiaria y empobrecida?

El primer acercamiento al tropo de análisis no puede sino evidenciar la génesis de todo trasvase en una cuestión de importancia capital como el *género*, tanto de la película como del videojuego gestado a rebufo de su propuesta originaria<sup>4</sup>. En palabras de Altman (2000: 35), cuyo enfoque responde a la teoría del cine, pero que es perfectamente aplicable al videojuego, el género es un concepto versátil, flexible, que puede entenderse como *esquema básico* o *fórmula*, tanto como *estructura* —en un nivel superior— o simplemente como *etiqueta* —en un nivel inferior—, pero siempre supone un *contrato* con el público, algo que implícitamente firma la audiencia en pos de un *pacto espectadorial* al respecto de unas directrices, tanto formales como de contenido, que faciliten la decodificación del discurso y la *explotación y potenciación de su serialidad*<sup>5</sup>.

---

<sup>4</sup> Quizá sea momento aquí de apuntar la salvedad de que aunque en el presente trabajo pretendemos analizar el tipo de relación que establece el videojuego con la película de la que surge, ésta no siempre debe considerarse como ente originario desde una perspectiva epistemológica, pues con frecuencia el filme no es sino otra adaptación deudora de una creación anterior albergada en el seno de otro medio o discurso adyacente —como el *cómic* o la literatura, por ejemplo— y que afecta al modo en el que el jugador puede desentenderse de la obra cinematográfica si conoce el referente primigenio.

<sup>5</sup> Serialidad inmanente en el mundo de los videojuegos que resulta incontestable en el caso de las profusas y fecundas *sagas* de títulos con un interminable número de entregas cuyo formulismo se

Una vez el videojuego relaciona su estructura y desarrollo con el de la película referente, se establecen las conexiones a grandes rasgos. Los géneros se encuentran y se cruzan en tipologías y estéticas que abrazan un horizonte de expectativas compartido. Acción, aventuras, fantasía, infantil, comedia, ciencia-ficción, terror... son categorías amplias que hospedan características que cohabitan tanto el discurso cinematográfico como el de los videojuegos. Por ello el total de los videojuegos analizados en nuestro estudio nos devuelve una notable coherencia en la correspondencia genérica entre los dos productos. En el acomodo de este aparejamiento se observan, no obstante, ciertas oscilaciones que van desde una absoluta ilación —los casos de *Kung Fu Panda*, *Las crónicas de Spiderwick* o *John Woo Presents Stranglehold*<sup>6</sup>— hasta dificultosas adaptaciones que conservan cierto espíritu y estética del original —el caso de *Torrente: el juego*, cuyo tono grosero, zafio, pretendidamente vulgar y escatológico heredado de la comedia patria de la película, sólo puede impregnarse en el juego a través del personaje, sus chascarrillos y exabruptos fuera de la acción— o fallas en la correspondencia genérica estricta pero coincidente en temática —el misterio y la resolución de enigmas de *Los Secretos de Da Vinci: El manuscrito prohibido* en contraposición al *thriller* de intriga y acción con tintes sobrenaturales del filme *El Código Da Vinci*—.

En los títulos en los que los elementos narrativos del videojuego *enriquecen* en modo alguno a su referente fílmico, estos residen sobre todo en la posibilidad de recrear nuevos escenarios, personajes e historias inexistentes o apenas esbozadas en la película —*Kung Fu Panda: el videojuego*— o en la potenciación de la creatividad y la libertad de movimientos dentro del desarrollo de cada historia —*El señor de los anillos: la batalla por la Tierra Media* o *Spider-Man 3*—.

Precisamente por los recursos expresivos y narrativos que proceden de la aplicación de los géneros a los que hacíamos referencia, la percepción global que se tiene en esta dialéctica entre la película y su videojuego se traza a través de una marcada tendencia hacia la *congruencia* y el *equilibrio*. Resultan paradigmáticos los casos de *007: Quantum of solace*, con su elaborada arquitectura de escenarios y estratégica inmersión del jugador en las misiones de espionaje e intromisión<sup>7</sup>, las acertadas transposiciones del mundo del cómic con el cine como herramienta de intermediación ejecutadas en los videojuegos de *The X-Men: The Official Game*, *The Incredible Hulk* o *Los 4 fantásticos* y especialmente en el caso de *Transformers*:

---

explota hasta la saciedad metaforizando, en última instancia, la pregunta de la industria al espectador: «¿Todavía queréis creer en esto?», a lo que, primero su reconocimiento por parte del público como película dentro del género, y luego su correspondiente consumo, cristalizan el «sí» de la respuesta a esa alegórica pregunta.

<sup>6</sup> En el caso del título *John Woo presents Stranglehold* la coherencia genérica y narrativa entre videojuego y película es tal que el juego funciona a modo de secuela de la propia película —por lo que su historia es independiente— pero el nivel cualitativo y el éxito de su propuesta ha sido tal que Lion Rock Entertainment está desarrollando una versión fílmica del videojuego. Así, este trasvase se completaría con un curioso aboque simétrico: *del cine al videojuego* y *del videojuego al cine*.

<sup>7</sup> Al subgénero de espionaje, ocultación del personaje e intromisión estratégica y furtiva en espacios, lugares y edificios controlados evitando tanto la confrontación como ser detectado, cumpliendo misiones de obtención de objetos ocultos o secretos, se le define con el término anglosajón *Stealth*, cuyo paradigma pasa por ser el *Metal Gear Solid*.

*The Game*. En este *BattleMech*<sup>8</sup> lanzado al mercado el 26 de Junio de 2007, apenas unos días antes del estreno de la superproducción cinematográfica<sup>9</sup>, se permite al jugador *elegir bando* antes de iniciar su participación en el juego. De este modo, puede desarrollar su línea argumental siguiendo el trayecto narrativo —prestado del guión de la película— de los Autobots o los Decepticons en su objetivo compartido por conseguir la *Chispa Vital*. Así, la propuesta del videojuego resulta tremendamente valiosa porque enriquece el concepto de la elipsis —el fuera de campo— en la película, que aquí el juego rellena, completa, a modo de un imposible montaje alternado que explora la procedencia de las historias por separado que en la película “sólo” culmina con los choques comunes entre ambos bandos. Además, también está francamente bien trabajada la explotación de que los Transformers sean, además de robots humanoides, *vehículos*, por lo que el videojuego se convierte, en algunas misiones y momentos, en un juego de *conducción*, lo que enriquece creativamente la experiencia de una película más rígida en su discurrir a este respecto. *Transformers: The Game* también nos sirve como ejemplo de la tan inherente como inevitable subjetividad que azota los baremos de análisis de nuestro estudio, pues en última instancia estamos volviendo a enfrentarnos con el punto de vista del investigador, que ha de evaluar su percepción holística de un producto complejo e inferido por múltiples *inputs*. Así, *Transformers: The Game* realiza un despliegue creativo enriquecedor en los aspectos citados pero presenta carencias importantes en cuanto a su comparativa con el mastodóntico aparato técnico y tecnológico de la película y en un cierto matiz humorístico, familiar e incluso de reclamo adolescente que se pierde en la explosión desatada por la declarada acción como apuesta única del videojuego. Así, insistimos, se trata de ejercer una valoración siempre sujeta al yugo de la capacidad de argumentación, el bagaje y el prisma de análisis del investigador. Sólo en algunos casos de nuestro estudio —*El espantatiburones* o *Torrente: el juego*— se evidencia cierta desidia o dejadez como producto claramente *subsidiario* y *empobrecido*. Independientemente de la validez de estos videojuegos, que puedan resultar divertidos o incluso satisfactorios para el *target* al que van dirigidos, su excesiva simpleza, su infortunio en la adaptación o las estructuras narrativas raquílicas los condenan a ser productos meramente parasitarios e incluso prácticamente nulos como propuesta narrativa de interés.

---

<sup>8</sup> Este término específico, apócope de “batallas mecánicas” en inglés, se refiere a la modalidad de videojuegos que incluyen los enfrentamientos entre grandes máquinas, androides, robots y naves como elementos protagonistas de sus tramas.

<sup>9</sup> Hemos observado una comprobable constante en este aspecto, el de la comercialización de cada videojuego manejando unas fechas de lanzamiento que siempre operan al servicio de la promoción del producto *madre*, esto es, la superproducción cinematográfica. El único caso que requiere especial atención, por su exclusividad en este sentido, es la producción española *Torrente: el juego*, que se comercializa en Estados Unidos atendiendo a una mecánica publicitaria y promocional completamente despojada del referente cinematográfico que, con total seguridad, es absolutamente desconocido por un público norteamericano al que se le *vende* el juego como una suerte de versión mafiosa de *Cobra* o *Harry Callahan* que “*apatrulla la ciudad*”—sirva aquí el préstamo del tema principal de su banda sonora—.

## 5. Conclusiones

Tras el análisis de los distintos factores a través de los que establecemos la conexión entre el cine y los videojuegos más que una respuesta para describir esta relación tenemos varias ya que no existe una relación unívoca entre ambos productos. Así hemos constatado que hay videojuegos en los que se ha desarrollado un ejercicio creativo brillante. Partiendo de una buena base narrativa que aporta la película han creado un producto diferente que de la mano del componente cinematográfico aporta nuevas vías de exploración y/o ampliación de la historia original. Tenemos así productos que se complementan bien con las películas de partida y que a la vez nos aportan otra cosa que en sí tiene un valor propio como producto creativo.

Sin embargo, el anterior sería el punto de vista más positivo ya que en otros videojuegos la experiencia ha resultado poco interesante, al estar ante productos que eran poco más que un remedo de recuerdo de una película a la que no aportaban gran cosa en su relación. Podríamos decir que era de esperar encontrar esta vertiente subsidiaria con escasa relevancia como idea de relación poco creativa.

En cuanto al diseño gráfico del entorno, en las secuencias jugables, tiene a mantener una relación subsidiaria y empobrecida respecto a la película de referencia por cuestiones que tienen que ver con la potencia de la tecnología. Aunque las fronteras entre el cine y los videojuegos se están haciendo cada vez más difusas, aún se trata de productos diferenciados que le exigen esfuerzos distintos al espectador/jugador, y por ello, le ofrecen cosas distintas. De esta forma, se puede comprender cómo en el cine la calidad de la imagen, los parámetros de superficie y la animación, son una prioridad mientras que, en los videojuegos, estas cuestiones pasan a un segundo plano en pro de la capacidad de interactividad del jugador. Pese a esta desigualdad de partida en la parte visual, es importante destacar que la recreación fidedigna de los personajes, escenarios y ambientes de la película en el juego tiende a una relación congruente y equilibrada que contribuyen enormemente a la inmersión del jugador gracias a la familiaridad de los elementos con los que se encuentra.

En cuanto a las cuestiones relativas a un análisis centrado en la narrativa de los videojuegos, quizá en ellas residan las reflexiones más complejas y fructíferas. La evolución en el medio está poco a poco centrándose en las dinámicas mediante las cuales los jugadores son capaces de influir en el discurso en el que se sumergen y de qué manera las implicaciones con la enunciación reformulan los modos de representación cinematográficos que los videojuegos son capaces tanto de acoger como de subvertir.

Con todo, son muchos los caminos abiertos hacia el futuro y muy estimulantes las promesas futuras que un estudio como el que nos ocupa genera a modo de caldo de cultivo. Un estudio, éste, que nos ha resultado sumamente interesante a tenor de la observación y consideración de que la relación cine-videojuegos puede aportarnos novedades y creatividad con planteamientos diferenciados y que entroncan con coherencia en su originalidad con la idiosincrasia de las películas. Desde ese punto de vista la relación cine-videojuegos, lejos de ser un modelo cerrado da la impresión de que nos puede seguir ofreciendo sorpresas tanto en su representación interactiva, técnica como narrativa.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- ALTMAN, Rick (2000): *Los géneros cinematográficos*, Paidós, Barcelona.
- BETTETINI, Gianfranco (1984): *Tiempo de la expresión cinematográfica*, Fondo de Cultura Económica, México.
- BETTETINI, Gianfranco (1996): *La conversación audiovisual*, Cátedra, Madrid.
- DARLEY, Andrew (2002): *Cultura visual digital*, Barcelona, Paidós Comunicación.
- GAUDREAU, André (1988): *Du littéraire au filmique. Systeme du recit*, Meridiens Klincksieck, París.
- GAUDREAU, André y JOST, François (1995): *El relato cinematográfico*, Barcelona, Paidós.
- GÓMEZ TARÍN, Francisco Javier (2011): *Elementos de narrativa audiovisual: expresión y narración*, Shangrila Ediciones, Santander.
- HAYES, Michael; DINSAY, Stuart y PARKER, Nick (1995): *Games War: Video Games – A Business Review*, Londres, Bowerdean Publishing Company Ltd.
- LAFFAY, Albert (1964): *Logique du cinema (creation et spectacle)*, Masson, París.
- MARTÍN NÚÑEZ, Marta (2009): *La (re)construcción de la (hiper)realidad: usos de la animación infográfica en el spot publicitario en el contexto de la hibridación de medios*, Castellón, Universitat Jaume I, Departamento de Ciencias de la Comunicación. [Publicación en línea, Depósito legal/ISBN: 978-84-692-9162-7].