

tf g

memoria

comunicación  
audiovisual



TÍTULO: \_\_\_\_\_

ESTUDIANTE: \_\_\_\_\_

DIRECTOR/A: \_\_\_\_\_

CODIRECTOR/A: \_\_\_\_\_

**PALABRAS CLAVE:** \_\_\_\_\_

**RESUMEN:** \_\_\_\_\_





# *De Indiana Jones a Nathan Drake:*

*La influencia del cine de aventuras en los videojuegos de acción y aventuras  
desde 1990 hasta 2015*



*Por Victoria Díaz Bouza*

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>4</b>
<b>2. OBJETIVOS</b> .....	<b>6</b>
<b>3. DESARROLLO</b> .....	<b>7</b>
<b>3.1. ABSTRACT</b> .....	<b>7</b>
<b>3.2. DEFINICIÓN DEL CINE</b> .....	<b>7</b>
<b>3.2.1. GÉNERO DE AVENTURAS DENTRO DEL CINE Y SUS CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES.</b> .....	<b>12</b>
<b>3.3. DEFINICIÓN DE VIDEOJUEGOS</b> .....	<b>18</b>
<b>3.3.1. GÉNERO DE ACCIÓN Y AVENTURAS EN LOS VIDEOJUEGOS. CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES</b> .....	<b>21</b>
<b>3.3.2. SUBGÉNERO DE PLATAFORMAS DE AVENTURAS</b> .....	<b>27</b>
<b>3.3.3. BREVE HISTORIA DEL GÉNERO DE VIDEOJUEGOS DE AVENTURAS</b> .....	<b>32</b>
<b>3.4. CINE Y VIDEOJUEGO</b> .....	<b>39</b>
<b>3.4.1. PUNTOS DE CONTACTO ENTRE CINE Y VIDEOJUEGO.</b> .....	<b>41</b>
<b>3.4.1.1. CARRERA CONTRARRELOJ: EL AVANCE GRÁFICO EN LOS VIDEOJUEGOS Y EN EL CINE</b> .....	<b>48</b>
<b>3.4.1.2. CONEXIÓN ENTRE HISTORIA, NARRATIVA, RITMO Y PERSONAJES EN EL CINE Y EN LOS VIDEOJUEGOS</b> .....	<b>57</b>
<b>3.4.1.3. UNA BANDA SONORA COMÚN</b> .....	<b>64</b>
<b>3.4.1.4. TÉCNICAS DE INMERSIÓN EN EL MUNDO DEL CINE Y LOS VIDEOJUEGOS</b> .....	<b>67</b>
<b>3.4.2. LA GRAN DIFERENCIA ENTRE CINE Y VIDEOJUEGO: NARRATIVA VERSUS INTERACTIVIDAD</b> .....	<b>74</b>
<b>3.4.3. ADAPTACIONES DE CINE Y VIDEOJUEGOS: EL ETERNO DESENCUENTRO</b> .....	<b>80</b>
<b>3.5. CASO DE ESTUDIO</b> .....	<b>90</b>

<b>3.5.1. UNCHARTED 3: LA TRAICIÓN DE DRAKE (NAUGHTY DOG, 2011)</b> .....	<b>90</b>
<b>3.6. CONCLUSIONES</b> .....	<b>100</b>
<b>3.7. FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN</b> .....	<b>102</b>
<b>4. METODOLOGÍA</b> .....	<b>103</b>
<b>4.1. BIBLIOGRAFÍA</b> .....	<b>105</b>
<b>4.2. RECURSOS ELECTRÓNICOS</b> .....	<b>107</b>
<b>4.3. LUDOGRAFÍA</b> .....	<b>114</b>
<b>4.4. FILMOGRAFÍA</b> .....	<b>118</b>
<b>4.5. CONTACTOS</b> .....	<b>120</b>
<b>5. AGRADECIMIENTOS</b> .....	<b>121</b>



## 1. Introducción

Desde que tuviera lugar su nacimiento tras la segunda guerra mundial hasta la actualidad, los videojuegos han ido evolucionando no solo en su narrativa, estética y técnica, sino en el enfoque del público al que va dirigido.

De la misma forma que ha avanzado a través de todas esas fronteras, el videojuego ha ido evolucionando su forma de narrar historias, a medida que su importancia en la sociedad iba aumentando con el paso de los años. Y es que un videojuego, al igual que una película o un libro, nos trata de contar una historia y sumergirnos dentro de ella con el fin de entretenernos, para intentar transmitirnos unas sensaciones y experiencias determinadas. Y dependiendo de éstas, nuestra experiencia es diferente. Y aunque los videojuegos tienen el *gameplay*<sup>1</sup> y la capacidad de interactuar con ese mundo creado, en lugar de ser un mero lector o espectador como en otros medios audiovisuales, desde hace mucho tiempo la narrativa de los juegos se ha visto influenciada por el cine de una forma cada vez más llamativa y clara. Ya fuese inspirándose en las historias clásicas y en la estética como en los cuentos de hadas o películas de animación como en los casos de los videojuegos *Child of Light* (Ubisoft, 2014) y *Ori and the Blind Forest* (Moon Studios, 2015), aventuras gráficas en formatos de series de televisión como de *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012), o bien películas que directamente imitan la estética de cine como *Uncharted* (Naughty Dog, 2007-2016), *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) o *The Order 1886* (Ready at Dawn, 2015).

Es fácil recordar los casos más recientes en los que los videojuegos se fusionan con el cine tanto a nivel de estética y guión (videojuegos como *Heavy Rain* y *Beyond 2 Almas* de Quantic Dream, 2010 y 2013) como de desarrollo y a nivel jugable (películas como *Apocalypto* de Mel Gibson, 2006 o *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo* de Jerry Bruckheimer, 2010), pero, ¿desde cuándo el cine ha empezado a influenciar tanto en este entretenimiento? ¿Cuáles son las características que tienen en común el arte del cine con el de las máquinas “mata-marcianos”? ¿Qué títulos han destacado más en esta

---

<sup>1</sup> *Gameplay*: término conocido en español como *jugabilidad*, que hace referencia a todas las propiedades que describen la experiencia de un jugador con sus interacciones ante un juego determinado.

fusión de medios y hasta qué punto se le ha dado mayor importancia a la narrativa que a la experiencia de juego?

En este trabajo vamos a intentar responder a todas estas incógnitas y descubrir cómo dos de los medios audiovisuales más importantes de la industria llegaron a fusionarse hasta dar como resultado las producciones que vemos hoy.

En particular, vamos a centrarnos en cómo el *cine de aventuras* afectó a la narrativa y estética de dicho género de videojuegos. A lo largo de la historia del cine, ha habido un gran número de obras importantes de dicho género que han marcado época e influenciado a juegos posteriores tanto en mecánica como en narrativa. Un buen ejemplo de dichas cintas son las obras creadas por Steven Spielberg como la tetralogía de *Indiana Jones* (1981-2008) y la tetralogía de *Jurassic Park* (1993-2015) o la trilogía de *La Momia* (Stephen Summers, 1999-2008). Dichos largometrajes influenciaron no solo a nivel estético o narrativo, sino a nivel jugable y de interacción del personaje con los escenarios, y prueba de ello son videojuegos clásicos como la saga *Tomb Raider* (Core Design de 1996 a 2003; Crystal Dynamics de 2006 hasta la actualidad), la trilogía de *Prince of Persia Las Arenas del Tiempo* (Ubisoft, 2003-2010) y la serie de videojuegos *Uncharted* (Naughty Dog, 2007-2016).

## 2. Objetivos

En este proyecto teórico de investigación de videojuegos, los objetivos que se van a tratar de cumplir serán los siguientes:

- Examinar las condiciones que puedan diferenciar al cine del videojuego y, asimismo, los puntos en común que hay entre ambos.
- Establecer un repaso cronológico de los videojuegos del *género de acción y aventura* más importantes a través de los que se pueda apreciar el avance de la influencia del *cine de aventuras* dentro de dicho género.
- Descubrir qué factores provocaron esta unión entre ambos medios audiovisuales a través de dicha cronología.
- Analizar la influencia del *cine de aventuras* en los videojuegos de acción y aventuras a nivel narrativo, estético y de *gameplay*, y que a su vez sirva de ejemplo para demostrar la unión de elementos entre cine y videojuegos.
- Gracias a esta investigación, establecer unas conclusiones generales, parciales y plantear futuras líneas de investigación.

### 3. Desarrollo

#### 3.1. Abstract

En este trabajo de investigación se trata de explorar la relación que hay entre el género de *cine de aventuras* y, en particular, su influencia específica en los *videojuegos de acción y aventura*, qué elementos hicieron que ambos se fusionaran y cuáles son sus factores más importantes.

#### 3.2. Definición de cine

Para poder realizar dicho proyecto, es necesario que primero aclaremos las definiciones básicas de los elementos que vamos a estudiar, en este caso el cine y el videojuego.

En principio, el cine es una técnica y un arte basado en proyectar una serie de imágenes de forma rápida y sucesiva que crea la sensación de movimiento. Se usa como una forma para contar y narrar historias o diferentes sucesos, y es considerado el séptimo arte del mundo clásico<sup>2</sup>. Sin embargo, su definición resulta muy ambigua, amplia y compleja debido a la gran diversidad de películas y la libertad de creación y realización de cada una de éstas.

Una vez definido el cine de forma técnica, hay que explicar que el cine es una forma de arte que sirve para narrar acontecimientos y diferentes historias, y es considerado el séptimo arte del mundo clásico (después de la música, pintura, arquitectura, teatro, danza, literatura).

Dentro de las creaciones cinematográficas, hay que ocuparse de su narrativa, guión, montaje, efectos especiales, fotografía y demás trabajos y manifestaciones artísticas individuales que se unen para realizar dicho largometraje, las cuales son tan variadas y de tan gran calidad que es difícil de calcular o clasificar el valor artístico de una producción cinematográfica. En la mayoría de casos se le atribuyen al director como autor de éstas.

---

<sup>2</sup> Mundo clásico: término que hace referencia a los antiguos romanos y griegos, comprendido como periodo entre la formación de la polis griega y la caída del Imperio Romano. Clásico viene del término latín *classicus* que significa “primera clase”, un término que se usaba para referirse a la infantería pesada del ejército romano. Las artes clásicas engloban música, pintura, arquitectura, teatro, danza y literatura. El cine es considerado el séptimo arte.

Dentro de las definiciones de lo que es el cine, podemos encontrar diversas teorías y definiciones de diferentes figuras importantes de dicha industria:

*“El hecho de formar parte del cine como profesional me coloca en la tesitura de ver el CINE desde dos puntos de vista. Como espectadora creo que el CINE es la manera más fantástica que tenemos para contar historias, porque forma parte de nuestra cultura -y ya posiblemente de nuestros genes-. Todas las historias que se transmitían oralmente, después por medio de la escritura o gráficamente y más tarde teatralmente, gracias al cine podemos vivirlas como un espectáculo tan real que, en función del talento de los creadores, puede jugar con nuestras emociones como ninguna otra Arte.*

*Y precisamente como profesional creo que este 7º Arte como lo han denominado es la más completa de todas, justamente porque es un Arte coral, y aunque exista la figura de un Director que firma su obra, para que de verdad sea Obra Maestra es imprescindible que todos y cada uno de los que conforman el equipo creativo -guionistas, compositores. directores de foto, de arte, vestuario...- y el técnico, trabajen con la mejor inspiración y en función, no de su carrera propia sino de la Obra Audiovisual.” - Chelo Loureiro, productora cinematográfica del cine de animación, Vicepresidenta de Diboos. Entrevista personal. (2015).*

Esta definición de cine por parte de Chelo Loureiro es muy acertada porque demuestra las capacidades únicas que tiene el cine para contar una historia y la importancia que ha alcanzado dicho medio en nuestra cultura. Además respalda la complejidad de este arte debido a todas las personas que tienen que colaborar dentro de una obra para poder plasmar la historia que se quiere mostrar al público.

*“Para el mí el cine es un medio para contar una historia.” - Francisco Luis Fernández Soriano. Profesor de Secundaria del Colegio Diocesano Santo Domingo. Entrevista personal (2015).*

Esta definición clara y sencilla es perfecta para describir la función principal que el cine comparte con otros medios como la literatura: la intención de contar un relato.

*“Todos tendemos a pensar en el cine como si fuese una sustancia, pero eso son trampas románticas. No existe cine más cine y cine menos cine, de la misma manera que no hay fonemas más puros que otros. El cine es un lenguaje, otro lenguaje, y como mucho podemos escoger alguna particularidad para empezar a definirlo. Yo escojo esta: en mitad de la travesía que va de la génesis del proyecto hasta el montaje último hay un punto, el rodaje, en el que todos los elementos de la película están diseminados, y ninguno de los responsables conserva la visión global. Un rodaje es un colectivo de adultos haciendo chorradas bajo el pánico y la prisa, movidos por el recuerdo de que todo tuvo sentido en su momento, y por la fe en que algún día volverá a tenerlo.”* – Nacho Vigalondo, *El Cine según Vigalondo y Guerín* (2012).

Esta teoría de la definición del cine es muy cierta porque el cine se diferencia del resto de medios como el teatro y la literatura debido a que usa su propio lenguaje, los diferentes planos que captura mediante los movimientos de cámara.

*“El cine es una escritura de imágenes y sonidos en movimiento. Esta escritura ha vertebrado buena parte de mi relación con el mundo (en tanto que espectador y cineasta; en tanto que lector y escritor). Con el alfabeto de esa escritura puedes contar una historia de muchas maneras posibles. También puedes componer un poema, una carta, una descripción, dejar un testimonio...”*– José Luis Guerín, *El Cine según Vigalondo y Guerín* (2012).

Esta teoría también respalda la definición, tanto a nivel técnico como narrativo, de que el cine es una forma no solo de mostrar imágenes en movimiento, sino de contar una historia de mil maneras distintas dependiendo de la visión del director.

*“Pure cinema is complementary pieces of film put together, like notes of music make a melody. There are two primary uses of cutting or montage in film: montage to create*

*ideas — and montage to create violence and emotions.*” – Alfred Hitchcock, *Alfred Hitchcock and Peter Bogdanovich (1963)*<sup>3</sup>.

En esta definición se remarca la idea de que el cine está compuesto por diferentes partes artísticas (guión, música, montaje, efectos especiales, etc) que unidas forman la historia que se quiere contar y el resultado final que se quiere mostrar al público.

*“El cine es una poderosa herramienta cultural que permite conocer algunos elementos de la condición humana a través de la imagen y del sonido enriquecido con todas las bellas artes para tratar de impactar al intelecto y a la emoción. Procura llegar al espectador a través de la empatía por los personajes y la proyección de las experiencias propias con lo que se ve en la pantalla. Se revisa en este artículo la importancia de las neuronas espejo y de la empatía para que los espectadores se sientan cercanos a la situación que se vive en el cine y la necesidad de una buena formación para comprenderlo mejor.”* – Wilson Astudillo Alarcón y Carmen Mendinueta Aguirre, *Revista de Medicina y Cine (2007)*

Esta definición es también muy acertada porque como bien dice, el cine es una forma de transmitir emociones y condiciones humanas a través del sonido y la imagen. Es un medio audiovisual que intenta hacernos llegar un mensaje a través de la conjunción de las diferentes facetas artísticas que la componen.

*“En cuanto a una definición de lo que es el cine - es difícil definir lo que es hoy día - dada la realidad contemporánea de la convergencia de los muchos medios que consisten de imágenes en movimiento y el uso frecuente en todo tipo de películas de imágenes de múltiples orígenes (vídeo, televisión, animación, fotografía fija, imágenes generadas por ordenador, etc.). Dado esto, una definición basada en la forma u origen de las imágenes tiene poco sentido. Tampoco sería muy satisfactoria una definición que*

---

<sup>3</sup> (T.L.): *“El cine puro son unas piezas complementarias de películas unidas, como notas de música escritas para crear una melodía. Hay dos tipos de cortes o montaje en una película: montaje para crear ideas – y montaje para crear violencia y emociones”* - Alfred Hitchcock, *Alfred Hitchcock and Peter Bogdanovich (1963)*.

*lo distinguiera de otros medios por su condición de artefacto visual concebido principalmente para ser experimentado en una sala de cine - porque esto excluiría a películas creadas para exhibirse en otro tipo de espacio - por ejemplo en una galería de arte, en televisión, en línea, etc. - y además hoy día casi todas las películas se producen pensando en múltiples salidas y 'spin-offs'. ¿Se resiste - tanto como forma, práctica y concepto - a ser definido fácilmente!*” – Erika Morgan Tamosunas, profesora universitaria, especialista en cine y vicedecana de la universidad de Westminster. Entrevista personal (2015).

Esta definición razona y demuestra la razón por la que es tan difícil conseguir una definición de lo que es el cine, pues debido a todos los medios y técnicas existentes, hace que el cine sea mucho más que la limitación a ser solo una forma de contar historias.



### 3.2.1. Género de aventuras dentro del cine y sus características principales

El género cinematográfico que vamos a abarcar en concreto es el *cine de aventuras*, una especialidad que muestra un mundo lleno de combates, exploración, misterios, peligros y escaramuzas protagonizado por un héroe particular y situado en una localización exótica, una cinta en la que predomina la acción.

“Creo que todas las películas tienen como motivo contar una historia, la manera de hacerlo diferencia para mí el género.” - Francisco Luis Fernández Soriano. Profesor de Secundaria del Colegio Diocesano Santo Domingo. Entrevista personal (2015).

Este comentario demuestra que, aunque el cine en general tiene como función principal contar una historia, lo que diferencia unos géneros de otros es la forma en la que se cuenta y los diferentes elementos que se usan para diferenciar un género de otro.

Este género se creó en Italia como medio para exaltar el pasado histórico y más adelante fue usado durante la Revolución rusa (como *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924). El género alcanzó su máxima popularidad en los años treinta y cuarenta en Hollywood, gracias a películas como *Las aventuras de Robin Hood* (Michael Curtiz, 1938), películas en las que generalmente los protagonistas eran hombres valientes que luchaban contra los tiranos. El principal exponente de dicho géneros es *En Busca del Arca Perdida* (Steven Spielberg, 1981), la primera película de la saga cinematográfica *Indiana Jones* (1981-2008), causando un gran apogeo en la década de los ochenta, aunque en general ha sido un género que nunca ha tenido problemas gracias a su gran aceptación y éxito dentro del público. Durante la época y los años venideros, aunque el *género puro de aventuras* se mantuvo<sup>4</sup> vivo gracias a sagas de películas como *La Momia* (Stephen Sommers, 1999) y *Piratas del Caribe* (Jerry Bruckheimer, 2003), también ha tenido éxito dentro de diferentes subgéneros, tales como la fantasía con adaptaciones literarias de *El Señor de los Anillos* (Peter Jackson, 2003-2005), *Las*

---

<sup>4</sup>Consultar *Media Cine > cine > Géneros cinematográficos > 4.11. Aventuras*; < <http://recursos.cnice.mec.es/media/cine/bloque4/pag11.html> > [Consultado el 4 de Abril de 2015]

*Crónicas de Narnia* (Andrew Adamson, 2005), *El Hobbit* (Peter Jackson, 2012-2014) o el género de ciencia ficción, como la famosa saga de *Star Wars* (George Lucas, 1977).



Imágenes de dos de las sagas de cine de aventuras de todos los tiempos: la saga cinematográfica del género de fantasía *El Señor de los Anillos* (Peter Jackson, 2001-2003), y la saga de ciencia ficción *Star Wars* (George Lucas, 1977-2015).

*“Adventure Films are exciting stories, with new experiences or exotic locales. Adventure films are very similar to the action film genre, in that they are designed to provide an action-filled, energetic experience for the film viewer. Rather than the predominant emphasis on violence and fighting that is found in action films, however, the viewer of adventure films can live vicariously through the travels, conquests, explorations, creation of empires, struggles and situations that confront the main characters, actual historical figures or protagonists.*

*Adventure films were intended to appeal mainly to men, creating major male heroic stars through the years. These courageous, patriotic, or altruistic heroes often fought for their beliefs, struggled for freedom, or overcame injustice. Modern adventure films,*

*some of which have been successful blockbusters, have crossed over and added resourceful action heroes (and oftentimes heroines).*

*Under the category of adventure films, we can include traditional swashbucklers, serialized films, and historical spectacles (similar to the epics film genre), searches or expeditions for lost continents, "jungle" and "desert" epics, treasure hunts and quests, disaster films, and heroic journeys or searches for the unknown. Adventure films are often set in an historical period, and may include adapted stories of historical or literary adventure heroes (Robin Hood, Tarzan, and Zorro for example), kings, battles, rebellion, or piracy.*

*Adventure films share many elements with other genres - there are numerous examples of sci-fi, fantasy, and war films with characteristics of this genre. Adventure films, in a broader context, could include boxing movies, motor racing films, and films adapted from literary novels.” – Tim Dirks, Adventure Films, Filmsite.org (2015)<sup>5</sup>*

---

<sup>5</sup> *“Las películas de aventura son historias emocionantes con nuevas experiencias y lugares exóticos. Las películas de aventuras a las películas de acción, y son diseñadas para proporcionar experiencias llenas de acción y energía para el espectador. En vez de la predominancia del énfasis en violencia y peleas que se encuentra en películas de acción, sin embargo, el espectador de las películas de aventuras puede vivir a través de los viajes, conquistas, exploraciones, creación de imperios, rebeliones y situaciones que enfrentan a los personajes principales, figuras históricas o protagonistas.*

*Las películas de aventura tenían la intención de apelar en su mayoría a los hombres, creando estrellas masculinas y heroicas a lo largo de los años. Estos valientes, patrióticos y héroes altruistas solían luchar por sus creencias, rebelarse por la libertad, o resistirse ante la injusticia. Las películas de aventura moderna, algunas de las cuales han sido éxitos en taquilla, han cruzado la línea y añadido héroes de acción con recursos (y muchas veces a heroínas).*

*Bajo la categoría de películas de aventura, podemos incluir las películas tradicionales de espadachines y espectáculos históricos (similares al género de películas épicas), búsquedas o expediciones de continentes perdidos, epopeyas que tienen lugar en la jungla o en el desierto, cazas de tesoro y misiones, películas de desastre y viajes heroicos o búsqueda de lo desconocido. Las películas de aventura están comúnmente situadas en un período histórico, y tal vez incluyan historias adaptadas de héroes aventureros literarios o históricos (Robin Hood, Tarzán, y el Zorro, por ejemplo), reyes, batallas, rebeliones, o piratería.*

*Las películas de aventura comparten muchos elementos con otros géneros, hay numerosos ejemplos de ciencia ficción, fantasía, y*

*películas de guerra con características de este género. Las películas de aventura, en un contexto más amplio, podrían incluir películas de boxeo, películas de carreras de moto, y adaptaciones de obras literarias.” – Tim Dirks, Adventure Films, Filmsite.org (2015).*

Esta definición no solo apoya la descripción previamente escrita, sino que además nos ayuda a recopilar una serie de factores importantes que las películas de aventura tienen en común.

Entre las principales características del género podemos destacar el tratamiento intrascendente de los diferentes conflictos que se muestran en la historia planteada, pues casi siempre el relato actúa como mera guía para la sucesión de las diferentes escenas de acción.



Escenas de *En Busca del Arca Perdida* (Steven Spielberg, 1981) en las que se aprecia cómo la trama de la búsqueda del tesoro actúa como mero hilo conductor a una escena de acción, en este caso la escapada de una trampa mortal de un templo antiguo.

Otro de los factores clave es que las escenas de mucha acción (batallas, persecuciones, etc.) siempre se filman en planos cortos para así acelerar el ritmo de la historia y atraer la atención del espectador. Se utilizan planos cortos y rápidos para acelerar el ritmo de la narrativa, tales como las persecuciones y batallas de la cinta.

Sus personajes suelen ser estereotipos muy marcados y típicos, como el héroe valiente, fuerte y honesto y el villano malvado y sin escrúpulos en las que el bien siempre vence

al mal. Los protagonistas tienen que superar diferentes dificultades y evolucionar a lo largo del progreso de la historia.

*“Indiana Jones es la película de aventura en donde el héroe dejó de ser algo inalcanzable porque Spielberg lo ‘humanizó’ y, con esto, sedujo a una audiencia que compró inmediatamente ese modelo porque podía compararse e incluso transformarse en él. La base es, precisamente, la construcción de un excelente personaje, sin fisuras porque está creado desde la infancia y trazando toda su trayectoria, con una historia personal bien planteada que responde con coherencia ante cualquier situación.”* - Chelo Loureiro, productora cinematográfica del cine de animación, Vicepresidenta de Diboos. Entrevista personal. (2015).”

Esta definición de lo que supuso la saga de películas *Indiana Jones* (Spielberg, 1981-2008) dentro del *cine de aventuras* explica perfectamente la importancia dentro del género de la construcción de un personaje. Y es que gracias al famoso caza-tesoros creado por Steven Spielberg, se consiguió que los protagonistas fuesen más humanos dentro del género, más creíbles y por tanto más identificables con los espectadores.

La acción y el drama dentro de la historia se desarrolla fuera de los lugares cotidianos y suceden en espacios exóticos y lejanos, tales como desiertos, selvas o galaxias. Y las acciones se suelen narrar como si ya hubiesen pasado.

En general, se le da más importancia a la ambientación, efectos especiales y vestuario que al guión. Desde la época de los ochenta hasta la actualidad, la cultura actual o *mainstream*<sup>6</sup> de la sociedad ha mostrado su gusto por las escenas aceleradas y de acción en la que se transmite aventura, emoción y experiencias que no se pueden vivir de otra forma. Es así como surge el cine comercial en el que se busca sobre todo el beneficio por encima de la faceta artística de la película y se abusa de las características del género.

---

<sup>6</sup>*Cine comercial*: Término que designa las preferencias predominantes que tiene la sociedad en un punto determinado. Se usa en el arte en general para designar trabajos que tienen grandes medios de comercialización y producción que consiguiera llegar al mayor número de públicos. Muchas veces ocasiona una pérdida de cultura y calidad artística.

”Es un género en donde prima más el espectáculo que la historia. Las tramas pueden ser más o menos interesantes -incluso anacrónicas o pueriles- pero en la manera de contarlas es en donde se invierte todo el potencial de los recursos -ritmo, efectos especiales...- para conseguir no dar tregua al espectador y conseguir únicamente su disfrute. Como el objetivo es únicamente divertir, le exijo que me divierta pero siempre de una manera inteligente, que me sorprenda.” - Chelo Loureiro, productora cinematográfica del cine de animación, Vicepresidenta de Diboos. Entrevista personal. (2015).

Esta definición de Chelo Loureiro del *cine de aventuras* explica de forma perfecta que la base principal de dicho género es el espectáculo, marcado por los efectos especiales y el ritmo acelerado de la trama, aunque ésta sea de mejor o peor calidad. Lo importante es ofrecer diversión, espectáculo y sorprender al espectador.

“El género de acción y aventura son películas en las que la historia transcurre en entornos fantásticos o reales que levantan al espectador de la silla a un ritmo trepidante” - Francisco Luis Fernández Soriano. Profesor de Secundaria del Colegio Diocesano Santo Domingo. Entrevista personal. (2015).

Esta definición del *cine de aventuras* es muy acertada, ya que remarca varios de los factores más importantes de dicho género cinematográfico como las localizaciones exóticas y el ritmo acelerado de la acción.

### **3.3. Definición de videojuego**

Desde un punto de vista técnico, un videojuego es un juego electrónico y digital en el que una o más personas consiguen interactuar con lo que ocurre en la pantalla de vídeo a través de un mando gracias a un dispositivo que emite dichas imágenes en un televisor. Este dispositivo que emite dichas imágenes con las que interactuamos a través del mando se llama plataforma, la cual puede ser desde un ordenador, una máquina *arcade*<sup>7</sup> recreativa o una videoconsola, y en los tiempos actuales, hasta un móvil. El controlador que refleja nuestras interacciones en la pantalla a través de la plataforma varía dependiendo de ésta, pudiendo ser un botón, un ratón, un joystick, y muchas veces una combinación de varios de éstos, en los conocidos mandos o *gamepads*<sup>8</sup>.

Es una aplicación interactiva cuyo objetivo es el entretenimiento y a través del cual no solo cuenta historias y experiencias visuales como en el cine, sino que gracias a la interactividad que permiten los controles, hacen que el espectador se convierta en protagonista y ejecutor de lo que ocurre en la pantalla del televisor.

Es tal el progreso de la calidad y el nivel artístico y cultural de los videojuegos a lo largo de los años que es incluso considerado por muchos el octavo arte.

*“Es una de las mayores industrias del entretenimiento en donde el Arte, el Ingenio y la Tecnología compiten en pie de igualdad.”* - Chelo Loureiro, productora cinematográfica del cine de animación, Vicepresidenta de Diboos. Entrevista personal. (2015).

Esta definición de lo que es el videojuego es muy acertada porque afirma que tanto la tecnología como la parte artística y creativa son igual de importantes a la hora de crear un videojuego.

---

<sup>7</sup> *Arcade*: Término que se aplica a las máquinas recreativas de videojuegos que se encuentran disponibles en lugares públicos, ya sean bares, centros de ocio, y sobre todo en salones recreativos.

<sup>8</sup> *Gamepad*: Dispositivo de entrada que se usa para interactuar con un videojuego, ya sea en una consola u ordenador. Dicho controlador permite al jugador interactuar con los elementos que componen el videojuego para conseguir cumplir los requisitos necesarios para avanzar en el desarrollo del juego.

Espen Aarseth, en *Gaming Conceptz, Interview with Espen Aarseth (2012)* apunta que:

*““Game” (“Spiel”) is a concept that cannot be formally defined, and when we try to do so, we inevitably end up with merely a definition of a sub genre. I do have a definition of games, but I also acknowledge that this is an overproductive definition, that also includes phenomena such as musical instruments: “Games are facilitators that structure behavior, mainly for the purpose of entertainment.” Note that I don’t use the word ‘rules’, but the broader term ‘structure’.”*<sup>9</sup>

Esta explicación defiende la teoría de que un videojuego es mucho más complejo de lo que parece en un principio, y que puede resultar tan ambigua como la del cine, pues abarca tantos géneros (aventura, terror, supervivencia, thriller,...) que es difícil poder hacer una definición general que englobe todos sus ámbitos. Pero lo que se puede sacar de ellos en común es que tienen una función de entretenimiento mediante su capacidad interactiva.

Al igual que las películas, la variedad y tipos de clasificación de géneros es muy diversa y variada, lo que depende no solo de la interactividad jugador-juego mediante el mando, sino de la temática de la ambientación de dicho videojuego, pues aunque los videojuegos tienen diferentes enfoques, al igual que las películas, también cuentan historias, las cuales, combinadas con la interactividad de éstas, hacen que sean de diferentes tipos.

Por ejemplo, si nos ceñimos al tipo de videojuego, éste puede ser de rol, de acción y aventura, de estrategia, de plataformas, de deportes, de disparos en primera persona, aventuras gráficas, etc. Éstas a su vez, nos narran acontecimientos e historias que podemos clasificar en conjunto con la experiencia, como fantasía, ciencia ficción, *survival horror* y terror, aventura, etc.

---

<sup>9</sup> (T.L.): *““Juego” (“Spiel”) es un concepto que no se puede definir formalmente, y cuando tratamos de hacerlo, inevitablemente, terminan con una mera definición de un subgénero. Tengo una definición de los juegos, pero también reconozco que esta es una definición sobreproductiva, que también incluye fenómenos como instrumentos musicales: “Los juegos son facilitadores que estructuran el comportamiento, principalmente para fines de entretenimiento.” Tenga en cuenta que yo no uso la palabra “reglas”, pero el término “estructura” más amplio ”.* – Espen Aarseth, *Gaming Conceptz, Interview with Espen Aarseth (2012)*.

*“Yo que soy de la generación de los 80, para mí un videojuego es un modo de entretenimiento que no siempre tiene porqué contar una historia, sirve más como entretenimiento.”* - Francisco Luis Fernández Soriano. Profesor de Secundaria del Colegio Diocesano Santo Domingo. Entrevista personal (2015).

Esta definición de videojuego es muy interesante, porque remarca que, aunque los videojuegos se usan para contar historias, al igual que el cine, no es su función principal. Pues a pesar de sus facultades narrativas, el videojuego nació como un medio de entretenimiento basado en la interactividad, que es lo que lo diferencia del resto de medios. (Consúltese punto 3.4.2.)



### **3.3.1. Género de acción y aventuras en los videojuegos. Características principales**

En este caso en concreto vamos a describir el *género de aventura*, que es el género de videojuego en el que nos vamos a centrar:

El *género de acción y aventura* dentro de los videojuegos ha sido clasificado de forma muy ambigua y generalizada desde que su aparición. De hecho, dicha definición se puede usar prácticamente para cualquier tipo de aventura que combine diferentes retos para el jugador basados en la acción y solución de situaciones en tiempo real. Esto se convierte en una contraposición a los juegos de estrategia o de rol, que son videojuegos en los que se usan diferentes elementos estratégicos para solucionar un problema, como los puntos de experiencia. Pero el problema no se resuelve en tiempo real como en el de aventuras, sino el juego se va desarrollando por turnos.

“*Los videojuegos son descendientes del cine, particularmente del de acción y aventura que tiene como única finalidad la diversión, lo que se reproduce en los videojuegos de este género.*” - Chelo Loureiro, productora cinematográfica del cine de animación, Vicepresidenta de Diboos. Entrevista personal. (2015).

Esta descripción de los videojuegos de *acción y aventura* demuestra que, al igual que en el género de *cine de aventuras*, su finalidad es la misma: la diversión y el espectáculo.

Las características principales de un videojuego de este género son que tienen un ritmo de acción mucho más rápido que el de otros géneros y que incluyen diferentes retos ya sean conceptuales o físicos. De hecho muchas aventuras lo que hacen es mezclar mecánicas jugables, es decir, modos de interacción de otros géneros distintos, para poder aumentar el ritmo de la aventura consiguiendo una variedad mayor en la *gameplay*. Pero sin duda, las características más importantes que forman parte de un *juego de aventuras* son la recolección de objetos, la exploración e interacción con los escenarios y la resolución de diferentes rompecabezas. El movimiento del personaje que controlamos suele ser similar al de un juego *arcade*, pues tenemos por un lado el control

del movimiento del personaje y de la cámara de éste (la cámara la usamos para mirar a nuestro alrededor desde el punto de vista del personaje, sea en primera o tercera persona) y luego mediante botones o combinaciones también tenemos comandos de acción que nuestro protagonista puede realizar, como combates, o sencillamente realizar determinadas interacciones en un lugar determinado.<sup>10</sup>



Estas diferentes secuencias de acción sacadas de *Uncharted 2: El Reino de los Ladrones* (Naughty Dog, 2009) y *Prince of Persia: Las Dos Coronas* (Ubisoft, 2005), demuestran que el ritmo frenético de sus diferentes niveles es una de las características principales de este género.

*“Es aquel que transcurre a un ritmo trepidante y en la que te hace sentir dentro de él.”*  
- Francisco Luis Fernández Soriano. Profesor de Secundaria del Colegio Diocesano Santo Domingo. Entrevista personal (2015).

Esta definición defiende una de las características principales de los videojuegos de *acción y aventuras*. Además, como podemos observar, si la comparamos con

<sup>10</sup>Consúltese *Adventure Games*. Marek Bronstring, *What are adventure games?* (2012) <  
<http://www.adventuregamers.com/articles/view/17547> > [Consulta realizada el 15 de Marzo de 2015]

definiciones anteriores (Consúltase punto 3.2.1.), el ritmo acelerado es uno de los elementos que comparten tanto el cine como el videojuego de aventuras.

Dicho esto, hay que diferenciar este *género de la aventura gráfica*<sup>11</sup>, que aunque tenemos unos controles de personaje similares, son distintos porque aunque compartan dinámicas en el apartado jugable, los juegos de acción y aventura varían mucho en el diseño de nivel y de vistas, pues en el género de acción y aventura el jugador siempre va a tener una interacción y una libertad de exploración mucho mayor que en el género de aventura gráfica.

Un ejemplo de esto podría ser el juego *de acción y aventura Uncharted 3: La Traición de Drake* (2011) de Naughty Dog, y *Beyond: Dos Almas* (2013) de Quantic Dream. Ambos juegos tienen unos gráficos y diseño de niveles parecidos, incluso los personajes tienen unos controles casi calcados, y sin embargo son juegos de géneros bien distintos: *Beyond Dos Almas* (Quantic Dream, 2013) es un juego que al centrarse tanto en el argumento de la historia, limita su control y libertad de movimiento del personaje a moverse por un escenario lineal y a pulsar las combinaciones de comandos en el momento que se le indique. En cambio en la aventura del descendiente de Indiana Jones, aunque se desplaza e interactúa de forma similar, da la libertad de explorar un escenario mucho más amplio en la que podemos combatir y realizar dichas acciones cuando queramos y como nos plazca, con mucha más libertad que en la obra de David Cage. Además en las aventuras gráficas, cuando se interactúa con un personaje, se suele realizar mediante un árbol de conversaciones en el cual nos dan opción de elegir entre una serie de opciones. Al responder con una opción o código determinado, el videojuego dará diferentes formas de responder dependiendo de nuestra elección previa.

---

<sup>11</sup>*Aventura gráfica*: Subgénero de los videojuegos de aventuras en los que el jugador debe dialogar con los personajes e interactuar con los elementos del juego para resolver situaciones que se le vayan proponiendo. Es un género que se centra en la trama y en la resolución de problemas mediante diálogos y textos.



Capturas de pantalla de la *gameplay* de *Beyond: Dos Almas* (Quantic Dream, 2013) y *Uncharted 3: La Traición de Drake* (Naughty Dog, 2011). Aunque ambos juegos comparten un apartado gráfico y unas escenas de acción similares en muchas ocasiones, su *gameplay* es totalmente diferente. La aventura de la joven Jodie se limita a los diálogos y a *quick time events*<sup>12</sup>. En la aventura de Nate tenemos mucha más libertad de acción y exploración.



Marek Bronstring, en *What are adventure games?* (2012) define al videojuego de aventuras como:

*“Adventure games are all about unraveling stories, exploring worlds and solving puzzles. (...) When you’re playing an adventure game, you never quite know what you’re going to get. Fantasies, comedies, westerns, mysteries, horror, or sci-fi; there’s an adventure game for everyone. In fact, there are so many adventure games that it can be hard to find a place to start.”*<sup>13</sup>

<sup>12</sup> *Quick Time Event*: método de interacción de un videojuego en el que se resuelven una serie de acciones mediante la pulsación de un botón correspondiente al que se muestra en pantalla.

<sup>13</sup> (T.L.): “Los juegos de Aventura son todos sobre el desenredo de una historia, explorando mundos y resolviendo puzzles. (...) Cuando estás jugando a un juego de aventura, nunca sabes lo que vas a recibir. Fantasía, comedia, vaqueros, horror o ciencia ficción: hay un juego de aventuras para todo el mundo. De hecho, hay tantos tipos de juegos de aventura que es difícil encontrar un lugar por donde comenzar” - - Marek Bronstring, *What are adventure games?* (2012).

Esta definición es muy acertada porque confirma nuestra teoría de que los *videojuegos de acción y aventura* se centran en contar una historia a través de la exploración de ese universo interactivo. La variedad de géneros dentro del mismo es tan grande que la historia puede ser de todos los tipos, acompañado a veces de sus pequeñas mecánicas de *gameplay* correspondientes a ese subgénero determinado. *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) por ejemplo, tiene las características principales del *género de acción y aventuras*, pero también tiene las mecánicas interactivas del género de *survival horror*, lo que hace que sea un juego difícil de clasificar.

Tal y como se ha mencionado anteriormente, se trata de un género muy difícil de diferenciar y definir debido a que se incluyen diferentes subgéneros dentro de dicha clasificación. Los géneros más populares que podemos encontrar son:

*Survival Horror*, son un tipo de aventura en el que manejamos un inventario con diferentes objetos y recursos para asegurarnos de que nuestro personaje sobreviva. Un buen ejemplo de este género son los conocidos *Resident Evil* (Capcom, 1996), *Silent Hill* (Konami, 1999), o la última obra de Naughty Dog, *The Last of Us* (2013), que mezcla todos los elementos de este género pero que sin embargo deja parte de sus sellos de identidad fuera (el terror, inexistente en dicha historia) y donde junto a la supervivencia, prima la exploración e interacción con el escenario.

*Plataforma de aventura*, son aquellos que se centran antes en la exploración, resolución de problemas o puzzles, y con unos toques tradicionales de plataforma, también conocidos como “Castleroid” o “Metroidvania”, nombres derivados de obras que marcaron el comienzo o la popularidad de dicho género (*Castlevania* de Konami y *Metroid* de Nintendo, ambos de 1986) y que señalan la mezcla de ambos. Son muchos los juegos que hay dentro de este género, tales como *Prince of Persia* (Jordan Mechner, 1989), *Uncharted* (Naughty Dog, 2007), *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986), etc.

*Rol de acción*, son juegos de mundo abierto y aventura con toques de juegos de rol tradicionales. Buenos ejemplos de éstos son juegos como la saga *Kingdom Hearts* (Square Soft, 2002).

*Plataformas isométricos*, son aquellos tipos de videojuegos de plataformas en los que, aunque el desplazamiento es de forma lateral como un juego de plataformas tradicional,

tienen escenarios y recreaciones en total 3D, pero usando una perspectiva isométrica para que parezca bidimensional.

Acción en primera persona, son videojuegos que combinan los elementos más importantes del género (resolución de acertijos, exploración y plataformas), pero con la vista en primera persona. Un buen ejemplo de este tipo de videojuegos sería el conocido *Mirror's Edge* (2008) de EA Ganes.

Aventura gráfica, que consiste en avanzar a través de un mapeado lineal resolviendo rompecabezas y solucionando situaciones que la historia plantee, así como el diálogo interactivo con personajes y el uso de objetos mediante un menú de acciones. Un buen ejemplo de las últimas aventuras gráficas conocidas serían *Heavy Rain* (2010) y *Beyond: Dos Almas* (2013) de Quantic Dream, o los videojuegos episódicos de Telltale Games como *The Walking Dead* (2012), *The Wolf Among Us* (2013), *Game of Thrones* (2014) y *Tales from the Borderlands* (2014).



### 3.3.2. El subgénero de *plataforma de aventuras*

En este trabajo nos vamos a centrar concretamente en el subgénero de *plataforma de aventura*, que es una mezcla entre géneros de aventura y plataformas:

La razón por la que se escogió esta tipología es porque, aunque el cine ha influenciado mucho a los videojuegos en general, las aventuras es el género en el que más se ha ido notando esa semilla que la cinematografía ha implantado. Al fin y al cabo, el *género de acción y aventuras* en los videojuegos no solo es uno de los géneros más antiguos, sino de los que siempre ha intentado beber de las aventuras en la gran pantalla, ya fuesen adaptaciones directas de la televisión al mando o historias inspiradas en las locas travesías con las que soñábamos de niños. Además es el que más transformaciones ha ido sufriendo con el paso de los años, primero centrándose en las plataformas y en la *gameplay*, sus escenarios y ambientaciones, y poco a poco, a medida que la estética del cine iba ganando más importancia, afectando también no solo a su estética, sino a su narrativa.

Por una parte, los *videojuegos de plataformas* son un género caracterizado por tener que realizar diferentes acrobacias desde correr, saltar o escalar a través de diferentes zonas o escenarios para poder completar el juego. Generalmente suelen tener una vista de desplazamiento horizontal de izquierda a derecha, un género muy conocido en los videojuegos y muy popular desde la década de 1980 hasta la actualidad, siendo un buen ejemplo de éste *Prince of Persia*.

Los videojuegos de aventura como hemos dicho antes, se caracterizan por la exploración del escenario, resolución de acertijos y puzzles y de interacción con los diferentes personajes y elementos que encontremos a través del desarrollo del juego, estando más enfocado en la historia y en los retos que deberemos afrontar, basados en nuestros reflejos y capacidad de reaccionar. (Consúltese subapartado 4.2.1)

Sin embargo es muy difícil diferenciar ambos géneros debido a que el género *de acción y aventuras* derivó en su momento del *género de plataformas*. Y es que es en muchos videojuegos de este género en el que las plataformas son parte del desarrollo de la aventura. De hecho muchos videojuegos, como la saga *Prince of Persia* (Ubisoft, 2003-2008) han ido evolucionando en su género correspondiente, pasando de ser solo

plataformero a de aventuras y acción debido a la variedad de mecánicas interactivas que se añadían en el desarrollo de dicho relato.



Comparación entre *Prince of Persia* (Jordan Mechner, 1989) y *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo* (Ubisoft, 2003), en las que se puede apreciar cómo dicha saga evolucionó desde el género de plataformas al de acción y aventuras.

Miguel  
Hernández

*“Action-adventure games can be described in terms of a blend of the characteristics associated with both adventure and action games, i.e. often involving both exploration and puzzle solving alongside fast-paced action sequences.”* – Philip Hanna, *Game Genres, Video game technologies*.<sup>14</sup>

Esta definición muestra cómo los *juegos de acción y aventura* son una mezcla de diferentes mecánicas de diferentes géneros y cómo se usan dichas mezclas para conseguir una mayor variedad y un ritmo más acelerado para poder divertir y atraer al espectador/jugador.

<sup>14</sup> (T.P.): *“Los juegos de acción y aventuras pueden ser descritos en términos de una combinación de las características asociadas con los dos juegos de aventura y acción, es decir, a menudo implicando tanto la exploración y la resolución de puzzles junto a secuencias de acción a un ritmo acelerado”* - Philip Hanna, *Game Genres, Video game technologies*.



Escenas de *Tomb Raider: A Survivor is born* (Crystal Dinamics, 2013) e *Indiana Jones y la calavera de cristal* (Steven Spielberg, 2008) en las que se plasman claramente las características de los videojuegos de aventura: exploración, uso de reflejos y resolución de acertijos y cómo estas características beben directamente del cine y la literatura al estar tan ligados con el desarrollo de la trama.

Al centrarse en el argumento, permite que muchos videojuegos cojan elementos estéticos o narrativos de literatura o de la cinematografía, el cual es el factor que vamos a estudiar a fondo en este trabajo y que continuaremos más adelante. Los videojuegos de aventura pueden abarcar todo tipo de géneros literarios o cinematográficos, desde fantasía, aventura, comedia, tragedia, terror, ciencia ficción, y etc. (Consultar punto 3.1.1.)

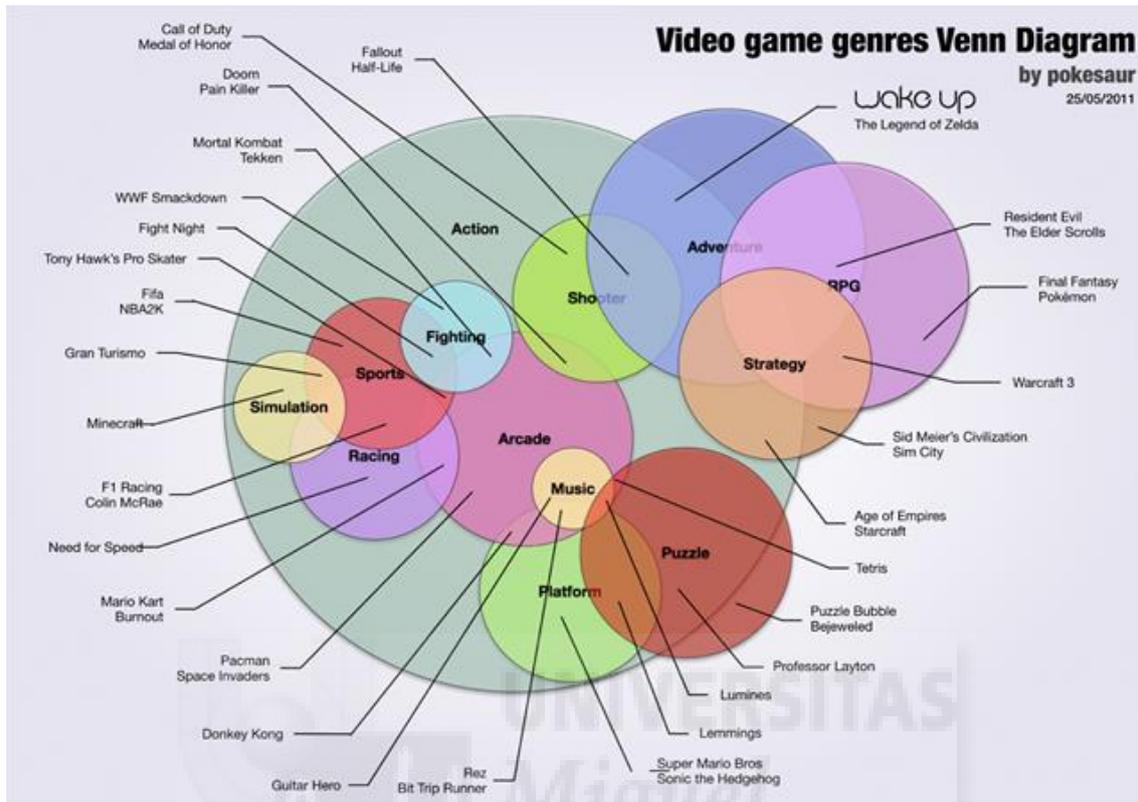


Imagen que muestra cómo la acción y aventura pueden abarcar muchos y diferentes tipos de subgéneros de videojuegos y sus diferentes mecánicas.

Entre los diferentes juegos a destacar de dicho género, estarían *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986), *Prince of Persia* (Jordan Mechner, 1989), *Uncharted* (Naughty Dog, 2007), *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007), *Enslaved* (Ninja Theory, 2010), etc. Debido a que el videojuego vuelca totalmente su interactividad y gameplay en la historia, esto hace que la experiencia se centre en la mayoría de los casos para un solo jugador, para centrarse en la historia y el personaje y que haya una mejor inmersión, pues es muy complicado adaptar una sola historia para múltiples jugadores.

Este tipo de género fue totalmente popular desde finales de los años ochenta y a principios de los noventa, y aún a día de hoy sigue siendo considerado como uno de los géneros más avanzados a nivel técnico. Fue tanto su éxito, que muchos de sus

elementos han sido transferidos a otro tipo de géneros, como por ejemplo *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) que, a pesar de tener un planteamiento de survival horror, bebe de su aventura predecesora, *Uncharted* (Naughty Dog, 2007), en términos de ritmo de historia e interacción con el escenario.



### **3.3.3. Breve historia del género de videojuegos de aventuras**

Aunque el primer videojuego de aventuras nació en 1979 bajo el nombre de *Adventure* (Atari, 1979), este género nació a principios de la década de los 80 con los videojuegos *Donkey Kong* (Nintendo, 1981) y *Space Panic* (Universal, 1981) en el año 1981, pues el uso de los saltos y gravedad para desplazar a dicho personaje a través de las diferentes plataformas y escenarios era lo que le diferenciaba del resto de videojuegos de la época, como el conocido *Pac-Man* (Namco, 1980). Sin embargo el género no se acabó de instalar y de definir hasta que llegó *Pitfall* de Activision en 1982, y debido a la crisis que sufrieron los videojuegos en 1983 y a que las consolas de aquella época no eran suficientemente potentes para poder exprimir y aprovechar dicho género, pasaron sin pena ni gloria durante unos años.

Cuando de verdad se empezó a notar más la aparición y éxito de este género fue cuando *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985) saltó a nuestra consola NES de Nintendo en 1985, un videojuego que supuso no solo una revolución en el género introduciendo elementos que sentarían bases en el futuro, como recolección de ítems y división de fases en subniveles, sino en toda la industria videojuvenil, relanzando las consolas tras ser arrasadas por las computadoras durante la crisis de 1983. Fue durante esta segunda mitad de la década de los ochenta que el género de plataformas vivió su época dorada, no solo por la popularización de las aventuras del famoso fontanero Mario, sino por nuevos títulos como *New Zealand Story* (Taito, 1988) o *Adventure Island* (Hudson Soft, 1986). También hay que añadir que las nuevas consolas permitieron alargar la duración de los videojuegos y crear el subgénero de plataformas de exploración como *Metroid* (Nintendo, 1986) y *Castlevania III* (Konami, 1989). A diferencia del género clásico de plataformas, éste tenía una historia mucho más elaborada y un gameplay centrado más en la exploración e interacción de los escenarios, era un juego mucho más profundo que un juego de Mario (rápido y lineal). Fue a finales de los noventa cuando este género, mezcla de plataformas, acción y aventura no solo conociera su nacimiento, sino su éxito con obras maestras que añadieron frescura y variedad a dicho catálogo y que aún siguen vivas hoy en día, siendo un buen ejemplo la obra de Jordan Mechner, *Prince of Persia* (Jordan Mechner, 1989).



Capturas de pantalla de dos de los primeros juegos originales de plataformas: *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985) y *Donkey Kong* (Nintendo, 1981).

Es aquí donde es conveniente matizar que el género de acción y aventura en un principio surgió como parte del género de plataformas. Pero a medida que la tecnología avanzó y que se fueron aumentando y mejorando las mecánicas jugables, la acción y aventura fueron tomando forma como un subgénero de las plataformas hasta que finalmente consiguió diferenciarse de éste y ser un género independiente. Sin embargo hay que destacar que hay muchos videojuegos que mezclan ambos géneros y mecánicas dentro de un mismo título, y es por eso por lo que sigue siendo difícil diferenciarlos en muchos casos. Las sagas de *Tomb Raider* (Core Design, 1996) o la reinención de la saga de Jordan Mechnner, *Prince of Persia* (Ubisoft, 2003-2005) son un buen ejemplo porque mezclan y alternan la exploración y resolución de acertijos con las secciones de plataformas. De hecho, el juego original de *Prince of Persia* (Jordan Mechnner, 1989) pertenece al género plataformero, pero fue derivando en género de acción y aventura al aumentar la variedad de su desarrollo y de *gameplay*.

Durante la década de los noventa, el género consiguió establecerse por completo no solo en consolas de sobremesa (siendo por aquel entonces la SNES y la Sega Mega Drive), sino también en consolas portátiles como la Game Boy y Sega Game Gear. El género

siguió aumentando gracias a diferentes títulos como *Sonic The Hedgehog* (Sonic Team, 1991) en Mega o *Super Mario World* (Nintendo, 1990) en SNES. Desgraciadamente, el éxito de este tipo de videojuegos hizo que muchas otras desarrolladoras quisieran imitar su estilo, causando un montón de juegos genéricos y de baja calidad en el mercado con todo tipo de temas e historias, basadas tanto en películas como en las series de televisión, como por ejemplo los Simpson. Sin embargo hay que destacar que durante esta época, sí que hubo una serie de títulos excelentes basados en los largometrajes de Disney que sobresalieron no solo por su excelente diseño de niveles, sino por su fidelidad a las películas que les correspondían gracias a sus complejas y realizadas animaciones, tales como *Aladdín* (Virgin Interactive Entertainment, 1993), *El Libro de la Selva* (Virgin Interactive Entertainment, 1994), *El Rey León* (Virgin Interactive Entertainment, 1994), etc. Finalmente se consiguió realizar grandes avances que explotaron las capacidades de la consola de sobremesa de Nintendo gracias al sistema de prerenderización de gráficos que aparecieron en títulos como *Donkey Kong Country* (Rare, 1994).

Finalmente con la aparición de la nueva generación de consolas (Playstation de Sony y Nintendo 64 de Nintendo) y la aparición de las 3D, se empezó a experimentar con el género de aventuras para realizar el salto de la segunda a la tercera dimensión, con títulos que, aunque su diseño era hecho en tres dimensiones, el desplazamiento y movimientos de los personajes seguía realizándose de forma lineal y lateral como los juegos de la generación anterior, siendo muy clásicos y conservadores a nivel jugable, creando el conocido tipo de aventuras 2.5D.

Pero fue gracias a *Super Mario 64* (Nintendo, 1996) que por fin se consiguió encontrar la fórmula y desarrollo adecuado para adaptar el género de aventuras y plataformas a la nueva tecnología, introduciendo no solo escenarios y personajes totalmente en 3 dimensiones, sino que ofreció una mayor libertad y cantidad de movimientos, antes limitado por las 2D, que por fin permitieron el traslado definitivo de todas las características esenciales de las aventuras y plataformas a las 3D. De hecho *Super Mario 64* (Nintendo, 1996) fue tan impactante e influyente en la historia de los videojuegos que desde entonces, al haber alcanzado el límite de las 3D en aquel momento, durante años ningún solo título consiguió aportar nada nuevo (aparte de

algunos intentos fallidos como el *Prince of Persia 3D* de 1999), dejando al fontanero en el podio de las plataformas.



Capturas de *Super Mario 64* (Nintendo, 1996) y *Crash and Bandicoot* (Naughty Dog, 1996), de los primeros plataformas 3D de éxito y que continúan en el recuerdo de los jugadores hasta la actualidad.

Tampoco hay que olvidar que gracias a la generación de 32 bits y al nuevo formato de almacenamiento del momento como el CD-ROM, se consiguieron realizar juegos de plataformas en 2D tradicionales que consiguieron revitalizar este tipo de aventuras, destacando juegos como *Castlevania: Symphony of the Night* (Konami, 1997), *Rayman* (Ubisoft, 1995) o *Abe's Oddysee* (Oddworld Inhabitants, 1997). Este último tiene especial importancia porque fue el primero en añadir inteligencia artificial para los enemigos. También hubo muchos y excelentes videojuegos del subgénero 2.5D que aparte de tener un desarrollo clásico, aprovecharon de forma sobresaliente la tecnología de la época, destacando varios títulos famosos incluso a día de hoy como la mascota de Playstation, *Crash and Bandicoot* (1996), de Naughty Dog.

Durante la primera década del siglo XXI, se siguieron realizando juegos continuistas de las fórmulas ya establecidas de los juegos de aventuras y plataformas 2.5D y 3D, incluso tras el salto a las consolas de 64 bits (entre ellas Playstation 2, Dreamcast, Gamecube y Xbox). Entre estos juegos destacó el excelente *Sonic Adventure 2* (Sonic Team, 2001) en Dreamcast, siendo éste el mejor de su franquicia y el primero en salir en una consola de Nintendo.

Además hay que añadir que la aparición de la última portátil de Nintendo a mediados de los 2000, la GBA (Game Boy Advance), hizo que salieran muchos títulos bidimensionales que seguían los clásicos de la época de los 16 bits, sin contar las numerosas reediciones de juegos de la época de consolas de sobremesa como la SNES.

Fue en la consola de Sony, la PS2 (Playstation 2) en la que se crearon numerosas y excelentes nuevas franquicias, siendo la más importante de todas ellas *Jak and Daxter* (Naughty Dog, 2001), saga creada por los padres de Crash and Bandicoot, Naughty Dog, después de que éstos vendieran sus derechos a Activision. *Jak and Daxter* fue una revolución en el género de aventuras y plataformas debido a que fue el primer juego en no necesitar de tiempos de carga entre los diferentes niveles, de tal forma que creaban mundos gigantescos y abiertos con total libertad de exploración sin ninguna restricción, ofreciendo un mundo totalmente fluido gracias a la programación GOAL. Tampoco podemos olvidar otras sagas importantes en el género como *Ratchet and Clank* de Insomniac Games que mezclaba plataformas y disparos de forma excelente con una gran variedad de armas, o *Sly Cooper* (2003) de Sucker Punch, que mezclaba plataformas y sigilo. También destacaron otros juegos del mismo estilo como la trilogía de *Prince of Persia Las Arenas del Tiempo* (Ubisoft, 2003), *Rayman* (Ubisoft, 1995), etc.



Capturas de pantalla de los mundos abiertos de *Jak and Daxter* (Naughty Dog, 2001) y *Ratchet and Clank* (Insomniac Games, 2002), dos de los juegos estrella de la consola Playstation 2.

Por otra parte las nuevas consolas de Nintendo como la Wii o la Nintendo DS a partir de la segunda mitad de la década 2000, y gracias a las nuevas interfaces que mostraban ambas como la pantalla táctil y la detección de movimiento del mando, se consiguió innovar en la experiencia jugable. El género de aventuras y plataformas destacó durante estos años mediante reediciones de juegos antiguos como *Mario 64 DS*, *Rayman*, o nuevas entregas como *Super Mario Galaxy* (Nintendo, 2007).<sup>15</sup>

Finalmente, desde 2010, se produce un auge en los juegos de plataforma tradicional, y muchas franquicias que habían sido desarrolladas en 3D, volvieron atrás a las dos dimensiones debido a sus menores costes de desarrollo, la posibilidad de realizar un apartado artístico mucho mejor a nivel de calidad y diseño, y debido a los numerosos problemas de cámara muy difíciles de arreglar que tuvieron muchos juegos del género en la generación anterior. Un buen ejemplo de este tipo de plataformas fueron las sagas *Rayman*, que tras la trilogía en 3D durante la generación anterior volvieron al 2D tradicional con el motor gráfico Ubi Art con las entregas *Rayman Origins* (2011) y *Legends* (2013), *Donkey Kong* con su sobresaliente entrega para Wii *Country Returns*

<sup>15</sup> Consúltense Martínez, David. *De Super Mario a Lara Croft: La historia oculta de los videojuegos*. Dolmen, Marzo 2015 (pág. 159-314).

(Nintendo, 2010), y *Sonic con Generations*. Ahora cada vez los juegos de plataformas de este estilo, en el que se centran más en el apartado artístico y vuelven a la jugabilidad tradicional, suelen ser numerosos y de corte independiente, como *Ori and the Blind Forest* (Moon Studios, 2015) o *Valiant Hearts* (Ubisoft, 2014).

Es aquí cuando hay que hacer una pequeña diferenciación dentro del mismo género:

Videojuegos en 2D: Plataformas en 2D caracterizados por ser un scroll tanto horizontal (Super Mario Bros, Sonic,...) como vertical (Donkey Kong), con un estilo de plataformas clásico de la época de la SNES.

Videojuegos de plataformas isométricos: Son aquellos que, a pesar de ser gráficos en dos dimensiones, se les da un aspecto 3D.

Plataformas de exploración: Tienen un estilo diferente al de los juegos de plataforma clásicos, pues en lugar de ser un escenario pequeño, suelen ser escenarios mucho más grandes e interactivos en los que tras recorrerlos varias veces, el personaje aumenta y mejora una serie de habilidades determinadas, además de tener una ambientación e historia muy elaborada. Un buen ejemplo sería la saga Castlevania (Konami, 1986).

Videojuegos 2.5D: Como hemos dicho antes, son videojuegos que, aunque tienen un desarrollo de plataformas clásico lateral y bidimensional, sus gráficos son totalmente tridimensionales.

Videojuegos en 3D: Son aquellos que involucran diferentes perspectivas y aquellos que tienen una gran capacidad de inmersión, como *Jak and Daxter* (Naughty Dog, 2001), etc.

En este trabajo, nos centraremos en los videojuegos de acción-aventura más importantes de la última década.

### **3.4. Cine y videojuego**

El cine a estas alturas es un arte ya establecido desde hace más de un siglo, un arte que ya ha encontrado su rincón en el mundo desde su nacimiento allá en la presentación de los hermanos Lumière el 28 de diciembre de 1895, pasando por el cine mudo, sonoro y finalmente llegando al cine digital en la actualidad. Es un arte que ha ido evolucionando de la mano de diferentes figuras importantes de dicha industria, desde Hitchcock hasta Steven Spielberg, aumentando y diversificando sus diferentes géneros y evolucionando su lenguaje. A lo largo de su existencia, han sido millones las palabras escritas en folios en blanco para narrar y analizar su viaje, entre ellos los diferentes libros y tomos estudiados para realizar dicha investigación.<sup>16</sup>

Sin embargo, los videojuegos son un área virgen e inexplorada en el desarrollo de diferentes teorías e ideas, y es por estos factores y mi pasión por esta nueva rama artística por la que he decidido hacer esta investigación.

A menudo las artes del cine y videojuego se suelen comparar como dos tipos de medios audiovisuales que van de la mano debido al parecido visual y narrativo compartido y que va en aumento durante los últimos años. Pero lo cierto es que, a pesar de todas las semejanzas que ambos géneros puedan tener en común, son dos medios muy diferentes debido a que cada uno funciona de una forma distinta. Cada uno tiene sus diferentes técnicas y códigos debido a la interactividad que proporcionan los videojuegos, una característica totalmente ausente en la cinematografía. No se puede intentar hacer que un videojuego sea igual que una película porque entonces perdería su identidad a la vez que su capacidad interactiva, y acabaría siendo un híbrido que no terminaría de funcionar ni en un medio ni en el otro.

Muchas veces nos encontramos con que los estudios que hay entre videojuegos y cine se reduce a adaptaciones de películas a videojuegos o viceversa, que, aparte de ser en su mayoría mediocres, acaban siendo meras anécdotas que arañan la superficie de una relación que va mucho más allá y de mucha más complejidad de la prevista.

---

<sup>16</sup> Consúltense Roman Gurbén, *Historia del cine (Compedium)* (2014). La Era de los pioneros (p.23-65).

*“As audiovisual entertainment whose content is largely representational, video games have a lot more in common with film and television than merely characters and plotlines.”*<sup>17</sup>- Wolf, Mark J. P. *The Medium of the Videogame*. (2010). (P.2).<sup>18</sup>

Esta cita de Mark J.P. Wolf es una confirmación de que la relación entre cine y videojuego va mucho más allá de los gráficos o los parecidos narrativos.

Realizar un estudio sobre videojuegos y cine es una tarea que se ha llevado a cabo muy pocas veces debido a los pocos años de vida de dicha industria interactiva, y que además es mucho más compleja de lo que pueda parecer porque para llevarlo a cabo es necesario saber, entender e interpretar dos lenguajes narrativos con muchos elementos en común. Es un estudio de cómo dos lenguajes distintos pero con elementos comunes chocan y se mezclan entre sí.

Para realizar dicho estudio sobre los encuentros y desencuentros entre las dos expresiones más importantes del siglo XX y XXI, hay que agrupar y estructurar dicha investigación en diferentes cuestiones:

- Diferencias y coincidencias que hay en cada medio en el tratamiento del guión, el ritmo y el desarrollo de personajes.
- Asimilación del lenguaje cinematográfico por parte de los videojuegos
- Intentos de interactividad dentro del cine

---

<sup>17</sup> (T.L.): *“Como entretenimiento audiovisual cuyo contenido es en gran parte la representación, los videojuegos tienen mucho más en común con el cine y la televisión que meros personajes y líneas argumentales.”* - Wolf, Mark J. P. *The Medium of the Videogame*. (2010). (P.2).

<sup>18</sup>Consúltese Wolf, Mark J. P. *The Medium of the Videogame*. (2010). (P.2). Disponible en: <  
[https://books.google.es/books?id=cRrUAAAAQBAJ&pg=PA2&lpg=PA2&dq=As+audiovisual+entertainment+whose+content+is+largely+representational,+video+games+have+a+lot+more+in+common+with+film+and+television+than+merely+characters+and+plotlines.&source=bl&ots=fCvJkget4Q&sig=GSiwdMHfawu\\_CC0mrAvnvwQn38U&hl=es&sa=X&ei=3SOKVaiaAqKy7QackKKgBw&ved=0CCsQ6AEwAQ#v=onepage&q=As%20audiovisual%20entertainment%20whose%20content%20is%20largely%20representational%2C%20video%20games%20have%20a%20lot%20more%20in%20common%20with%20film%20and%20television%20than%20merely%20characters%20and%20plotlines.&f=false](https://books.google.es/books?id=cRrUAAAAQBAJ&pg=PA2&lpg=PA2&dq=As+audiovisual+entertainment+whose+content+is+largely+representational,+video+games+have+a+lot+more+in+common+with+film+and+television+than+merely+characters+and+plotlines.&source=bl&ots=fCvJkget4Q&sig=GSiwdMHfawu_CC0mrAvnvwQn38U&hl=es&sa=X&ei=3SOKVaiaAqKy7QackKKgBw&ved=0CCsQ6AEwAQ#v=onepage&q=As%20audiovisual%20entertainment%20whose%20content%20is%20largely%20representational%2C%20video%20games%20have%20a%20lot%20more%20in%20common%20with%20film%20and%20television%20than%20merely%20characters%20and%20plotlines.&f=false)> [Consulta realizada el 1 de Abril de 2015]

### 3.4.1. Puntos de contacto entre cine y videojuego

Después de décadas de avance en el mundo digital, la industria del videojuego y del cine por fin se encuentran en un intento de poder conseguir la profundidad narrativa que hasta hace poco solo se podía transmitir en la gran pantalla.

Si bien es cierto que tanto el cine como los videojuegos en sus orígenes no fueron recibidos con los brazos abiertos (el cine era considerado un espectáculo de feria al que las clases intelectuales rechazaban por ser una mera imitación del teatro, mientras que los videojuegos eran considerados simples “mata-marcianos”), los videojuegos con el paso del tiempo han demostrado su gran viabilidad económica, cosa que en sus orígenes los hermanos Lumière no llegaron a pensar de su invento.



Comparación entre los comienzos del cine con el cinematógrafo y con el de los videojuegos con una máquina recreativa.

En el caso del cine, debido a la situación económica de los Lumière (ambos hermanos trabajaban en el taller fotográfico de su padre donde eran fabricantes bien establecidos de material fotográfico, manufacturando más de quince millones de platos al año) lo que

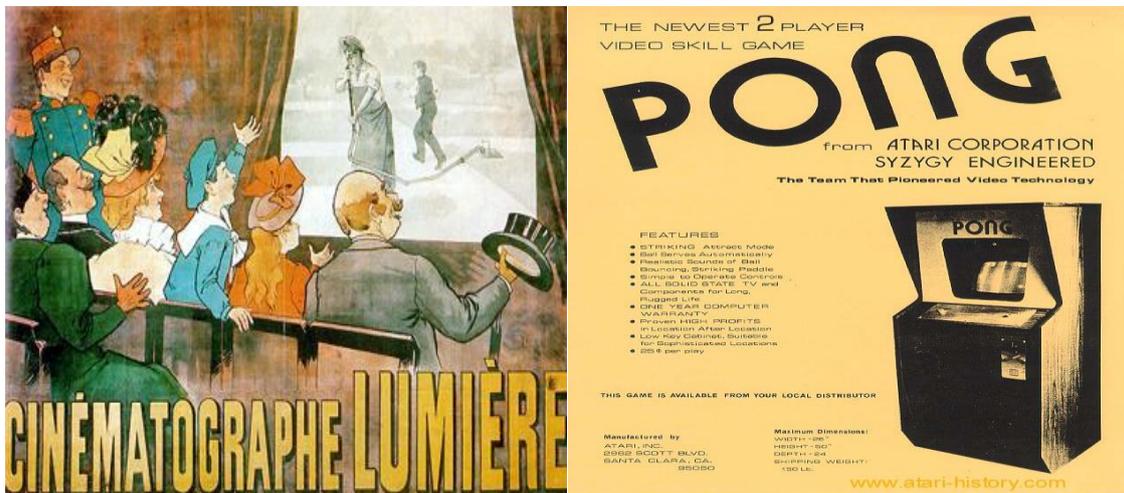
les hizo subestimar y menospreciar la viabilidad económica de su creación. Fue en 1892 cuando empezaron a estudiar y trabajar en la posibilidad de fotografiar imágenes en movimiento. De hecho fue el 13 de Febrero de 1895 cuando patentaron el cinematógrafo y cuando grabaron su primera película, *Salida de los obreros de la fábrica Lumière en Lyon Monplaisir* (Lumière, 1895), además de realizar presentaciones en sociedades científicas. Sin embargo no fue hasta el 28 de Diciembre de 1895 cuando se realizó su primera presentación comercial como espectáculo de pago. Y aunque hicieron todo lo posible porque fuese rentable, ellos mismos consideraban su creación como “una invención sin ningún futuro”, abandonando finalmente la producción cinematográfica. De hecho el cine en un principio fue considerado como una atracción menor de un número de feria, e incluso se menospreciaba por ser considerado una copia del teatro, hasta que consiguió diferenciarse de éste con su propio lenguaje (los diferentes tipos de planos y movimientos de cámara) que lograron no solo diferenciarlo del teatro sino que le ayudaron a narrar historias de una forma imposible en ningún otro medio hasta el momento.<sup>19</sup>

En cambio la historia de los videojuegos a nivel comercial empezó en una máquina traga perras de un bar en 1972 con la creación y comercialización de *Pong* (Atari, 1972), un juego de deportes en dos dimensiones que simulaba el tenis de mesa que se comercializó a nivel masivo en diferentes máquinas. Fue tal el éxito e impacto que causó dicho videojuego que provocó el crecimiento de los salones recreativos y fue uno de los causantes principales de las consolas domésticas y de las creaciones de nuevas compañías que se especializaban en su desarrollo.<sup>20</sup>

---

<sup>19</sup> Consúltase Le Choismier Christophe, *The Lumière Brothers: The Masters Series (1862-1954)*

<sup>20</sup> Consúltase *Pong: The International Arcade Museum* < [http://www.arcade-museum.com/game\\_detail.php?game\\_id=9074](http://www.arcade-museum.com/game_detail.php?game_id=9074) > [Consultado el 1 de Marzo de 2015]



Comparación de los folletos publicitarios de las primeras presentaciones comerciales del cinematógrafo y de la máquina recreativa.

Desde sus orígenes los videojuegos consiguen crecer y crecer hasta conseguir hacer sombra al gigante de la cinematografía. Y es que los videojuegos han evolucionado tanto a nivel tecnológico, narrativo e interactivo que requiere una inversión igual o superior a la de una película en gastos de producción y en proporción a sus beneficios. Por ejemplo, películas como *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993), que costó sesenta y tres millones de dólares para su producción, *Indiana Jones y la última cruzada* (Steve Spielberg, 1989) cuyo presupuesto rozaba los cincuenta millones de dólares, y *Prince of Persia Las Arenas del Tiempo* (Jerry Bruckheimer, 2010) que costó unos ciento cincuenta millones, consiguieron gracias a su éxito recaudar más de mil millones, casi quinientos millones, y rozando los cien millones de dólares respectivamente. En los videojuegos hay miles de casos como *God of War Ascension* (Santa Mónica, 2013), que costó más de cincuenta millones de dólares de producción, o las exitosas sagas de videojuegos de aventura como *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007-2015), *Uncharted* (Naughty Dog, 2007-2016) y la última entrega de *Tomb Raider: A Survivor is Born* (Crystal Dynamics, 2013) que vendieron más de setenta, veintiuno y casi nueve millones de copias a nivel mundial respectivamente. Como se puede comparar, son cifras

bastantes similares a las que hemos visto en algunos de los largometrajes del género de aventura más taquilleros.<sup>21 22</sup>

Y ya no hablamos solo en términos económicos, que factura más dinero que la industria de Hollywood, sino que son capaces de extenderse en prácticamente cualquier terreno sin límites, a diferencia del cine. Un videojuego puede tocar prácticamente todos los ámbitos: da igual que sean historias de aventuras, de ficción, psicológico, terror, experiencias deportivas, sociales, simuladores militares, históricos y emocionales, ofreciendo herramientas educativas (un ejemplo son los videojuegos de *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009) en los que aparte de una experiencia de mundo abierto y plataformas, nos muestra una enciclopedia interactiva a través de la que conocemos la historia de los diferentes lugares y personajes que conocemos en cada período histórico)... Los videojuegos son una herramienta que no sólo se limita a nivel económico y mero entretenimiento, sino a nivel cultural, social, experimental y artístico.<sup>23</sup>

Sin embargo, a pesar de tal diversidad, siempre podemos captar un gran vínculo con el cine, sobre todo en las producciones de las últimas décadas.

A principios de los noventa, los motores gráficos de los videojuegos por fin son capaces de mostrar de forma eficiente entornos y personajes en tres dimensiones [grandes ejemplos como *Super Mario 64* (Nintendo, 1996) o *The Legend of Zelda Ocarina of Time* (Nintendo, 1998)]. Con el paso de los años, gracias a los enormes avances tecnológicos en estos motores, se consigue no solo crear universos cada vez más grandes en los que se permite explorar con mayor libertad espacios abiertos y vivos [buenos ejemplos de dichos avances fueron juegos de aventuras como *Jak and Daxter* (Naughty Dog, 2001) que fueron los primeros juegos en crear universos gigantescos que

---

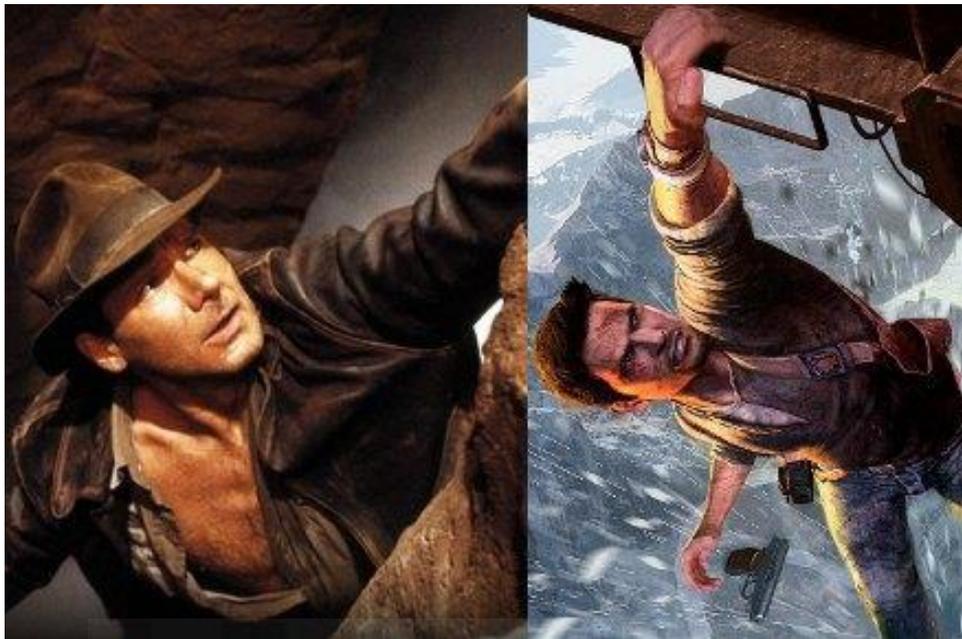
<sup>21</sup>Consúltese *Rotten Tomatoes* (2015). Disponible en: < <http://www.rottentomatoes.com/> > [Web en línea, consulta realizada el 10 de Mayo de 2015]

<sup>22</sup>Consúltese *Box Office Mojo* (2015). Disponible en: < <http://www.boxofficemojo.com/> > [Web en línea, consulta realizada el 10 de Mayo de 2015]

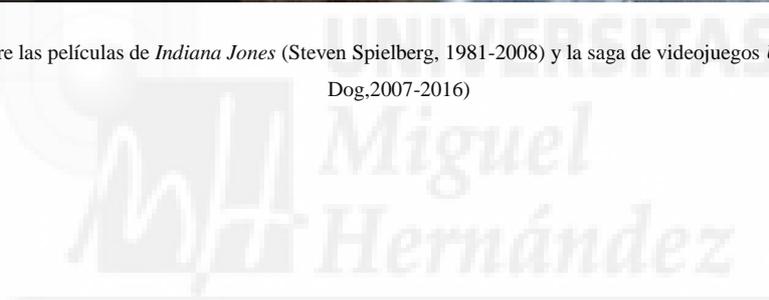
<sup>23</sup>Consúltese *El videojuego a nivel social: un nuevo modelo de comunicación* < <http://iesgtballester.juntaextremadura.net/web/profesores/tejuelo/vinculos/articulos/mon06/10.pdf> > [Web en línea, Consulta realizada el 15 de Abril de 2015]

el jugador podía explorar sin ningún tipo de barrera o tiempos de carga entre las fases], sino que además, permitía encarnar a personajes y actores cada vez más expresivos.

El cine es el lugar donde se consiguen encontrar las fórmulas narrativas necesarias para crear historias cada vez más interesantes y ambiciosas en los videojuegos, y la rama centrada en alcanzar al cine estética y visualmente empieza a lograr sus frutos imitando a las películas más importantes del género. Grandes ejemplos en el género de acción y aventura de los videojuegos que consiguen alcanzar no solo a nivel estético, sino a nivel narrativo e inmersivo pueden ser *Uncharted 2: En el Reino de los Ladrones* (Naughty Dog, 2009) que hereda la esencia de las aventuras más conocidas como *Indiana Jones* (George Lucas, 1973); *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010) que hereda la estética del lejano oeste y la excelente narrativa e historias de vaqueros de clásicos como *Grupo Salvaje* (Sam Peckinpah, 1969) o *Centauros del desierto* (John Ford, 1959); y *L.A. Noire* (Rockstar, 2011) un thriller de mundo abierto inspirado en las películas policíacas de los años cuarenta. Cada uno de ellos bebe de la narrativa y estética de cada uno de los géneros clásicos del cine, adaptándolos y trayéndolos de vuelta a la actualidad, pudiendo mirar a sus referentes sin ningún tipo de complejo.



Comparativa entre las películas de *Indiana Jones* (Steven Spielberg, 1981-2008) y la saga de videojuegos *Uncharted* (Naughty Dog, 2007-2016)



Teniendo en cuenta el grado de contacto al que ambas industrias han llegado, hay que tocar sus diversos puntos comunes y opuestos, como las capacidades expresivas de los videojuegos con respecto al cine, la diferencia que hay al narrar mediante la interactividad, la influencia cinematográfica que se ha transmitido a los videojuegos y cómo a su vez éstos han influenciado a las películas actuales, qué puntos tienen en común y cuáles son sus grandes diferencias.

Por una parte, su relación más superficial es sin duda las adaptaciones que hay de un medio a otro, las cuales son más que decepcionantes a lo largo de su corta historia, pues hay infinidad de mediocres adaptaciones de películas como videojuegos o la lista sin fin de películas que no hacen justicia a los videojuegos en los que se basan. Pero como bien se ha señalado, es una mera relación superficial, quedando mucho más en el fondo.



Imágenes comparativas de las portadas de *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985) y su mediocre adaptación cinematográfica *Super Mario Bros* (Rocky Morton y Anabel Jackel, 1993).

Al igual que el cine encontró su base para contar historias en el teatro y en la literatura, los videojuegos que se centran en la narrativa usan las bases del cine y su lenguaje propio para que, combinado con las características propias de los videojuegos como la interactividad, conseguir un acercamiento e inmersión mayor entre la obra y el espectador/jugador.

### **3.4.1.1. Carrera contrarreloj: el avance gráfico en los videojuegos y en el cine**

Desde la década de los noventa, los videojuegos han ido dando saltos cada vez más agigantados dentro del ámbito de la tecnología. Hace poco más de 20 años estábamos acostumbrados a los personajes pixelados de la *Super Nintendo* con a lo mejor la adaptación de la película de animación favorita del momento, como las sobresalientes aventuras creadas por *Virgin Interactive* basadas en las películas de Disney, como *Aladdin* (1993) y *El Rey León* (1994). Ahora, sin embargo, muchas veces resulta casi imposible disimular el asombro en el avance tecnológico al ver escenarios y personajes con tal cantidad de texturas y detalles que ya dudamos si estamos ante una grabación en vivo o una captura digital.



Imágenes comparativas entre la escena *Recuerda quién eres* entre la película de animación *El Rey León* (Disney, 1994) y su adaptación a videojuego *El Rey León* (Virgin Entertainment, 1994), que muestra cómo desde los inicios los videojuegos buscaban abrazar el máximo parecido posible con dicho medio audiovisual.

Y es que desde entonces y hasta ahora, en los últimos años, los videojuegos han mostrado cada vez con más fuerza el deseo de sus creadores y desarrolladores por alcanzar el realismo en sus obras.

Para bien o para mal, uno de los principales motores de la industria del videojuego es el apartado gráfico. A cada nueva generación de consolas, el avance imparable de la tecnología permite crear cada vez gráficos más apabullantes, un tratamiento de texturas y movimientos cada vez mejores y una inteligencia artificial cada vez más depurada, lo que permite unas experiencias cada vez más ambiciosas y realistas. De hecho en el salto generacional que se vivió entre los años noventa y los comienzos del nuevo milenio, pudimos observar cómo, gracias a dichos progresos, se podían construir mundos virtuales cada vez más grandes y perfeccionistas. Por ejemplo el legendario *GTA San Andreas* (Rockstar, 2003), o como Naughty Dog daba el gran salto de los niveles plataformeros de la mascota de Playstation One, *Crash and Bandicoot (1996)*, a mundos enormes, explorables e interactivos totalmente conectados de la mano de *Jak and Daxter* (2001). En la actualidad, hemos visto como todos esos avances gráficos y tecnológicos se centran cada vez más en la creación de lugares, cuerpos y rostros tan realistas que parezcan que vayan a salirse en cualquier momento de la pantalla para que nos unamos a ellos. Buenos exponentes de estos avances gráficos son las aventuras de Nathan Drake de *Uncharted* (Naughty Dog, 2007), Kratos de *God of War III* (Santa Mónica Studios, 2010), la increíble recreación de la Italia renacentista en *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009) o los preciosos paisajes desérticos de *Journey* (That Game Company, 2012) o el más reciente, la recreación londinense del siglo XIX y sus caballeros de *The Order 1886* (Ready at Dawn Studios, 2015).

*“It was the last generation but one of console gaming when the links between live action motion pictures and interactive digital entertainment really started to coalesce, lead in part by games like the original Medal of Honor. The increased power of the technology behind consoles like the PlayStation made cinematic storytelling possible not just in cut scenes, but in emergent events within the controllable parts of games. Action set-pieces stopped being simple, but thrilling, exposition heavy pieces of FMV, and started to react to the player's actions, throwing in breath taking sequences that*

*gamers had only dreamed of before.”*<sup>24</sup> - Slater, Harry. *Den of Deek. The Blurring line between videogames and movies.* (2012)

Esta cita es muy acertada porque explica que gracias a la nueva tecnología los gráficos no solo aportaban unos videojuegos con ambientaciones más realistas, sino que proporcionaban una capacidad narrativa más cercana al cine tanto en las cinemáticas como en la *gameplay*.

*“Desde el punto de vista jugable añaden empaque a la inmersión, eso está claro. Si apoyamos un potente apartado tecnológico con una dirección artística robusta podemos lograr joyas de la creación de mundos en los que sentir perfectamente la pertenencia como el caso del veterano pero incombustible Bioshock, una verdadera obra maestra en este campo. Hay muchos otros ejemplos en este sentido, pero parece poco menos que inviable lograr esos grados tan disparatados de inmersión en producciones poco ambiciosas en lo estético. No hablamos sólo de la puesta en escena en sí misma y de impactarnos con gráficos avanzadísimos, sino también de lo que se busca conseguir en lo artístico y en el buen gusto empleado para crear un universo propio y de identidad reconocible. Es un gancho extraordinario, y cuando todas esas piezas encajan se mantiene al jugador pegado a la pantalla y que el boca-oreja funcione incluso en el caso de lanzamientos poco notorios en un principio.”* – Castellano, Álvaro. *3djuegos. La importancia de los gráficos: El impacto visual en los videojuegos* (2015).<sup>25</sup>

Esta cita del reportaje de Álvaro Castellano refuerza y confirma la certeza de que los gráficos tienen una función principalmente inmersiva, pues gracias a un gran apartado

---

<sup>24</sup> (T.L.): *“Fue la última generación, sino en los juegos de consola cuando los vínculos entre la acción en vivo películas y entretenimiento digital interactivo realmente comenzaron a fundirse, liderados en parte por juegos como la Medal of Honor. El aumento de la potencia de la tecnología detrás de consolas como la PlayStation hizo la narración cinematográfica posible no sólo en las cinemáticas, pero en eventos emergentes dentro de las partes controlables de juegos. La acción dejó de ser sencilla, pero emocionante, exposición pesadas piezas de FMV, y comenzaron a reaccionar a las acciones del jugador, lanzando en impresionantes secuencias que los jugadores sólo habían soñado antes.”* - Slater, Harry. *Den of Deek. The Blurring line between videogames and movies.* (2012)

<sup>25</sup> Castellano, Álvaro. *3djuegos. La importancia de los gráficos: El impacto visual en los videojuegos* (2015). Disponible en: < <http://www.3djuegos.com/juegos/articulos/482/0/la-importancia-de-los-graficos/> > [Web en línea, consulta realizada el 8 de Junio de 2015]

artístico y tecnológico, se consigue sumergir de una forma más efectiva a un jugador dentro del mundo digital al que se le invita jugar.



Comparación gráfica entre el anuncio *live action*<sup>26</sup> *God of War Ascension: From Ashes* (Sony Pictures, 2013) con *God of War III* (Santa Mónica, 2010), en el que se ve cuán realistas se han vuelto los gráficos en consolas en un intento de alcanzar el realismo del cine.

Miguel  
Hernández

Sin embargo, con estos avances y esta nueva obsesión cada vez más grande por alcanzar el hiperrealismo que consiguen las nuevas consolas, también surgen aquellos videojuegos que prefieren lucir un apartado artístico y técnico que destaque por su parecido al cine y que sin embargo nos dan una experiencia interactiva mucho más pobre, o mejor dicho, más limitada.

En consecuencia cuanto más realista sea un videojuego, cuanto más se parezca a la realidad, más limitados serán sus movimientos y sus acciones en pos de conseguir dicho realismo, lo que en ocasiones puede cortar el ritmo. Si en las aventuras de Drake

<sup>26</sup> *Live action*: Su traducción literal es “acción en vivo”. *Live action* es un término que se refiere a la cinematografía en imagen real y no animada. *Live action* se suele referir cuando se adapta un videojuego o película/serie de animación se adapta a la gran pantalla con actores reales.

muriésemos a la primera bala recibida, o en la búsqueda de la princesa Zelda nos desangráramos por cada estocada que nos dieran, no conseguiríamos el ritmo acelerado de su trama, que consigue que queramos regresar a esos mundos interactivos una y otra vez.

*“Durante mucho tiempo, mi respuesta corta a por qué tengo problemas con que los videojuegos quieran ser como películas era unívoca: con lo que tengo problemas en realidad, es con que los videojuegos estén tan obsesivamente empeñados en parecerse a películas malas y telefilms de sobremesa.”* – John Tones, *Cine y videojuegos: Un diálogo transversal*, José María Villalobos, 2014.

*“Yo soy un amante del píxel, y cada vez me gusta menos que los videojuegos se parezcan a las películas. De hecho ya hay videojuegos que son películas interactivas. Eso lo odio. Se parecen sobre todo visualmente, al menos para mí me provocan las mismas sensaciones. Yo cuando quiero ver una película no quiero jugar, y viceversa.”* - Francisco Luis Fernández Soriano. Profesor de Secundaria del Colegio Diocesano Santo Domingo. Entrevista personal (2015).

Estos comentarios demuestran cómo las figuras importantes de la industria del videojuego aprecian también el parecido entre ambos medios, pero también muestran su descontento, debido a que aunque las influencias de un medio en otro son buenas, lo que muchos buscan son experiencias distintas. Nadie compra un videojuego para ver una película.

Esto hace que empiece otros de los miles de debates que cada vez surgen con más frecuencia en la industria: ¿Hasta qué punto se debe de simular la realidad para no sacrificar la diversión y emoción del título?

Si en títulos como *The Legend of Zelda Ocarina of Time* (Nintendo, 1998), en *Shadow of the Colossus* (Team Ico, 2005) o en cualquier mundo abierto tuviésemos que recorrer en tiempo real todos sus escenarios, el jugador acabaría muerto de aburrimiento al pasarse las horas recorriendo los escenarios a caballo. Otro ejemplo es que si hiciésemos que los movimientos de los personajes se sucediesen de forma automática en la saga de

*Prince of Persia* de Ubisoft, el reto plataformero y coordinado de la aventura sería nulo. Son en estos casos cuando el realismo debe eliminarse para mantener la diversión.

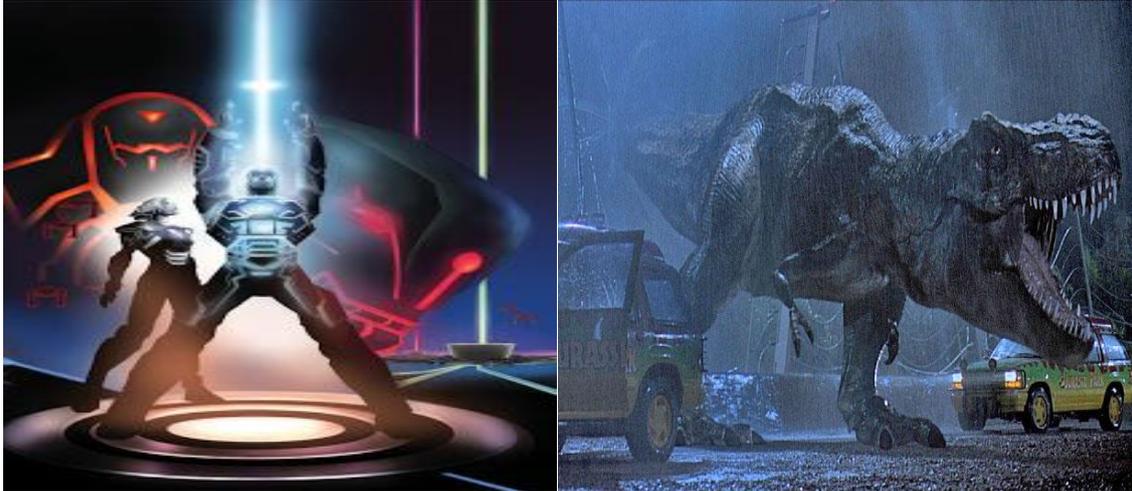
Por fortuna hay muchas compañías tanto en el mundo del cine como en el del videojuego que no se han visto arrastradas por dicha tendencia tecnológica y en la que prefieren usar dichos recursos para transmitir emociones cada vez más frescas. En el cine de aventuras podemos ver ese ejemplo en el género de películas de animación, pues obras maestras como *El Rey León* (Disney, 1994), *Up* (Pixar, 2009), *Cómo entrenar a tu dragón* (Dreamworks, 2010) y *Big Hero 6* (Disney, 2014) no necesitaron realismo en sus imágenes para ahondar en nuestras emociones más profundas.

De la misma forma ocurre lo mismo en obras como *Journey* (That Game Company, 2012) o *Valiant Hearts* (Ubisoft, 2014), siendo juegos en los que se elige dejar de lado el realismo y centrarse en las emociones más humanas, desde la espiritualidad de un viaje interno hasta la lucha por la supervivencia y la lealtad entre seres queridos.

Y es que la revolución digital<sup>27</sup> ha afectado no solo a ambos medios audiovisuales como el cine y los videojuegos en la parte gráfica, sino que ha revolucionado la forma de realización de ambos medios y la forma de narrar e interactuar. Un buen ejemplo de esto son las películas *Tron* (Steven Lisberger, 1983) y *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993) en las que la tecnología digital no solo permite recrear mundos que antes resultaban imposibles con la tecnología anterior, sino que además permite mostrar nuevos tipos de historias al espectador (en el caso de *Tron* (Steven Lisberger, 1983) se mostraba un mundo digital dentro de una computadora y se usaban conceptos clave de la informática). No se limita a mejorar la calidad de lo que aparece en pantalla, ayuda a recrear mundos y seres vivos que parece que puedas ver y tocar (en el caso de *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993) causó un gran impacto debido a la fiel recreación hasta entonces imposible de los dinosaurios que en muchas ocasiones eran completamente digitales).

---

<sup>27</sup> Revolución digital: es el cambio de la tecnología mecánica y electrónica a la digital iniciada entre 1950 y 1980 en la que se adoptan los ordenadores y registros digitales y que siguen hasta el día de hoy.



*Tron* (Steven Lisberger, 1983) y *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993) son la prueba de cómo la revolución digital afectó al cine tanto a nivel narrativo como tecnológico.

Los avances digitales no solo afectan a la estética, sino a la forma de contar las historias. Gracias a las cámaras 3D se consiguen realizar planos en movimiento que antes solo eran posibles y útiles en los videojuegos y que ahora se realizan continuamente en películas taquilleras como *El Señor de los Anillos* (Peter Jackson, 2001-2003) o *Jurassic World* (Colin Trevorrow, 2015) para proporcionar a los espectadores una experiencia más satisfactoria. Consiguen una mayor inmersión. Es a partir de aquí cuando se empiezan a realizar los saltos de técnicas de un medio interactivo al visual y viceversa. (Consúltese punto 3.4.1.4.)

*“Creo que ambas van cogidas de la mano. Hace algunos años, cuando salió *Gladiator*, recuerdo a mi tío que puso el grito en el cielo cuando vio los tigres hechos por ordenador que atacaban a Rusell Crow. Creo que estos modelos informáticos añaden espectacularidad tanto al cine como a los videojuegos, sin embargo creo que siguen las*

*reglas de las rectas paralelas, son cosas diferentes, al menos desde hace algunos años, pero visto en perspectiva, creo que se están empezando a juntar.*” - Francisco Luis Fernández Soriano. Profesor de Secundaria del Colegio Diocesano Santo Domingo. Entrevista personal (2015).

Este comentario sobre los progresos de la revolución digital y cómo afectan al cine y al videojuego demuestra que el género de aventuras, tanto de un medio como de otro, siempre realiza dichas técnicas para buscar espectacularidad. Y que a pesar de diferir en sus bases, usan técnicas muy parecidas que van saltando de un medio a otro.

*“Es un antes y un después, tanto desde el punto de vista de producción y realización - por la cantidad de efectos que nos permite conseguir con presupuestos asequibles así como la reducción en los tiempos de muchos procesos-, como desde el de exhibición. La digitalización de las salas ha redundado en la calidad de visionado -las copias en 35 mm se deterioraban tras cada exhibición- y en la facilidad para su transporte, garantizando su accesibilidad hasta el punto de no ver como ciencia-ficción la posibilidad de que las salas de cine puedan llegar a programar sus películas a demanda de la audiencia cada día.”* - Chelo Loureiro, productora cinematográfica del cine de animación, Vicepresidenta de Diboos. Entrevista personal. (2015).

Con esta cita se demuestra que la revolución digital también afectó a nivel de producción y realización a la industria cinematográfica para bien, permitiendo unos presupuestos más asequibles y la aceleración de muchos procesos, además de mejorar la calidad del producto final.

*“Action and adventure are prominent forms in contemporary commercial cinema, modes of filmmaking with a high degree of cultural visibility. Action as a genre is associated with both technical innovation in the service of visual spectacle, and with American or more precisely Hollywood cinema. An inventive use of 3D (with simultaneous 2D/standard release), mobilisation of a rich American cultural form (the*

*comic book) and ensemble action is exemplified by the expense and commercial value of the twenty-first century superhero film. Though far from the only form of contemporary Hollywood action/adventure cinema (there are numerous variants), the superhero film underlines the scale of financial investment and spectator involvement in Hollywood action's explosive scenes.*" – Yvonne Tasker, *British Action and Adventure: A National Take on a Global Genre*.<sup>28</sup>

Este comentario afirma que el *cine de aventuras* va ligado a la innovación técnica, pues dicho género siempre busca una forma de sorprender al espectador mediante espectáculos visuales. Dichos espectáculos se consiguen gracias a los efectos 3D que la tecnología digital permite que sea realidad, y que por ende son casi siempre receptores de grandes fuentes de inversión.



---

<sup>28</sup> (T.L.): "Acción y aventura son formas importantes en el cine comercial contemporáneo, modos de hacer cine con un alto grado de visibilidad cultural. La acción como género se asocia tanto con la innovación técnica en el servicio del espectáculo visual, y con el americano o más precisamente el cine de Hollywood. Un uso inventivo de 3D (con 2D simultáneo / lanzamiento estándar), la movilización de una rica forma cultural de América (cómic) y la acción de conjunto es ejemplificada por el gasto y el valor comercial de las películas de súper héroes del siglo veintiuno. Aunque lejos de ser la única forma de contemporánea cine de acción / aventura de Hollywood (existen numerosas variantes), la película de superhéroes subraya la magnitud de la inversión financiera y la participación del espectador en las escenas explosivas de acción de Hollywood" – Yvonne Tasker, *British Action and Adventure: A National Take on a Global Genre*.

### 3.4.1.2. Conexión entre historia, narrativa, ritmo y personajes en el cine y videojuegos

El guión de una película y videojuego pueden resultar muy parecidos. De hecho muchos jugadores consideran que hoy en día los videojuegos son más bien películas interactivas debido al parecido estético, artístico y narrativo que comparten con la cinematografía, sobre todo observando obras como *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) o *The Order 1886* (Ready at Dawn, 2015). Incluso hay desarrolladoras como Telltale Games que han tratado dicha industria y organizado su modelo de negocio como si de una serie de televisión se tratara, en la que el videojuego se divide en episodios con sus correspondientes avances (siendo su ejemplo más famoso su adaptación particular del famoso cómic *The Walking Dead* de 2012). Pero esto es otra historia.



Comparación estética, artística y narrativa entre la película *Soy Leyenda* (Francis Lawrence, 2007) y el videojuego *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013).

Lo cierto es que, por muy parecidos que sean, no solo por los detalles que vemos en pantalla, sino por el desarrollo de los acontecimientos, el desarrollo de los personajes y el ritmo de las escenas, crear un guión para un videojuego es bastante diferente de lo que lo sería para una película debido a que, así como en un largometraje son el director y guionista los que marcan el ritmo, eligiendo la rapidez con la que avanza la historia, en los videojuegos no son los creadores los que eligen el ritmo de la aventura. Somos nosotros: los jugadores.

Buenos ejemplo de comparativa entre guiones y ambientaciones entre ambas industrias, y en especial para el género de acción y aventura, son las comparaciones entre las películas de *El Señor de los Anillos* (Peter Jackson, 2001-2003) y *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda, 2011), o en concreto *El Reino de los Cielos* (Ridley Scott, 2005) y *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007): ambas comparten las mismas localizaciones de la Tierra Santa, la misma estética, los personajes, el mismo vestuario, la música te sumerge en el siglo XII mientras vemos a los habitantes de Jerusalén haciendo sus quehaceres cotidianos, cumpliendo cada uno su papel principal...



Comparación entre *El Reino de los Cielos* (Ridley Scott, 2005) y *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007): mismas localizaciones, misma estética, mismos vestuarios...

Sin embargo, cuando vemos a Orlando Bloom en la pantalla, el protagonista sigue un guión, unos parámetros preestablecidos que nos llevan de un lugar a otro tanto dentro de la localización como de la historia. Sin embargo nosotros como jugadores tenemos capacidad de elegir qué hacer, bien seguir la historia principal o, en su lugar, ir a explorar la ciudad y crear nosotros nuestras propias aventuras fuera del guión. Pues aunque si bien es cierto que, dependiendo de si la aventura del género es más abierta o cerrada en términos de libertad (por ejemplo, la obra anterior a *Assassin's Creed*, *Prince of Persia Las Arenas del Tiempo* (2003), aunque comparte muchas de sus

características, es más de carácter lineal), seamos el príncipe que salve al reino del malvado visir o Altair dando caza a su siguiente objetivo, somos nosotros los que podemos elegir no solo cuándo avanzar, sino cómo hacerlo, dependiendo de cómo interactuemos con el escenario o los enemigos. Por mucho que ambas historias compartan, el ritmo lo marcamos nosotros, lo que hace que resulte mucho más difícil crear un argumento que nos invite a seguir jugando hagamos lo que hagamos, que mantenga vivo el interés lo suficiente para que no dejemos de avanzar, y que a la vez sea sencillo de recordar para que no tengamos problema en seguir el hilo del relato y la evolución de los personajes, sin importar lo que tardemos en superar una fase o siquiera volver a coger el mando de nuestra Playstation 2.

*“La narrativa multiforme intenta presentar estas posibilidades simultáneamente para permitirnos concebir al mismo tiempo múltiples alternativas contradictorias”* – Janet Murray, *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el hiperespacio* (1999) (p. 49).

Dicho comentario corrobora que los videojuegos, a diferencia de las películas, tienen una narrativa múltiple que varía dependiendo de las acciones que nosotros realicemos, haciendo que tengan lugar sucesos diferentes entre uno y otro.

El guionista, mediante el *storyboard*<sup>29</sup>, elige los momentos de pausa para los caballeros o los momentos de batallas y carnicerías. Pero al depender de los jugadores están en constante cambio de ritmo, pudiendo ser lento, rápido, relajante o intenso. Por lo que cada vez que juguemos y dependiendo de cómo lo hagamos, veremos diferentes versiones de una misma película dependiendo de los intereses de cada uno. La libertad que *ofrece* el videojuego permite disfrutar no solo a nivel argumental, sino a nivel sensorial, artístico y sobre todo interactivo, mientras que en *El Reino de los Cielos* (Ridley Scott, 2005) solo podemos disfrutar de la experiencia que el propio director quiere que vivamos.

---

<sup>29</sup>*Storyboard*: Término en inglés que se refiere a un conjunto de ilustraciones juntas y ordenadas en secuencias que sirven para organizar y previsualizar una historia para la preproducción de una película.

*"Creativity flows through constraints. You let go of one thing, then you let go of another and pretty soon you have flying creatures. And if we did it fantastical, we'd spend 70% of our time setting up the rules and lore of this kind of alien world, rather than focusing on the nuances of main characters, Joel and Ellie. We already know the real world so let's set it there. If we went fantastical, the characters would suffer."*<sup>30</sup> - Neil Druckman. *The Last of Us, Neil Druckman and Less Being More*.<sup>31</sup>

*"Some of the parts we enjoyed making the most—and the ones players reacted to—were the quiet moments in The Last of Us. It had way fewer combat encounters compared to Uncharted and other games we'd done in the past. We actually worried we'd get a backlash. But the opposite happened, and people either said it was just right or some reviewers said there was too much combat. We were like, let's see if we can go way past our comfort zone with this one and reduce the combat even more, which in a way gives it more weight and makes it more meaningful."*<sup>32</sup> - Neil Druckman. *Inside the mind behind the Brilliant New The Last of Us DLC*.<sup>33</sup>

Estos comentarios del director y guionista de *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) son muy acertados en este apartado porque matiza la importancia tanto del tratamiento de los personajes como del ritmo de la historia. Por una parte nos habla de cómo se usan los escenarios y el mundo que rodea a los protagonistas como mera forma de localizar a

---

<sup>30</sup> (T.L.): *"La creatividad fluye a través de limitaciones. Dejas ir una cosa, entonces dejas ir otra y muy pronto tienes criaturas voladoras. Y si lo hiciésemos fantástico, entonces nos pasaríamos el 70% del tiempo poniendo las reglas y tradiciones de esta especie de mundo alienígena, en vez de preocuparnos de los matices de los personajes, Joel y Ellie. Ya conocemos el mundo real, así que dejémoslo ahí. Si nos fuésemos por lo fantástico, los personajes sufrirían"*

<sup>31</sup> Consúltese Smith, Edward. *Internacional Business Time*. *The Last of Us, Neil Druckman and Less Being More*. Disponible en: < <http://www.ibtimes.co.uk/last-interview-neil-druckmann-naughty-dog-ps3-475066> > [Última consulta realizada el 30 de Mayo de 2015]

<sup>32</sup> (T.L.): *Algunas de las cosas que más disfrutamos haciendo – y a las que los jugadores reaccionaron – fueron los momentos tranquilos de The Last of Us. Tenía menos escenas de combate comparado con Uncharted y otros títulos que hemos hecho en el pasado. En realidad estábamos preocupados de recibir una reacción negativa. Pero ocurrió justo lo contrario, y la gente o decía que era justo lo correcto o algunos analistas decían que había demasiado combate, Estábamos como, vamos a ver si podemos atravesar nuestra zona de seguridad con éste y reducir aún más el combate, lo que de alguna forma le da más peso y lo hace más significativo" -*

<sup>33</sup> Consúltese Hudson, Laura. *Wired*. *Inside the mind behind the Brilliant New The Last of Us DLC*. Disponible en: < <http://www.wired.com/2014/02/last-of-us-dlc-interview/> > [Última consulta realizada el 30 de Mayo de 2015]

los personajes y colocarlos en situación. De esta forma se puede centrar plenamente en el desarrollo y evolución de cada uno de los protagonistas para que la trama se desarrolle. Por otra parte remarca la importancia que tuvo en su obra los momentos de pausa en la historia. Aunque *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) tiene combates, es un juego que se caracteriza por sus escenas pausadas en las que se permite dar un momento de respiro no solo a los personajes, sino al espectador, dejándole descansar tras los acelerados niveles de acción en los que el ritmo es frenético y así poder relajarse, explorar el mundo en el que se encuentran sus protagonistas y además poder descubrir más cosas de ellos.

La elección de dicho ritmo no sólo afecta a la duración de la trama, sino al desarrollo de la historia, como el de los personajes. Así como en las películas de Peter Jackson estamos sumergidos durante más de 9 horas en la Tierra Media donde tiene tiempo de sobra para conseguir que nos encariñemos con sus protagonistas, desde el mago y el hobbit hasta el elfo y el enano, no siempre se tienen tiempo suficiente para empatizar con los personajes, pues así como en las aventuras que vivimos en nuestras consolas podemos irnos de las 4 horas que nos dura un juego lineal como *Las Arenas del Tiempo* (Ubisoft, 2003) a otras como *Skyrim* (Bethesda, 2011) que puede llegar a las 100 horas dependiendo de la cantidad de tramas secundarias y libertad que se ofrezca, en el cine en su mayoría se limitan a las 2 horas escasas. En cambio en los videojuegos hay margen de sobra para entrar en contacto con el protagonista y el resto de personajes que nos encontramos. Esto hace que los videojuegos y películas sean muy distintos a la hora de estructurar la historia.



En ambas imágenes se puede apreciar el gran parecido estético y ambiental entre Édorás, ciudad que aparece en *El Señor de los Anillos: Las Dos Torres* (Peter Jackson, 2002) y *The Elder Scrolls: Skyrim* (Bethesda, 2011)

Sin embargo, descuidar el desarrollo de los personajes tanto en una película como en un videojuego puede hacer que éste se convierta en un fracaso, por muchas y variadas horas que haya dentro de ellos. Un buen ejemplo de estos casos se da según la mayoría de seguidores de la saga de asesinos en las últimas entregas, como *Assassin's Creed III* (Ubisoft, 2012) y *Assassin's Creed IV Black Flag* (Ubisoft, 2013), pues aunque ambos videojuegos ofrecen decenas de horas de diversión, los protagonistas no consiguen evolucionar y por ende, conectar con los jugadores que les controlan, lo que hace que se pierda inmersión en dicho mundo e interés en la trama. Lo mismo pasa en el cine, que por muchos efectos especiales que se metan en una película, si no te sientes atado a los personajes y congenias con ellos, difícilmente conseguirás que el espectador aguante hasta el final de la cinta despierto o que siga en el mismo canal una vez se dé el descanso para la publicidad.

*“Indiana Jones es la película de aventura en donde el héroe dejó de ser algo inalcanzable porque Spielberg lo 'humanizó' y, con esto, sedujo a una audiencia que compró inmediatamente ese modelo porque podía compararse e incluso transformarse en él. La base es, precisamente, la construcción de un excelente personaje, sin fisuras porque está creado desde la infancia y trazando toda su trayectoria, con una historia*

*personal bien planteada que responde con coherencia ante cualquier situación.” - Chelo Loureiro, productora cinematográfica del cine de animación, Vicepresidenta de Diboos. Entrevista personal. (2015).”*

Esta definición de lo que supuso la saga de películas *Indiana Jones* (Spielberg, 1981-2008) dentro del *cine de aventuras* explica perfectamente la importancia dentro del género como en cualquier otra película de la importancia de la construcción de un personaje. Y es que gracias al famoso caza-tesoros creado por Steven Spielberg, se consiguió que los protagonistas fuesen más humanos dentro del género, más creíbles y por tanto más identificables con los espectadores.

*“Los personajes tanto desde el punto de vista estético -deben de ser creíbles físicamente - como desde la construcción de su historia personal, son la base sobre la que se sustenta la trama. Una actriz o un actor con una cirugía estética ostensible nunca podrá interpretar un personaje del siglo XIX ni de ahí hacia atrás. El cine todo lo amplía, y los defectos los exagera hasta hacerlos patéticos.*

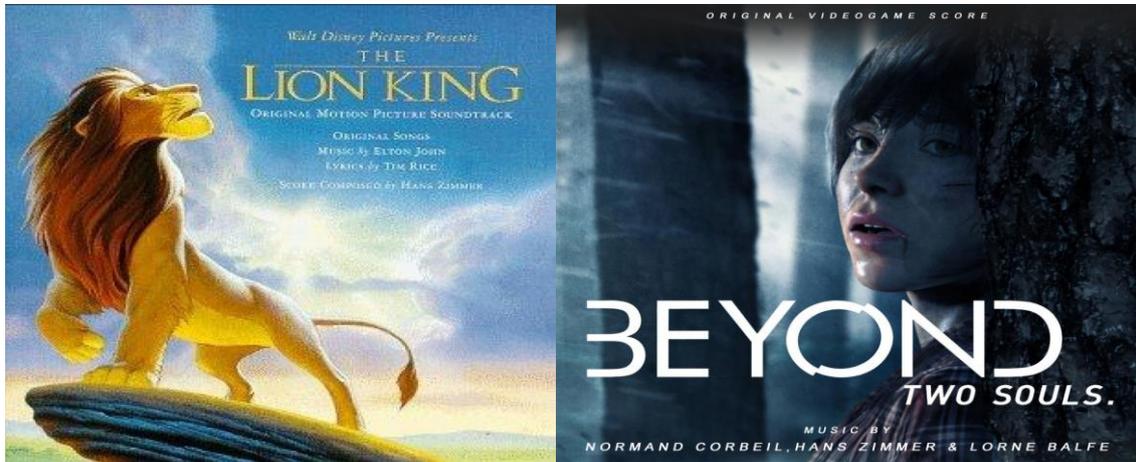
*El ritmo también lo es, pero debe acompañarse con el que exija en cada momento la historia. Elegir uno trepidante o uno piano, si no va acorde con la trama, podrá hacernos salir de su historia y desmotivarnos. Como siempre, lo importante es que todo esté muy bien ensamblado y que nada chirríe, encajando cada pieza en su justo lugar.”*  
- Chelo Loureiro, productora cinematográfica del cine de animación, Vicepresidenta de Diboos. Entrevista personal. (2015).

En esta cita se resalta la importancia del realismo que deben de tener los personajes, no solo a nivel estético, sino a nivel personal, a nivel de desarrollo. Si un personaje tanto en una película como en un videojuego no está bien desarrollado, no será creíble, y dificultará que los espectadores y/o jugadores congenien con él. Además también remarca la importancia del ritmo, no solo para que mantenga el interés del espectador/jugador, sino para que ésta vaya acorde con la historia que se cuenta, porque si esto falla, se pierde credibilidad e inmersión.

### **3.4.1.3. Una banda sonora común**

Como se ha mencionado antes, así como fue a partir de los años noventa cuando se empezó a ver cada vez más el parecido a nivel estético entre ambos medios audiovisuales, la música siempre fue un elemento muy común y familiar en ambos sectores, pues hasta las bandas sonoras que acompañaban a los juegos recreativos entre los años setenta y ochenta eran parecidas a las proyecciones cinematográficas de principios del siglo XX. De hecho, incluso en sus inicios, a muchos años todavía de alcanzar el nivel estético y aún más al narrativo de la cinematografía, en sus orígenes, las melodías de los juegos pixelados ya llevaban dicha influencia adyacente en sus decibelios.

De hecho hace años que los videojuegos no tienen nada que envidiar a las películas en el apartado sonoro, no solo por los excelentes actores que les dan vida en las capturas de movimiento y a los dobladores que dan voz a sus personajes, sino por sus excelentes composiciones en las que artistas famosos van dando saltos de la pantalla al mando. Un buen ejemplo sería el famoso y talentoso compositor Hans Zimmer que salta constantemente entre las películas de *El Rey León* (Disney, 1994), *Spirit: El Corcel Indomable* (Dreamworks, 2002), *Piratas del Caribe* (Jerry Bruckheimer, 2003-2010) a grandes producciones de videojuegos como *Beyond: Dos Almas* (Quantic Dream, 2013).



Portadas de dos de las bandas sonoras originales más importantes de Hanz Zimmer, *El Rey León* (Disney, 1994) y *Beyond: Dos Almas* (Quantic Dream, 2013)

La razón por la que notamos esta familiaridad entre ambos tipos de música es porque ambas son músicas interactivas que intentan resaltar dicha característica y mantener el ritmo de la trama, haciendo que la música vaya acorde con las situaciones y experiencias que se nos transmita en cada una, pasando de una a otra con rapidez, como cuando en *La Momia* (Stephen Sommers, 1999) o en *Prince of Persia* (Ubisoft, 2008) pasamos de una música relajante que nos transporta a esos paisajes desérticos a una música dinámica en la que debemos escapar de una trampa mortal a toda velocidad.

Al igual que en el cine, en los videojuegos podemos clasificar las diferentes melodías en los siguientes tipos:

Música diegética: son aquellas que las oyen tanto los personajes de la historia como los jugadores. Un buen ejemplo son los juegos de Rockstar como *GTA Vice City* (2002) en los que se recopilan diferentes canciones de éxito de la época como *El Precio del Poder* (Brian de Palma, 1983). U otro ejemplo en *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) cuando

los protagonistas, Joel y Ellie, escuchan la música de la radio del coche, "Alone and Forsaken" de Hank Williams.<sup>34</sup>

Composiciones extradiegéticas: las que solo escuchamos los espectadores/jugadores, yendo en este caso de la mano ambos medios para causar el efecto y la emoción deseada. En *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), mientras Joel arropa a su hija Sarah, solo nosotros escuchamos la música dulce, relajante y triste de Gustavo Santaolalla *The Last of Us, (Goodnight)*. Esta canción no la pueden oír los protagonistas de la aventura, pero nosotros la oímos porque sirve para provocarnos ternura por el momento paterno filial y al mismo tiempo tristeza al imaginar lo que está a punto de pasar con el estallido de la infección.<sup>35</sup>

Composición interactiva: en los videojuegos estas melodías se activan según las diferentes acciones del jugador, acompañando la acción correspondiente de tal forma que esté conectada sin que haya saltos a pesar de los cambios de acción que realice el jugador. Por ejemplo, en *Prince of Persia: El Alma del Guerrero* (Ubisoft, 2004), cada vez que empieza la fase de huida en la que el guardián de la línea del tiempo nos persigue y debemos escapar al portal de agua, siempre empieza a sonar la melodía de la canción *I Stand Alone* de Godsmack. Esta melodía empieza en cuanto aparece el Dahaka, y solo termina una vez hemos conseguido escapar de él. Al ser una melodía que se repite mucho, no afecta la duración de la fase, pues termina de tal forma que no haya saltos o cambios bruscos entre la relación del sonido con la aventura.<sup>36</sup>

---

<sup>34</sup>Consúltese *The Last of Us: He ain't even hurt!* de Naughty Dog (2013 Disponible en: < <https://www.youtube.com/watch?v=ACyife86kos> >

<sup>35</sup>Consúltese *The Last of Us: Goodnight baby girl* de Naughty Dog (2013 Disponible en: < <https://www.youtube.com/watch?v=4ag6PanysgM> >

<sup>36</sup>Consúltese *Prince of Persia: Warrior Within - The Dahaka's Chase* Disponible en: < <https://www.youtube.com/watch?v=BGJuiqm3PoA> >

#### **3.4.1.4. Técnicas de inmersión en el mundo del cine y los videojuegos**

El elemento clave de un videojuego que lo diferencia del resto de medios audiovisuales es la interactividad. Sin embargo, al igual que el cine o la literatura, uno de los objetivos de los videojuegos no solo ha sido la interacción entre el usuario y la obra, sino la inmersión, la capacidad de crear un mundo, contar una historia y sumergir a los espectadores y al mismo tiempo artífices dentro de ella. La diferencia entre ellos es el lenguaje utilizado y las diferentes técnicas, recursos, y por supuesto, la ya citada *gameplay*.

En una película ya estamos acostumbrados a que se usen diferentes planos y técnicas para hacernos sentir dentro de dicho largometraje, desde planos detalle que nos hacen sentir como si fuésemos nosotros los que estuviésemos viendo ese detalle en la realidad y olvidarnos de que es una película hasta *travellings*<sup>37</sup>, planos que nos transmiten sensación de movimiento.

Los jugadores estamos ya muy acostumbrados a vivir experiencias increíbles a través de los ojos de los protagonistas de nuestras aventuras, pero desde que el cine empezó a influenciar estética y narrativamente al videojuego, es cada vez más común ver recursos cada vez más compartidos en ambos mundos. Muchos de esos elementos ya se han nombrado, como el guión, la estética y el realismo de los escenarios y personajes, pues cuanto más real parezca todo, más fácil es hacer creer al espectador o al jugador que forma parte de esa realidad.

*“La ambientación y la interpretación son esenciales, pero lo más importante es que me crea lo que me están contando, por tanto el guión es siempre el elemento más importante.”* - Chelo Loureiro, productora cinematográfica del cine de animación, Vicepresidenta de Diboos. Entrevista personal. (2015).

---

<sup>37</sup> *Travelling*: “Viajando” o “desplazándose” en inglés, es un término cinematográfico para nombrar un movimiento de cámara que consiste en el movimiento de ésta variando la posición de su eje. Muchas veces suele realizarse dicho movimiento de la cámara mediante una grúa, persona, vías, etc.

En esta cita se demuestra que, por muy importantes que sean las ambientaciones o interpretaciones tanto en un medio como en otro, lo esencial es que el espectador crea lo que está viendo, y para que eso sea posible, es necesario que la historia esté cuidada y sea creíble, que tenga sentido.

Dentro de los videojuegos del género de aventura, se introducen diferentes factores para dar la sensación de un rodaje real, como si los jugadores fuésemos espectadores que sujetáramos dicha cámara, que acompañáramos a nuestro protagonista, vigilando su espalda. Dicho efecto suele ser, por ejemplo en la saga *Uncharted* (Naughty Dog, 2007-2016), *Prince of Persia* (Ubisoft, 2003-2010) o *Tomb Raider: A Survivor is born* (Crystal Dynamics, 2013), cuando el héroe de la historia atraviesa una zona lluviosa o se zambulle y la pantalla es salpicada por gotas de agua, o cuando está herido que la pantalla se llena de gotas y manchas de sangre y se vuelve todo de color gris, e incluso llegamos a oír latidos de nuestro corazón. Estos son elementos se crean para causar una sensación de inmersión y un vínculo con los rodajes cinematográficos, y son en estos casos cuando los videojuegos buscan la narrativa y elementos de inmersión del cine, el cual le lleva a crear un vínculo más fuerte entre el protagonista del juego y el jugador al otro lado de la pantalla. Es en estos casos cuando los lenguajes del cine y el videojuego se fusionan en uno solo para, con la narrativa y estética del cine y la interactividad y conexión que ofrecen los videojuegos, conseguir una inmersión total.



Gameplay en las que se aprecian los efectos cinematográficos de gotas de lluvia sobre la cámara [*Tomb Raider: A Survivor is Born* (Crystal Dinamics, 2013)) o gotas de sangre sobre la pantalla cuando se está herido (*Uncharted 3: La Traición de Drake* (Naughty Dog, 2011)]

Sin duda alguna, uno de los recursos que ha dado saltos cual Mario de una pantalla a otra ha sido la vista en primera persona. En el cine, la inmersión en la acción a través de la vista en primera persona se comenzó a explorar prácticamente desde el inicio y en todos los géneros, desde las persecuciones de los coches en primera persona para ver mejor la acción, o incluso en documentales como *El hombre de la cámara* (Dziga Vértov, 1929), pasando por películas de terror como *Rec* (Jaume Balagueró y Paco Plaza, 2007) a películas del género de aventuras de la actualidad.

Esta tendencia se trasladó a los videojuegos de forma casi instantánea a géneros como los juegos deportivos y de carreras, de disparos en primera persona e incluso al género de acción y aventura que hacen que la inmersión en el mundo y la conexión con el protagonista sea mayor. Aunque hay videojuegos en los que la vista en primera persona es opcional (en la saga de *Jak and Daxter* de Naughty Dog y en la saga de Ubisoft de *Prince of Persia* siempre tenemos esa opción que nos permite cambiar la vista de tercera a primera persona que nos ayuda a observar mejor el entorno y localizarnos mejor en el escenario), las aventuras en primera persona en el género de aventuras es cada vez más común.

Hay muchos ejemplos actuales como *Mirror's Edge* (EA, 2008), *Far Cry 3* (Ubisoft, 2012) y *Dishonored* (Bethesda, 2012), videojuegos aclamados por la crítica en la que se conservan todas las características de acción y exploración en una aventura típica del género pero con una sensación más inmersiva. Por ejemplo, en la aventura de acción y parkour de EA lo vemos todo a través de su protagonista: vemos sus manos como si fuesen las nuestras, oímos y sentimos nuestra respiración y la de la protagonista y vemos cómo realizamos a través de nuestros ojos dichas acrobacias en tiempo real como si de verdad las estuviéramos haciendo en la realidad. Gracias al cambio de vista, aunque se conserven todos los elementos comunes de un videojuego de aventuras, ayuda a que la inmersión sea total, conectando con la protagonista en todos los sentidos.



Vistas en primera persona de los videojuegos *Mirror's Edge* (EA, 2008) y *Dishonored* (Bethesda, 2012)

Es entonces cuando una vez la capacidad de inmersión de este recurso surte efecto en nuestras consolas cuando vuelve al cine actual, inspirado en todas esas experiencias que hemos conseguido vivir gracias a nuestro mando. Un buen ejemplo son los largometrajes y adaptaciones literarias realizadas por Peter Jackson, un director que aparte de pertenecer a la larga lista de directores que han transportado la magia de los libros a la gran pantalla, también forma parte de una nueva generación que intentan plasmar sus experiencias jugables en la gran pantalla. Pues no solo apreciamos la

influencia de los videojuegos en la estética de alguna de sus películas como *Desde mi cielo* (2009) en la que podemos encontrar innumerables guiños a juegos de aventuras como *The Legend of Zelda Ocarina of Time* (Nintendo, 1998), *Journey* (That Game Company, 2012) o plataformas como *Super Mario Galaxy* (Nintendo, 2007), e incluso pequeños toques oscuros que recuerdan a juegos de terror como *Silent Hill* (Konami, 1999); no, sus recursos empleados en sus películas van más allá de la estética. En una de sus últimas adaptaciones a la gran pantalla, como *El Hobbit: La Desolación de Smaug* (2013), la vista en primera persona se usa en más de una ocasión en la huida de los enanos hacia la montaña solitaria, usando la dicho recurso para causar una mayor inmersión y meternos en la piel de los protagonistas, lo que hace que nos sintamos más bien estando en nuestro cuarto con nuestro mando que en una butaca de cine.



Imágenes comparativas entre *Desde mi cielo* (Peter Jackson, 2009) y *Silent Hill* (Konami, 1999).

Este es solo uno de los muchos ejemplos de cómo los mismos recursos se van pasando de unos medios a otros transmitiendo cada vez diferentes y mejores experiencias.

Otra técnica de inmersión importante tanto dentro del cine como en el mundo de los videojuegos ha sido la conocida “cuarta pared”<sup>38</sup>.

Desde el principio, en el mundo del cine siempre se ha buscado conseguir eliminar la línea que separa la realidad de la ficción en la gran pantalla, hacernos partícipes de algo que creemos ficticio. Y es que romper la cuarta pared conlleva crear un lazo más fuerte con el protagonista, pues hace que nos sintamos partícipe de dicho acontecimiento, nos pone en total contacto con los personajes y los hechos que ocurren en la televisión, haciéndonos olvidar por un instante que nosotros estamos sentados cómodamente en nuestro salón y que lo que estamos viviendo no es más que la reproducción de un DVD.

En los videojuegos ocurre exactamente lo mismo, pues aunque podríamos pensar que no existe la cuarta pared debido a que nosotros ya somos los que encarnamos al personaje principal y le controlamos, siempre hay una barrera, una línea divisoria que nos separa de los acontecimientos del videojuego, pues al igual que en el cine, sabemos que lo que ocurre en nuestro televisor se queda ahí y nada más. Da igual las decisiones que tomemos o cuánto afecten estas a la historia o no, nuestros logros se quedan dentro de la consola. Y si la unión entre protagonista y jugador es lo que hace que consigamos olvidar que estamos fuera del videojuego y no dentro de él, siempre puede haber diferentes trucos que nos devuelvan a nuestra silla de un golpe.

Un buen ejemplo de videojuegos de aventuras son el conocido dúo dinámico *Jak and Daxter*, cuyos creadores Naughty Dog siempre se han encargado de que, a pesar de que nos sumerjamos en su mundo, mediante su inteligente humor y situaciones, nos recuerden que no estamos dentro, pero al mismo tiempo se ponen en contacto con nosotros. En *Jak 3* (Naughty Dog, 2004), no nos faltarán ocasiones en los que nuestros protagonistas digan comentarios en los que ellos mismos saben que están metidos dentro de un videojuego, como si fuesen actores que rodasen una película y que nos mirasen con confusión cuando ocurre algo que no se esperan. Son esos pequeños detalles que hacen que veamos al héroe de Villa Refugio y al Relámpago naranja como si fuesen nuestros colegas y compañeros de viaje y no como a seres ficticios creados por

---

<sup>38</sup> Cuarta pared: Es la línea que separa al espectador de la obra que está observando. La expresión “rompiendo la cuarta pared” se usa cuando los protagonistas de la historia interactúan con el espectador.

ordenador, sin hacernos olvidar sin embargo que estamos controlándolo todo desde la comodidad de nuestro sofá.



Escena de la película *Aladdin* (Disney, 1993) en la que sonríe a los espectadores y se despide con un “¡Cuidate!” y el videojuego *Jak 3* (Naughty Dog, 2004) en la que los protagonistas miran directamente a la cámara, a nosotros, confundidos cuando les dicen que “esto no es un juego”.

Tanto el cine como los videojuegos son capaces de romper esa pared sorprendiendo a sus espectadores/jugadores, tanto a nivel argumental como a nivel de experiencia e interactividad, como el efecto 3D en las salas de proyección que nos hace creer en lo imposible, que algo que estamos viendo salte de la pantalla, pase por encima de dichas barreras físicas y que nosotros creamos incluso que podamos tocarlo.

Es esa sorpresa, que tanto en el cine cuando vimos ese tren corriendo hacia nosotros o en las consolas cuando con apretar un botón interveníamos con lo que pasaba en la pantalla, la que crea la magia que nos hace vivir las experiencias como si fuesen la primera una y otra vez.

### **3.4.2. La gran diferencia entre cine y videojuego: narrativa versus interactividad**

Desde que los videojuegos han empezado a abrazar el lenguaje narrativo y estético del cine, cada vez es más frecuente encontrarnos con cinemáticas cada vez más largas y abundantes. Cuesta creer que en un principio dichas escenas estaban reducidas a unos escasos minutos de introducción al empezar la aventura y a unos pocos junto a los créditos si conseguías terminar dicha odisea. Ahora no es raro encontrarse con videojuegos que de las diez horas que duran, tres de ellas sean cinemáticas.

Y si bien es cierto que gracias a dichas técnicas de animación y enfoques de guión y narrativa cada vez tenemos unos guiones más elaborados y unas historias más impactantes que vivir, muchos desarrolladores en los últimos tiempos se olvidan en el camino que un videojuego no se ve ni se oye: se vive.

Hoy en día los videojuegos y el cine están cada vez más conectados: su estética es cada vez más y más realista, sus historias más profundas, sus actores, guionistas y compositores dan zancadas entre una y otra. Pero ¿cuál es la gran diferencia? ¿Qué es lo que hace que sepamos separar ambos medios? Pues que en el cine, por muchas técnicas de inmersión que haya, solo vemos y oímos, somos meros espectadores que ven una historia pasar delante de ellos. En un videojuego no solo vemos y oímos lo que está pasando: somos los artífices de lo que ocurre en pantalla. No nos limitamos a ver la historia: vivimos la aventura.

*“Cada vez son más parecidos en cuanto a calidades, con la diferencia que en los videojuegos se nos permite interactuar -y, en consecuencia, modificar la trama.”* - Chelo Loureiro, productora cinematográfica del cine de animación, Vicepresidenta de Diboos. Entrevista personal. (2015).

Chelo Loureiro con esta cita remarca la principal diferencia entre cine y videojuego: la interactividad, la posibilidad de interactuar con la historia e incluso la posibilidad de poder modificarla.

*“The relationship of cinema is a top-down interaction between filmmaker and audience. Narrative choices available to users within games, such as whether to take a certain path are conveyed within The Matrix. For example, Neo is given several choices throughout the film, such as the option to take either the red or blue pill. However, as the narrative has already been cast in stone, the user cannot change the storyline or actions that occur within the film. It is due to this reason that a sense of immediacy is lost: the audience witnesses a product where they have no bearing on the outcome.”*<sup>39</sup> - Hemery, Richard. *Richard Hemery. Digital Designer.* (2009).<sup>40</sup>

Este análisis del diseñador digital Richard Hemery muestra mediante el análisis de la película *The Matrix* (Wachowski, 1999) que por mucho parecido que tenga una película con los videojuegos tanto a nivel de estética o desarrollo de trama, la gran diferencia entre el cine y el videojuego está siempre ahí: en el videojuego tenemos la capacidad de actuar y elegir, en una película solo podemos observar lo que pasa, lo que ya se ha escrito.

*“En el siglo XIX el gran poeta francés escribía sobre los paraísos artificiales a los que se accedía con el uso de ciertas sustancias. En pleno siglo XXI basta un golpe de joystick para expandir nuestra mente en vastos paraísos digitales”* – José María Villalobos, *Cine y Videojuegos: Un diálogo transversal* (2014) (P. 21).

Esta cita de José María Villalobos demuestra cómo gracias a la interactividad de los videojuegos podemos acceder a mundos imaginarios cuando antes era algo inconcebible e imposible. Y es que la interactividad nos permite entrar en contacto con dichos mundos digitales de miles de formas distintas. No nos limitamos a ser espectadores, sino a ser los exploradores, los héroes.

---

<sup>39</sup>(T.L.): *“La relación del cine es una interacción de arriba hacia abajo entre el cineasta y el público. Opciones narrativas disponibles para los usuarios dentro de los juegos, como tomar un cierto camino, se transportan dentro de The Matrix. Por ejemplo, a Neo se le da varias opciones a lo largo de la película, como la opción de tomar la píldora, ya sea roja o azul. Sin embargo, como la narrativa ya ha sido tallada en piedra, el usuario no puede cambiar la historia o las acciones que ocurren dentro de la película. Es por esta razón que un sentido de inmediatez se pierde: los testigos de la audiencia un producto donde no tienen que ver con el resultado.”* - Hemery, Richard. *Richard Hemery. Digital Designer.* (2009).

<sup>40</sup>Consúltese Hemery, Richard. *Richard Hemery. Digital Designer.* (2009). Disponible en: < <http://www.studiohem.com/richardhemery/essay-convergenceofvideogamesandcinema.htm> > [Web en línea. Consulta realizada el 15 de Junio de 2015]

Desgraciadamente, la influencia del cine en los desarrolladores es tan grande últimamente, que cada vez con más frecuencia nos encontramos una obra a mitad de camino, en la que se cuidan todos los detalles pero se nos olvida el corazón que da vida a la creación. Y es que el corazón de un videojuego siempre será su *gameplay*, la interacción que el jugador tiene con la historia que le ponen delante. En el momento en que dicha conexión, dicho hilo se corta, deja de ser un videojuego y pasa a ser cine.

*"The use of cinematic cut-scenes is one of the more obvious connections between cinema and games: the short, pre-rendered sequences found in many games in which the player usually performs a role closer to that of detached observer than is the case in more active periods of gameplay. Cut-scenes tend to employ camera movement, shot-selection and framing similar to that used in the cinema. Many games use cut-scenes to establish the initial setting and background storyline. Opening cut-scenes frequently employ the same expository devices as cinema, using a combination of long shots, mid shots and close-ups to provide orientation for the player. Cutsenes are also used at varying intervals throughout many games, to forward the storyline and to entice or reward players with sequences of spectacular action and/or dialogue."* <sup>41</sup> - Geoff King, Tanya Krzywinska. *Computer Games / Cinema / Interfaces*.<sup>42</sup>

Esta cita respalda el uso de las cinemáticas en los videojuegos como una de sus mayores conexiones con el cine, así como su uso para la narrativa de la historia.

En el género de acción y aventuras, ha habido muchos casos en los que se ha abusado de cinemáticas, pero rara vez se ha descuidado la faceta jugable a pesar de su abuso de escenas en las que como mucho podemos coger unas palomitas. En las aventuras de

---

<sup>41</sup> (T.L.): "El uso de escenas de corte cinematográfico es una de las conexiones más obvias entre el cine y los juegos: las secuencias cortas, pre-renderizados se encuentran en muchos juegos en los que el jugador por lo general realiza un papel más cercano al de observador imparcial que es el caso de períodos más activos de juego. Las cinemáticas tienden a emplear movimiento de la cámara, de selección de tomas y enmarcamiento similar a la utilizada en el cine. Muchos juegos utilizan cinemáticas para establecer la configuración y el fondo argumental inicial. Cinemáticas de apertura con frecuencia emplean los mismos dispositivos expositivos como el cine, el uso de una combinación de tomas largas, planos medios y primeros planos de proporcionar orientación para el jugador. Las cinemáticas también se utilizan en diferentes intervalos durante muchos juegos, que transmita la historia y para atraer o recompensar a los jugadores con las secuencias de acción espectacular y / o el diálogo ."

<sup>42</sup>Consúltese Geoff King, Tanya Krzywinska. *Computer Games / Cinema / Interfaces*. (P.142.)Disponible en: < <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.41114.pdf> > [Consulta realizada el 13 de Mayo de 2015]

Naughty Dog desde *Jak and Daxter* (2002), *Uncharted 2: El Reino de los ladrones* (2005) hasta *The Last of Us* (2013), en el reinicio de la saga *Tomb Raider: A survivor is born* (Crystal Dinamics, 2013), la aventura de sigilo del cinéfilo Hideo Kojima, *Metal Gear Solid IV: Guns of Patriots* (2008), incluso fuera del género también nos encontramos con más y más casos como *Final Fantasy X* (Square Soft, 2002), y miles de ejemplos más que se podrían poner hasta abarcar todo el documento.

La última víctima de dicho error en el mundo de los videojuegos ha sido la obra de *Ready at Dawn*, estudio interno de la compañía *Sony Computer Entertainment*. Una aventura que lo prometía todo: ambientación oscura de Londres del siglo XIX junto a una orden antigua en plena lucha contra los licántropos, unos gráficos ultra realistas que te hacían dudar si los actores iban a salir de la pantalla para darte la mano, todo ello creado por los mismos magos que trasladaron la cruel y antigua Grecia de *God of War Ghost of Sparta* (Ready at Dawn, 2010) y la aventura en solitario de la comadreja *Daxter* (Ready at Dawn, 2006) a la consola portátil de Sony, *Playstation Portable*.

El telón estaba listo y el público emocionado, pero no fue hasta el estreno que se dieron cuenta del error de centrarse en la cámara en lugar del mando de la *Playstation*. Con un título que intentaba imitar el lenguaje cinematográfico que grandes directores de otras obras como David Cage (creador de las películas interactivas *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010) y *Beyond Dos Almas* (Quantic Dream, 2013)) y Neil Druckmann (director creativo de Naughty Dog), pero que limitaba la interacción del jugador con la obra a moverse por unos pasillos unidireccionales, observar objetos cual visita en un museo y donde la única acción que había era en escenas de cobertura y disparos. Pues si bien es cierto que si comparamos las obras de los distintos desarrolladores vemos el parecido, la gran diferencia es que los desarrolladores de Naughty Dog no sacrifican la interactividad por la narrativa. Si a la casi nula *gameplay* le sumamos que de las escasas 7 horas de duración del título, más de la mitad eran escenas cinematográficas, la única experiencia que despertó dicho título en los jugadores fue identificar su mando con la hora de la siesta. Si antes en los videojuegos las cinemáticas eran una recompensa para el jugador tras largas horas de dificultades para atravesar dichas fases, *Ready at Dawn* convirtió la recompensa en un castigo, cortándonos la inmersión en dicho mundo y la interacción a cada rato hasta el punto de que las fases jugables eran meros puentes entre

tantas escenas por ordenador que realmente, si nos despojábamos de ellos, se convertía en una película de animación por ordenador. El videojuego se convertía en cine animado y perdía su esencia y lenguaje.

El cine en sus inicios, por ejemplo, tuvo que enfrentarse a las críticas de ser meramente “teatro filmado” mediante sus propios recursos y refinando su propio lenguaje, huyendo del plano entero y fijo que supone el teatro y jugando con los planos rápidos y cortos para dar ritmo y énfasis en lo que el director quiere que el espectador vea. (Consúltese punto 3.4.1.)

Con los videojuegos pasa lo mismo, su esencia es la interactividad.

Que un videojuego y una película usen el mismo lenguaje no quiere decir que haya una fusión entre ambos, pues si se abusa de las cinemáticas, si predomina antes la narrativa que la propia esencia del videojuego como es la interactividad, la supuesta unión entre ambos medios se convierte en una barrera, un bache que interrumpe constantemente la experiencia única que solo nos pueden ofrecer los videojuegos y que nos manda de un empujón al sofá como meros espectadores cuando no lo deseamos.

Por supuesto este problema también puede afectar más o menos a un videojuego dependiendo del género que se trate. Por ejemplo en el género que nos ocupa, como es el de acción y aventuras, depende sobre todo de su duración. Las aventuras lineales, que no suelen pasar las diez horas de juego, deben de estar perfectamente implementadas para no cortar la experiencia de juego, como en la trilogía de *Prince of Persia Las Arenas del Tiempo* (Ubisoft, 2003-2005), la saga de *Uncharted* (Naughty Dog, 2007-2016), *Enslaved* (Ninja Theory, 2010) o *Dishonored* (Bethesda, 2012). Pero si por ejemplo las aventuras son más largas y en mundos abiertos y con más capacidad de exploración, como *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007), *GTA San Andreas* y *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2003 y 2010), etc, por muchas horas de cinemáticas que haya, quedarán diluidas por las cientos de horas restantes del título.



Imágenes comparativas entre las cinemáticas de *The Order 1886* (Ready at Dawn, 2015) y *Final Fantasy X* (Square Soft, 2002) en las que se pueden apreciar los diferentes planos y técnicas cinematográficas. La diferencia es que en *Final Fantasy X* (Square Soft, 2002) las cinemáticas no cortan el ritmo debido a su larga duración.

Cine y videojuegos pueden enlazarse, pero nunca se puede intentar que un videojuego sea una película o viceversa, porque son dos formas de arte diferentes, y el intentar que una reemplace a la otra implica perder la propia esencia e identidad de dicho medio. El cine se mide dentro de unas características y elementos que el videojuego no tiene, del mismo modo que los videojuegos, aunque puede tener una narrativa cinematográfica, tiene unas características únicas que el cine jamás podrá siquiera intentar imitar. Los videojuegos en ese aspecto han demostrado que son capaces de narrar todo tipo de historias y de miles de formas posibles, ya sean investigación, simulación, pintura, música, poesía, por experiencias emocionales e interactivas, un buen ejemplo de ellas los viajes emocionales como *Valiant Hearts* (Ubisoft, 2014) o *Journey* (That game company, 2012).

### **3.4.3. Adaptaciones de cine y videojuegos: el eterno desencuentro**

Desde el momento en que los videojuegos y cine empezaron a coexistir, han sido las miles adaptaciones que se han hecho entre un medio y otro.

Por una parte tenemos las infinitas adaptaciones de películas a videojuego, en el que se intenta plasmar directamente la trama y esencia de la película y hacer sentir a los jugadores como si en vez de ser meros espectadores, fuesen ellos los héroes. Y por otro lado tenemos las adaptaciones de videojuegos a la gran pantalla, que buscan todo lo contrario: poder plasmar esas sensaciones fantásticas, las historias y los carismáticos personajes con los que hemos pasado tantas horas jugando con nuestro mando para poder verlos en pantalla en una aventura con un guión más cinematográfico.

Desgraciadamente, tanto las adaptaciones de uno como otro medio nunca han tenido una gran acogida ni mucho menos gran éxito.

Por una parte las adaptaciones de dichos largometrajes a nuestras consolas casi siempre han sido grandes desaguisados, versiones mediocres en los que se descuidaban casi todos los apartados, desde los gráficos, las incoherencias del guión respecto a las películas, una *gameplay* poco cuidada que no animaba al jugador a profundizar en ese mundo, y en más de una ocasión, de duraciones escasas. Pocos juegos se salvan del suspenso, como las obras maestras creadas por *Virgin Interactive* que adaptaban las películas Disney de la década de los noventa [entre ellas *El Rey León* (1994) y *Aladdín* (1993)] a la perfección con un apartado gráfico y sonoro digno de la compañía de Mickey Mouse y un desarrollo que respetaba la película y que atrapaba a los jugadores, fuesen espectadores o no de la película de estreno de turno.



Imágenes comparativas entre la película *El Rey León* (Disney, 1994) y su adaptación a videojuego *El Rey León* (Virgin Entertainment, 1994).

En la actualidad pocos videojuegos se salvan de dichos casos, pero siempre hay gratas excepciones como *X-Men Orígenes: Lobezno* (Activision, 2009), que profundizaba no solo en la película y en las lagunas del argumento, sino en la historia del personaje en el mundo del cómic, acompañado de un gran apartado gráfico y una dinámica de juego parecida a la de *God of War* (Santa Mónica Studios, 2005) y con secciones de plataformas y reflejos.

Debido al poco éxito de videojuegos que son adaptaciones directas de dichos films, muchas veces se opta por hacer videojuegos inspirados en dichas franquicias pero con una historia propia que, o bien sirve de puente para entender mejor la película, o bien para profundizar en su universo. Un buen ejemplo de ello son toda la cantidad de videojuegos que sirven como universo expandido para la saga galáctica creada por George Lucas, *Star Wars*, que aunque no todos den la talla, siempre hay grandes ejemplos a seguir, desde juegos de aventuras recientes como *El Poder de la Fuerza* (Lucas Arts, 2008) que ahonda en lo acontecido entre *La Venganza de los Sith* (George Lucas, 2005) y *Una Nueva Esperanza* (George Lucas, 1977); la saga *Battlefront*, un juego de disparos en primera y tercera persona que nos permite vivir toda la historia de dicho universo desde los puntos de vista de los soldados y héroes de diferentes bandos;

y hasta los conocidos *Caballeros de la Antigua República* (Bioware, 2003), un juego de rol y acción que ahonda en el universo expandido milenios antes de las películas.



Imágenes comparativas entre *Star Wars Episodio III: La Venganza de los Sith* (George Lucas, 2005) y su adaptación a videojuego *Star Wars Episodio III: La Venganza de los Sith* (Lucas Arts, 2005).

Miguel  
Hernández

Por otra parte, están todas las películas que han intentado trasladar toda la esencia de los videojuegos a la gran pantalla, pero que han fallado estrepitosamente debido a muchos factores, como la ausencia de un buen guión o que no se respete siquiera la historia original, fallo a la hora de elegir el casting, presupuesto justo para un público poco exigente y sobre todo porque la esencia de la obra original brilla por su ausencia.

Pero al igual que en las adaptaciones anteriores, siempre hay excepciones que consiguen contradecir dicha tendencia. Y es que en el mundo del cine, aunque los noventa no fue sino una década para olvidar, repleta de películas mediocres basadas en las sagas del momento como *Super Mario Bros* (Rocky Morton, 1993), fue a partir de principios del nuevo siglo cuando se intentaron hacer adaptaciones más ambiciosas, destacando películas basadas en videojuegos de aventura como *Lara Croft: Tomb Raider* (Simon West, 2001) y su secuela, *La Cuna de la vida* (Jan de Bont, 2003), que si bien fueron

adaptaciones decentes para una saga clásica de los juegos de acción y aventura, no consiguió traer de vuelta el gusto por dicho género cinematográfico como sí lo había hecho su inspiración, *Indiana Jones* (Steven Spielberg, 1981).



Comparación entre el personaje de videojuegos Lara Croft y la actriz Angelina Jolie interpretándola en su adaptación filmica *Lara Croft: Tomb Raider* (Simon West, 2001).

A lo largo de la década surgirían más adaptaciones que cada vez iban siendo más prometedoras que contaban con una buena depuración técnica pero que erraban en el casting (por ejemplo *Hitman* (Xavier Gens, 2007) o *Max Payne* (John Moore, 2008). Pero si hay que destacar la adaptación más importante del género de acción y aventura del videojuego al cine de los últimos tiempos, hay que hablar de *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo* (Jerry Bruckheimer, 2010), adaptación directa del renacimiento de la saga de Jordan Mechner de mano del estudio francés Ubisoft Montreal en 2003. Dicha película contó con un gran presupuesto y con la ayuda de los desarrolladores de dicho

videojuego e incluso del creador original del primer título en 1989, Jordan Mechner, quien se encargó de escribir el guión para asegurarse que respetase la esencia de toda la franquicia y poder adaptarla de la forma más adecuada al cine. La película lo tenía todo: guión supervisado por el creador original, un casting perfecto para el trío principal compuesto por el príncipe, la princesa y el malvado visir, una dirección artística inspirada en los relatos de *Las Mil y una Noches* que acertaba de lleno en las localizaciones y estaba abastecido del arte original de la trilogía de *Las Arenas del Tiempo* [compuesta por *Las Arenas del Tiempo* (2003), *El Alma del Guerrero* (2004), y *Las Dos Coronas* (2005)]. Y aunque no consiguió recaudar todo lo que se esperaba [Disney intentaba convertirla en la nueva *Piratas del Caribe* (Jerry Bruckheimer, 2003-2010)], recibió suficientes críticas y récord de ventas para convertirse en la adaptación cinematográfica de un videojuego con más éxito de la historia y a nivel mundial.<sup>43</sup>



Imágenes comparativas entre las portadas del videojuego *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo* (Ubisoft, 2003) y su adaptación cinematográfica *Prince of Persia Las Arenas del Tiempo* (Jerry Bruckheimer, 2010).

<sup>43</sup> Consultese *Box Office Mojo*. (2015). *Prince of Persia The Sands of Time*. Disponible en: < <http://www.boxofficemojo.com/movies/?page=main&id=princeofpersia.htm> > [Web en línea, última consulta realizada el 5 de Abril de 2015]

Actualmente también se están intentado hacer diferentes series de adaptaciones de juegos de acción y aventura, como la adaptación de *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007) al cine, *God of War* (Santa Mónica Studios, 2005) y *Uncharted* (Naughty Dog, 2007), e incluso se están llevando a cabo diferentes adaptaciones a la gran pantalla a través de la animación por ordenador, como la saga de *Sly Cooper* (Sucker Punch, 2003), *Ratchet and Clank* (Insomniac Games, 2002) y *Jak and Daxter* (Naughty Dog, 2001).

Si bien es cierto que las adaptaciones de los videojuegos al cine no han conseguido asimilarse como se esperaba, su lenguaje sí que ha sabido estar a la altura, lo que hemos podido observar en estéticas y argumentos de diferentes películas de éxito como *The Matrix* (Wachowski, 1999) en la que se define una realidad paralela al ser humano y se absorbe toda la estética y teoría de los videojuegos. Cada vez hay más y más directores que han conseguido absorber el lenguaje de los videojuegos y plasmarlos en la gran pantalla, siendo un buen ejemplo Peter Jackson o Guillermo del Toro, consiguiendo enriquecer sus largometrajes y sus técnicas de rodaje. En películas como *Desde mi cielo* (Peter Jackson, 2009) o *El Hobbit: La desolación de Smaug* (Peter Jackson, 2013) se usan miles de referencias estéticas a juegos de culto como *Mario Bros* (Nintendo, 1985) o *Silent Hill* (Konami, 1999) y el uso de técnicas como la vista en primera persona. Incluso Jerry Bruckheimer consiguió trasladar los juegos de movimientos de cámara vistos en *Prince of Persia Las Arenas del Tiempo* (Ubisoft, 2003) a su adaptación cinematográfica con soltura.



Imágenes comparativas en las que se muestra cómo tanto en el videojuego como en la adaptación cinematográfica de *Prince of Persia Las Arenas del Tiempo* (Ubisoft, 2003) se usa la “vista panorámica” usada en el videojuego y el mismo movimiento rápido de cámara para situar a los personajes en el escenario.

*“Now games are having an impact on the big screen too, changing the way film makers approach action. It's almost a symbiotic relationship, with games taking the best that Hollywood has to offer and re-purposing it for an interactive medium, and movies adding videogame style flourishes to their output.”*<sup>44</sup> - Slater, Harry. *Den of Deek. The Blurring line between videogames and movies.* (2012)

Esta cita de Harry Slater es muy acertada porque demuestra y explica cómo los videojuegos afectan a la visión del cine en los directores actuales, y cómo los videojuegos absorben lo mejor de la narrativa del cine y viceversa.

Por tanto, podemos decir que, si bien no se ha conseguido perfeccionar dichas adaptaciones de un medio a otro, poco a poco ambos medios se van perfeccionando el uno al otro adaptando sus diferentes lenguajes a su propio terreno.

---

<sup>44</sup> (T.L.): *“Ahora los juegos también están teniendo un impacto en la gran pantalla, cambiando la forma de los cineastas de acercarse a la acción. Es casi una relación simbiótica, con juegos que toman lo mejor que Hollywood tiene para ofrecer y reutilización para un medio interactivo, y películas añadiendo el estilo de videojuego que florece su lanzamiento.”*<sup>44</sup> - Slater, Harry. *Den of Deek. The Blurring line between videogames and movies.* (2012).

Un buen ejemplo de ello son la película *Apocalypto* (Mel Gibson, 2006) y el videojuego *Uncharted 2: El reino de los ladrones* (Naughty Dog, 2009), pues, aunque ni la una ni la otra son adaptaciones de los medios contrarios, cada una ha sabido absorber el lenguaje de cada medio y trasladarlo al suyo propio.

En *Apocalypto* (Mel Gibson, 2006) nos encontramos con largos momentos de acción en el que el protagonista recorre el escenario saltando y esquivando los peligros que le salen al paso al tiempo que huye de sus enemigos, usando unos planos que mostraban la acción de forma lateral, como si estuviéramos viendo un juego clásico de desplazamiento de izquierda a derecha de la época de finales de los ochenta y principios de los noventa. Es una película a la que solo le faltaría conectar un mando al reproductor de DVD o Blu Ray para que nosotros pudiésemos pulsar los botones cuando creyésemos oportuno, y es que es sin duda una de las mejores películas que consigue asimilar el lenguaje de los videojuegos dentro del cine.

Por otra parte *Uncharted 2: El reino de los ladrones* (Naughty Dog, 2009) hace justo lo contrario, reconociendo sus fuentes en películas cinematográficas y en el uso de sus planos cortos y rápidos del género de aventura, así como el uso de protagonistas carismáticos, diálogos interesantes y villanos sin escrúpulos. Es un videojuego que no solo respira esa misma ambientación y estética visual de aventuras que el caza-tesoros Harrison Ford, sino que todos sus detalles y facetas siempre busca imitar y usar los recursos cinematográficos, desde escenas de vídeo en los que se aplica una narrativa cinematográfica con el uso de diferentes planos (primer plano, panorámica, travelling, plano detalle, etc) hasta en el desarrollo de la trama (muy parecido al de una película del género) y las limitaciones interactivas en las que el personaje solo puede realizar movimientos y acciones realistas para conseguir una mayor inmersión (escalar, disparar, pelear cuerpo a cuerpo, etc).

Otro gran ejemplo de fusión entre los diferentes lenguajes de cine y videojuego se pueden apreciar en películas como *The Matrix* (Wachowski, 1999) o *Rompe Ralph* (Disney, 2012), que son largometrajes en los que se plasman todas las características y planteamientos de un videojuego (conceptos, personajes, ambientación, desarrollo de la trama, etc).

*“Clover conveys the presence of The Matrix as being akin to the ultimate videogame. He argues that the audience identifies Neo as a game character, set in a videogame world – that immerses the spectator more than a videogame can because of its real world graphics and astonishing visual effects. The Matrix could easily be thought of as a videogame that masquerades itself as a film. The Matrix borrows numerous attributes from different videogame genres throughout the course of the film. The long segments of dialogue, and the search for ‘truth’ or ‘meaning’ as desired by Neo in the scene where he confronts the Oracle to find out his future, is reminiscent of adventure point-and-click videogames. This is because within these games, the player, like Neo, has to rely on obtaining information through conversing with a wide range of characters within the game environment – eventually seeking the ‘clue’ or answer that they desire. As well as this, the role of ‘powering’ or ‘leveling up’ like one might do in an Role Playing Game is apparent within The Matrix, albeit within a digital form.”<sup>45</sup> – Hemery, Richard. Richard Hemery. *Digital Designer*. (2009).<sup>46</sup>*

Esta cita de Richard Hemery sobre *The Matrix* (Wachowski, 1999) demuestra cómo esta película en concreto capta a la perfección el lenguaje del videojuego y lo lleva a la gran pantalla. Dicho lenguaje no solo se limita a imitar la estética o los personajes, sino al desarrollo de la trama, los objetivos de los protagonistas, absorbiendo bases y conceptos básicos de los videojuegos dentro de la historia.

---

<sup>45</sup> (T.L.): “Clover transmite la presencia de *The Matrix* como afín al videojuego definitivo. Argumenta que el público identifica a Neo como un personaje del juego, ambientado en un mundo de videojuegos - que sumerge al espectador más de lo que un videojuego pueda debido a sus gráficos del mundo real y efectos visuales sorprendentes. *The Matrix* podría ser fácilmente considerado como un videojuego que se hace pasar como una película. *The Matrix* toma prestado numerosos atributos de diferentes géneros de videojuegos durante todo el transcurso de la película. Los largos segmentos del diálogo y la búsqueda de la “verdad” o “significado” deseados por Neo en la escena en la que se enfrenta el Oráculo para saber su futuro, es una reminiscencia de aventura de apuntar y hacer clic en los videojuegos. Esto se debe a que dentro de estos juegos, el jugador, como Neo, tiene que depender de la obtención de información a través de la conversación con una amplia gama de personajes en el entorno de juego – buscando a su tiempo la ‘idea’ o respuesta que desean. Además de esto, el papel de “alimentación” o “subir de nivel” como uno podría hacer en un juego de rol es evidente dentro de *The Matrix*, aunque dentro de un formato digital.” - Hemery, Richard. *Richard Hemery. Digital Designer*. (2009).

<sup>46</sup>Consúltese Hemery, Richard. *Richard Hemery. Digital Designer*. (2009). Disponible en: <  
<http://www.studiohem.com/richardhemery/essay-convergenceofvideogamesandcinema.htm> > [Web en línea.

Consulta realizada el 15 de Junio de 2015]

De esta forma podemos dejar claro que el cine y videojuego, aunque no son capaces de imitarse completamente el uno al otro, si lo son de adaptar muchas de sus técnicas y lenguajes a su propio medio, consiguiendo una experiencia familiar pero a la vez innovadora.<sup>47</sup>



---

<sup>47</sup> Consúltase Gaultier, Pierre. *Videogames and Cinema*. (2001). Disponible en: < <http://polygonweb.online.fr/acinema.htm> > [Consulta realizada el 30 de Marzo de 2015]

### **3.5.Caso de estudio**

A continuación vamos a mostrar un exponente dentro de los videojuegos de *acción y aventura* que sirve como ejemplo perfecto para mostrar la relación e influencia del *cine de aventura* dentro de dicho género en el mundo de las consolas: *Uncharted 3: La traición de Drake* (Naughty Dog, 2011).

La razón por la que elegí dicho título es porque, aparte de ser uno de los videojuegos más populares e importantes del género, es uno en el que claramente podemos notar la influencia del *cine de aventuras* en muchos de sus apartados, desde el gráfico y el narrativo hasta en la *gameplay*.

#### **3.5.1. *Uncharted 3: La Traición de Drake* (Naughty Dog, 2011)**

*Uncharted 3: La traición de Drake* es un videojuego creado por la compañía Naughty Dog en el año 2011 y es también la tercera entrega de la conocida saga *Uncharted* tras las entregas *Uncharted: El tesoro de Drake* (Naughty Dog, 2007) y *Uncharted 2: El reino de los ladrones* (Naughty Dog, 2009), exclusiva de la consola Playstation 3, creada por Sony.

Este videojuego, al igual que la saga correspondiente, pertenece al género de *acción y aventura*, debido a que su desarrollo contiene todas las características básicas de dicha categoría, que consiste en controlar a su protagonista, Nathan Drake, y explorar los diferentes escenarios que van desde junglas, desiertos, ciudades, hasta civilizaciones perdidas en los que peharemos contra enemigos diversos (pudiéndose usar diferentes tácticas como sigilo, disparar con diferentes armas de fuego que podemos recoger de nuestros contrincantes abatidos o incluso cuerpo a cuerpo), encontrar tesoros coleccionables esparcidos en el escenario, resolver diferentes rompecabezas e ir resolviendo diferentes y variadas situaciones que nos hagan avanzar en la trama.

La historia del videojuego narra la última aventura de Nathan Drake en la que, tras más de veinte años en busca de las pistas sobre su antepasado, Sir Francis Drake, Nate y Sully por fin se hacen con las claves necesarias para encontrar el hallazgo oculto de su última expedición: la ciudad perdida y maldita de Ubar, la Atlantis de las arenas. Sin

embargo, no son los únicos que van detrás de dicho tesoro arqueológico: Katherine Marlowe, líder de una secta secreta que lleva siglos buscando la forma de dominar el mundo, ha centrado su atención en los secretos de la ciudad perdida de las arenas, y en las pistas que Drake está buscando. Nate y Sully, con la ayuda de sus compañeros de aventuras como Elena y Chloe, deberán empezar una carrera contrarreloj para encontrar la ciudad y desvelar los secretos que contiene antes que Marlowe y sus secuaces se hagan con ellos.

La influencia principal de dicho videojuego no es un misterio, pues la propia desarrolladora creadora de las aventuras de Drake y compañía reconoce que se inspiró en las películas de acción y aventura de Steven Spielberg, *Indiana Jones* (1981-2008). Es bien cierto que hay otra clara heredera de las aventuras de Indiana y que también inspiró para la creación de las aventuras de Drake, y esa no es otra que Lara Croft de la conocida saga *Tomb Raider* (Core Design, 1996). Ambos son herederos de las aventuras del doctor Jones, pues tienen un desarrollo similar en el apartado jugable (en ambos videojuegos se recorren escenarios amplios en pos de la exploración y/o combate) y comparten una historia base parecida (la búsqueda de tesoros o civilizaciones perdidas). Pero la razón por la que se insiste tanto y de forma casi exclusiva en la comparación entre la franquicia de *Indiana Jones* (Steven Spielberg, 1981) y *Uncharted* (Naughty Dog, 2007-2016) es porque la historia y personajes de las aventuras de Lara son de tonos mucho más oscuros, serios y distantes, mientras que las historias de Nate son historias y personajes más cercanos, más humanos y con toques humorísticos entre escena y escena, además de las diferencias de clase social entre unos personajes y otros. Por no hablar de que, mientras *Uncharted* (Naughty Dog, 2007-2016) abraza desde el primer momento el lenguaje cinematográfico, *Tomb Raider* (Core Design, 1996) lo rechaza, y no será hasta el año 2013 en el que no solo se adapte a él, sino que siga la estela marcada por Drake imitando su *gameplay* y desarrollo desenfrenado en el renacimiento de la franquicia con *Tomb Raider: A survivor is born* (Crystal Dynamics, 2013).



<sup>48</sup>Una imagen *fan art* <sup>49</sup>comparativa entre Lara Croft, la protagonista de la saga *Tomb Raider* (Eidos Interactive, 1999) y Nathan Drake, el héroe de la saga *Uncharted* (Naughty Dog, 2007-2016), y la inspiración de ambas franquicias, *Indiana Jones* (Steven Spielberg, 1981).

Miguel  
Hernández

Sin embargo hay que enmarcar un factor importante entre estos tres personajes dentro de los géneros de aventura de ambos medios. Como bien se ha mencionado en las características del género de acción y aventuras del cine (consultar punto 3.2.1.), los protagonistas son casi siempre arquetipos: héroes fuertes y apuestos que salvan el día y que son capaces de resolver la situación por sí mismos. Y es que tanto Lara como Harrison Ford y Nate son arquetipos sexuales por los que los espectadores y jugadores se sienten atraídos. Son figuras fuertes, dominantes e idealizados físicamente, capaces de superar cualquier obstáculo que se encuentran en el camino, son los arquetipos

<sup>48</sup> *Consúltese* DiegoLorente (2013-2015 ) *Deviantart*. *Kids...* Disponible en: < <http://www.deviantart.com/art/Kids-351629577> > [Web en línea, consulta realizada el 1 de Junio de 2015]

<sup>49</sup> *Fan art*: término en inglés que se refiere a todo aquel arte basado en personajes o lugares ya creados previamente por otra persona.

masculinos y femeninos: inteligentes, atractivos, sensuales, sexuales, cultos y guerreros.

50

*“Las películas de aventura tenían la intención de apelar en su mayoría a los hombres, creando estrellas masculinas y heroicas a lo largo de los años. Estos valientes, patrióticos y héroes altruistas solían luchar por sus creencias, rebelarse por la libertad, o resistirse ante la injusticia. Las películas de aventura moderna, algunas de las cuales han sido éxitos en taquilla, han cruzado la línea y añadido héroes de acción con recursos (y muchas veces a heroínas).” – Tim Dirks, Adventure Films, Filmsite.org (2015)*

Esta descripción del *cine de aventuras* resalta las características principales de los héroes que suelen protagonizar dichas películas, reforzando y confirmando que los protagonistas del género se veían como seres totalmente idealizados.

En 2004, Naughty Dog pasó por uno de sus momentos más críticos como desarrolladora de videojuegos: los grandes cambios y la marcha de los fundadores originales de la compañía, el cambio generacional de Playstation 2 a Playstation 3, y con la saga de renombre de *Jak and Daxter* (Naughty Dog, 2001-2005) terminada, la desarrolladora se encontraba ante el desafío de crear una nueva franquicia de éxito que estuviese a la altura de su predecesora, a pesar de todas las dificultades del momento. Esta nueva saga debía no solo de ser igual de trascendente que *Crash and Bandicoot* (1996) y *Jak and Daxter* (2001), sino que debía ser fresca e innovadora y además explotar y aprovechar al máximo la tecnología de la nueva consola de Sony. Debido a todo esto, el estudio pasó del estilo artístico de animación que les había caracterizado a lo largo de sus juegos anteriores a un estilo mucho más realista y ambicioso, lo que dio como resultado uno de

---

<sup>50</sup> Goñi, Arantxa. Goñi, Arantxa, Goñi Alcelay. Álvarez Garrido, María José. (2004) *Los rostros de Eva: Cómo despertar a la diosa que hay en ti*. EDAF (Página 222). Disponible en: <  
[https://books.google.es/books?id=u6bMCVwcp5AC&pg=PA5&lpg=PA5&dq=Los+rostros+de+Eva:+C%C3%B3mo+despertar+a+la+diosa+que+hay+en+ti&source=bl&ots=\\_v9QoK4YII&sig=413-36NdKWh7OLhkNQSqxWMdvv0&hl=es&sa=X&ei=2XSHVerdK8L0UL2ShpAH&ved=0CEQQ6AEwCg#v=onepage&q=Los%20rostros%20de%20Eva%3A%20C%C3%B3mo%20despertar%20a%20la%20diosa%20que%20hay%20en%20ti&f=false](https://books.google.es/books?id=u6bMCVwcp5AC&pg=PA5&lpg=PA5&dq=Los+rostros+de+Eva:+C%C3%B3mo+despertar+a+la+diosa+que+hay+en+ti&source=bl&ots=_v9QoK4YII&sig=413-36NdKWh7OLhkNQSqxWMdvv0&hl=es&sa=X&ei=2XSHVerdK8L0UL2ShpAH&ved=0CEQQ6AEwCg#v=onepage&q=Los%20rostros%20de%20Eva%3A%20C%C3%B3mo%20despertar%20a%20la%20diosa%20que%20hay%20en%20ti&f=false)> [Consulta realizada el 15 de Mayo de 2015]

los referentes a videojuegos de aventura de los últimos años, *Uncharted* (Naughty Dog, 2007). Fueron las aventuras del caza-tesoros de Steven Spielberg quien inspiró al equipo para llevar a la consola de Sony una historia de aventura a la antigua usanza en la que la *gameplay* y el lenguaje audiovisual del cine fuesen de la mano, por un lado narrando de una forma impecable una búsqueda de un antiguo tesoro y por otro lado plasmando en nuestro mando mediante la interactividad y a la perfección todas aquellas acciones que de pequeños Harrison Ford hacía que nos quedásemos con la boca abierta.

Aunque en todas las entregas de Nathan Drake se aprecia la influencia del personaje interpretado por Harrison Ford, es en su tercer y último juego de PS3 donde se puede apreciar con mucha más claridad dicha conexión si la comparamos con la tercera película de la saga *Indiana Jones, La Última Cruzada* (Steven Spielberg, 1989).

Ya desde el primer momento podemos captar lo mucho que comparten a nivel visual la obra de Spielberg estrenada en la gran pantalla en 1989 con la aventura que Naughty Dog proyectó en nuestras consolas y no en el cine 22 años después: la dirección artística, las ambientaciones en el desierto, los colores cálidos y fuertes que se aprecian en la pantalla,...

Poco se puede distinguir entre ambas obras, únicamente que las historias de Nathan Drake tienen lugar en la actualidad o en una época próxima a ésta, mientras que la última cruzada de Indiana Jones está ambientada en 1938, una diferencia de fechas que pueden afectar casi exclusivamente al vestuario y diseño de personajes a nivel estético o en la tecnología empleada.



Imagen comparativa entre los héroes de la saga de videojuegos *Uncharted* (Naughty Dog, 2007-2016) y la saga de películas *Indiana Jones* (Steven Spielberg, 1981-2008).

Y es que ya solo viendo las bases de la historia y la personalidad de sus protagonistas podemos ver que ambos comparten la misma genética de aventuras: lugares exóticos, objetos místicos, leyendas y tesoros ocultos durante miles de años, diálogos con chispa, protagonistas carismáticos y sinvergüenzas que siempre están listos para la aventura, locas y disparatadas escenas de acción rociadas con pequeños toques de humor... Difícil es negar quién es el padre de la criatura.

En este caso concreto, ambas aventuras de los protagonistas tienen una mayor similitud en el desarrollo de sus historias, pues al igual que en el principio de *Indiana Jones y la Última Cruzada* (Steven Spielberg, 1989), *Uncharted 3: La traición de Drake* (Naughty

Dog, 2011) también recurre a los *flashbacks*<sup>51</sup> al comienzo del relato para explicarnos el pasado de nuestros héroes y así comprender los acontecimientos que tendrán lugar posteriormente. Primero nos muestran las aventuras de un joven Nathan adelantándose a otros ladrones, haciéndose con una reliquia (el anillo de Sir Francis Drake) y consiguiendo escapar, para después volver al presente en el que se vuelve a enfrentar a los mismos enemigos por la misma reliquia. Este mismo desarrollo narrativo ocurre al principio de la tercera película de Harrison Ford. Y, al igual que ésta, hay miles de escenas más que tienen en común, como la persecución en un barco en medio de una tormenta, en pleno hundimiento o través del desierto en la que tanto Drake como Indiana deben alcanzar una serie de vehículos en los que van venciendo a los enemigos que le salen al paso en pos de salvar a su mentor (en el caso de Drake, Sullivan y en el caso de Indiana, su padre Henry Jones).



Imágenes comparativas de situaciones de acción entre el videojuego *Uncharted 3: La traición de Drake* (Naughty Dog, 2011) y la película *Indiana Jones y la última cruzada* (Steven Spielberg, 1989).

De hecho, cualquier fan de las aventuras de Indiana Jones que haya jugado a *La Traición de Drake* (Naughty Dog, 2011), notará que ambas tramas giran en torno a una relación paterno-filial entre el protagonista y uno de los personajes principales: por un lado tenemos al hijo protagonista (Jones/Drake), el aventurero pillo, alocado,

<sup>51</sup> *Flashback*: Técnica narrativa tanto en los ámbitos literarios como cinematográficos que sirve para desplazar la historia a un evento pasado dentro de la línea temporal de la obra.

desvergonzado y rompecorazones que a su vez es un experto en historia, mientras que por el otro tenemos al padre/mentor (Henry/Sully) como personaje principal que, aunque sigue al protagonista por doquier y ambos comparten intereses o formas de pensar, tienen mucha más experiencia y son más sensatos que los hijos.

Y aunque entre ambas parejas haya pequeñas diferencias (Nate viene de un pasado mucho más humilde y trágico que el de Indiana, siendo un niño huérfano que vive en las calles tras escaparse de un orfanato hasta que Sully le cría y se convierte en su mentor, mientras que Henry Jones es un padre distante e inexperto en las aventuras a diferencia de Sully, que es mucho más cercano y con más experiencia a la hora de buscar tesoros), ambas relaciones se desarrollan de una forma muy similar.

En las dos historias se profundiza en el pasado de los personajes y se estudia cómo la relación entre ambos ha evolucionado y cómo esto les afecta, y cuánto les importa encontrar ese tesoro que llevan buscando toda la vida, hasta que al final el héroe lo arriesga todo para salvar a su figura paterna y salir ambos con vida de una trampa mortal. De hecho tanto en la película como en el videojuego, los villanos usan a la figura paterna como cebo y al final del videojuego, se le hace creer al espectador/jugador que dicha figura paterna fallece, lo que lleva al héroe a hacer un sacrificio o heroicidad para conseguir o salvarle la vida a Henry en la gran pantalla o enfrentarnos a nuestro pasado y despertar de la alucinación para descubrir que Sully está vivo en nuestra consola.

Y no solo se parecen en términos de historia o personajes, sino en el ritmo de desarrollo de los acontecimientos: tanto en el videojuego de Naughty Dog como en la cinta de Spielberg, la historia siempre se puede dividir en las escenas de exploración en la que los protagonistas y personajes secundarios andan en busca de una pista o lugar secreto que acaban descubriendo, y una vez consiguen encontrar lo que han estado buscando, dicha escena desemboca en una huida a todo correr para evitar o bien a los enemigos que les han encontrado y persiguen o bien porque el lugar en el que se encuentran está a punto de derrumbarse, lo que a su vez desemboca en otro tipo de escena, que es de diálogo y desarrollo de relaciones entre los diferentes personajes del juego. De esta

forma, el ritmo de ambas aventuras pasa de lento a rápido en las escenas de acción, peleas, persecuciones y huidas y vuelve a empezar de nuevo.

Tras ver todo lo que comparten película y videojuego en gráficos, historia, personajes, desarrollo y ritmo, toca analizar otro apartado que el cine es incapaz de imitar y que solo se puede realizar a través de los videojuegos: la interactividad, la *gameplay*.

Así como en otros videojuegos en los que se centra en la narrativa y desarrollo cinematográfico por completo, renunciando a su interactividad salvo por sus diálogos o el avance del personaje en el nivel [aventuras gráfica como *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012) o *Beyond Dos Almas* (Quantic Dream, 2013)], *Uncharted 3: La traición de Drake* (Naughty Dog, 2011) no renuncia a su interactividad para narrar la historia, más bien todo lo contrario, se apoya en ella para que, junto a una ambientación realista y una narrativa que usa el lenguaje cinematográfico, convertirse en la aventura cinematográfica definitiva. Gracias a un motor gráfico realista, consigue que los saltos entre las partes jugables y las cinemáticas que cuentan la historia (usando el lenguaje narrativo del cine usando los diferentes tipos de planos en las películas) no se noten y por tanto no interrumpan o corten el ritmo de la aventura.

Dentro del juego, el jugador puede controlar a Nate y hacer que avance a lo largo de un escenario amplio pero lineal con el que se puede interactuar, desde trepar por unas zonas determinadas, recoger armas o tesoros ocultos, resolver puzzles, atacar a enemigos con armas de fuego o cuerpo a cuerpo y escapar a toda velocidad de zonas en derrumbamiento o huidas en coches o trenes en movimiento. Como vemos, las acciones de nuestro personaje no son limitadas, pero son lo suficientemente realistas para que creamos que estamos en ese mundo, somos capaces de interactuar con todo aquello que en su día vimos en la pantalla de forma totalmente creíble.

Otro detalle importante que enlaza la aventura de ambos cazatesoros en la *gameplay* es la interfaz. Dicha interfaz es el medio a través del cual el jugador está en contacto con el universo del juego, es decir, son los elementos que aparecen en la pantalla que nos muestran la información necesaria sobre dicho videojuego, como por ejemplo la vida o las armas de las que disponemos. En *Uncharted 3: La Traición de Drake* (Naughty Dog, 2011), además de eso, dicha interfaz incluye una función muy importante, y es que

en todo momento disponemos de la posibilidad de coger el diario de Nate que, al igual que el diario de Henry Jones I en *Indiana Jones y la última cruzada* (Steven Spielberg, 1989), es donde apunta todas las pistas que nos ayudan a resolver los diferentes acertijos y secretos para encontrar los tesoros y lugares ocultos y así avanzar en la historia.



Imágenes comparativas del uso del diario en la narrativa del videojuego *Uncharted 3: La traición de Drake* (Naughty Dog, 2011) y la película *Indiana Jones y la última cruzada* (Steven Spielberg, 1989).

Miguel  
Hernández

Con todo esto queda claro que *Uncharted 3: La Traición de Drake* (Naughty Dog, 2011) no solo es una aventura de acción con toques cinematográficos, es una historia que consigue plasmar de forma perfecta las aventuras que vivimos en el cine mediante su lenguaje sin necesidad de renunciar en absoluto a su interactividad, siendo la aventura interactiva definitiva.

### **3.6. Conclusiones**

Aunque los videojuegos y el cine tienen grandes puntos en común que van desde el propio planteamiento de una historia, la creación y conexión con unos personajes, una estética que nos encandile y nos sumerja dentro de ese mundo ficticio y una música que enfatice nuestras emociones, hay diferencias bien claras entre ambos:

La interactividad es sin duda alguna la gran diferencia entre cine y videojuego, pues es a través de ella que los jugadores no solo interactúan con los mundos digitales propuestos, sino que establecen un vínculo con los protagonistas, realizan sus acciones, viven sus experiencias. Y lo más importante, son ellos los que deciden qué hacer y cuando, lo que le garantiza una total inmersión que el cine no puede imitar. En el mundo del cine somos meros espectadores, pero en los videojuegos somos nosotros los héroes, los que marcamos el avance de la aventura y cómo se desarrolla ésta. (Consultar punto 3.4.2.)

La estructura y el ritmo de la historia en un videojuego y una película es totalmente diferente. Por mucho que se parezca un argumento de un videojuego al de un largometraje, con el mando nosotros marcamos el ritmo de la historia, decidimos qué hacer y cuándo, y de esta forma marcamos el dinamismo de la obra que, dependiendo de los gustos e intereses de cada uno, será más pausado o acelerado. Gracias a la interacción y libertad que propone la *gameplay* en los videojuegos de *acción* y *aventuras*, se puede avanzar en la historia de muchas y diferentes formas que dependerán de nuestras acciones. En cambio en una película, el ritmo está marcado única y exclusivamente por la visión del director, pues es él quien decide lo que va a suceder en cada momento y lo que se va a ver. En los videojuegos es el jugador quien decide lo que quiere ver y hacer en el mundo propuesto en pantalla. En el cine se es un mero espectador de la visión de una sola persona. (Consultar punto 3.4.1.2.)

Así como en una película se nos lleva de la mano, en un videojuego tenemos la libertad de ver lo que queremos ver e ir a donde nos apetezca ir, lo que hace que nos sumerjamos en ese mundo de una forma mucho más sencilla y satisfecha. (Consultar punto 3.4.1.2.)

Aunque en todas las historias la evolución de personajes es importantísima para el desarrollo de la trama, no es lo mismo para un medio que para otro: en una película es muy difícil mostrar todo lo que se quiere dar de un personaje, mientras que en los videojuegos, al depender de nuestras acciones, pueden alargarse durante decenas de horas, lo que da tiempo de sobra a que el jugador congenie con su protagonista, sus personajes y se sumerja en el mundo. En el mundo del cine está mucho más limitado debido al poco tiempo que dura una cinta, que por regla general no pasa de las dos horas. Por lo tanto en el cine es mucho más difícil entrar en congeniar con los personajes debido al poco tiempo para contar la historia. (Consultar punto 3.4.1.2.)

Por mucho que se puedan parecer un videojuego y una película a nivel gráfico y narrativo, no se puede forzar dichos lenguajes en otro medio si no se saben emplear adecuadamente, porque entonces dicho medio acaba perdiendo su señal de identidad, y un videojuego deja de serlo en el momento que renuncia a aquello que lo hace diferente del cine. Una película puede tener influencias de los videojuegos, pero jamás será uno de ellos porque carece de interactividad, y si a un videojuego le llenamos de cinemáticas, cortamos el ritmo y limitamos su *gameplay* hasta el punto de hacerla inexistente, entonces dejará de ser un videojuego. Ambos medios pueden influenciarse, pero nunca reemplazarse el uno al otro. (Consultar punto 3.4.2.)

Por muy importante que sean los gráficos para ganar un mayor realismo y un mayor parecido al cine, un videojuego no solo sirve para contar historias, sino para transmitir emociones y experiencias que no se pueden llevar a cabo en otros medios audiovisuales. (Consultar punto 3.4.1.1.)

Con todo esto podemos concluir que hoy en día, cine y videojuegos van más de la mano que nunca y que, a pesar de sus encuentros y desencuentros a lo largo de las décadas comunes de su historia, no son dos medios que se entorpezcan, al contrario, se enriquecen mutuamente en sus intentos de plasmar y adaptar cada uno de sus técnicas y lenguajes en sus propios terrenos, haciendo que las líneas que unen ambos medios converjan cada vez más.

### **3.7. Futuras líneas de investigación**

Gracias a la realización de esta investigación, se han podido analizar diferentes factores que en un futuro me gustaría aplicar. Y es que en este trabajo se han estudiado los puntos de contacto entre el cine y el videojuego y se han mostrado sus diferencias en cada uno de ellos.

Pero realmente nos hemos centrado en cómo el género de *cine de aventuras* ha afectado a los videojuegos del género de *acción y aventura*, mientras que las influencias e inspiraciones a la inversa solo han rasgado la superficie. No se ha investigado a fondo cómo los elementos de un videojuego (gráficos, tipos de movimiento de cámara, tratamiento de personajes, etc) se han trasladado al cine o cómo ha cambiado la forma de producir una película. Y en una época en la que la tecnología digital se funde cada vez más, es un estudio que va ganando más importancia.

Además solo se ha llevado a cabo dicho enfoque de estudio en un género concreto, y sería muy interesante ver el mismo estudio realizado en otros tipos como el *survival horror* y *supervivencia*.

#### 4. Metodología

Para realizar dicho proyecto, se buscó todo tipo de información que relacionara estos dos medios de entretenimiento, desde noticias que involucran a gente conocida de la industria, artículos y hasta libros de críticos de prensa conocidos, tales como *Cine y Videojuegos: Un diálogo transversal* de José María Villalobos y "*Videojuegos y Mundos de ficción. De Super Mario a Portal*" de Antonio José Planells.

Dentro de la metodología que se ha realizado para llevar a cabo dicha investigación, hay que destacar los diferentes tipos de fuentes:

Por una parte hay que hablar de que se tuvo que realizar un tipo de bibliografía adecuada para el trabajo, pues aunque hay muchos libros que traten sobre el cine, hay muy pocos libros en español que traten de videojuegos, y menos todavía que traten sobre la relación de ambos medios. De hecho el único libro que se encontró en español que tratase sobre dicho tema fue *Cine y Videojuegos: Un diálogo transversal* de José María Villalobos. El resto de libros, aunque sirvieron para estudiar más elementos y factores, solo trataban o bien sobre la historia de los videojuegos o bien sobre sus características generales. También se usaron muchos libros de arte de importación (*The Art of Naughty Dog*, *The Art of the Uncharted Trilogy*, etc) que contenían comentarios interesantes de los desarrolladores y los directores creativos. A todas las dificultades anteriores hay que añadir que la información era general, era muy difícil encontrar material concreto sobre el género de *cine de aventuras*, mayor aún sobre videojuegos de *acción y aventuras*.

Por otra parte hubo que hacer una búsqueda exhaustiva de recursos electrónicos de diferentes webs especializadas en videojuegos y de figuras importantes en el sector tanto cinematográfico como de la industria del videojuego. También se consiguió acceder a diferentes libros electrónicos sobre teorías referentes a ambos medios.

A todo esto hay que añadir no solo los exhaustivos visionados y maratones de *cine de aventuras* y videojuegos de *acción y aventura* que hubo que probar, sino los numerosos

contactos con gente importante de ambos medios para poder tener una opinión personal sobre dicha investigación y cuestiones.

Y por último hay que hacer hincapié en el gran número de personas especializadas en dichos medios con los que se estableció contacto, tales como Chelo Loureiro (productora cinematográfica del cine de animación y Vicepresidenta de Diboos), Erika Morgan Tamosunas (profesora universitaria, especialista en cine y vicedecana de la universidad de Westminster) o Manasse Fortune (coordinador de postproducción en el Ciné Instituté de Haití).



#### **4.1. Bibliografía**

Los siguientes enlaces están expuestos en orden alfabético:

- Aumont, Jacques. *Historia general del cine*. Madrid, Cátedra, 1995. (P.1-115).
- Bazin, André. *¿Qué es el cine?* Madrid, Rialp, 2001. (P.1-60).
- Bradygames. (Marzo 2013). *Tomb Raider. The Art of Survival*. Multiplayer.it Edizioni. (Lectura completa).
- Daniel P. Wade. *The Art of Uncharted 2 Among Thieves*. Ballistic Publications, primera edición. Julio 2010. (Lectura completa).
- Davies, Paul. (Octubre 2013). *The Art of Assassin's Creed IV*. Titan Publishing Group Lt. (Lectura completa).
- Davies, Paul. (Octubre 2014). *The Art of Assassin's Creed Unity*. Titan Publishing Group Lt. (Lectura completa).
- François Truffaut. (1974) *El cine según Hitchcock*. Alianza Editorial, Madrid.
- Gurbén, Roman. *Historia del cine (Compedium)* (2014). La Era de los pioneros (p.23-65).
- Martínez, David. *De Super Mario a Lara Croft: La historia oculta de los videojuegos*. Dolmen, Marzo 2015 (P. 159-314).
- Himekawa, Akira. Anuma, Eiji. Miyamoto, Shigeru. (Septiembre 2013). *The Legend of Zelda: Hyrule Historia*. Norma. (Lectura completa).
- López Redondo, Isaac. *¿Qué es un videojuego?: Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*. Héroes de Papel, primera edición. Julio de 2014.
- Martín Rodríguez, Iván. *Análisis narrativo del guión de videojuego*. Síntesis, primera edición, Enero de 2015. (Lectura completa).
- McVittie, Andy. (Octubre 2012). *The Art of Assassin's Creed III*. Titan Publishing Group Lt. (Lectura completa).
- Mendizábal, Rodrigo. *Máquinas de pensar: videojuegos, representaciones y simulaciones de poder*. (Página 139)
- Montagnana, Vincent. *Videojuegos: Una nueva forma de cultura*. Robin Book, Enero 2009. (P.1-70).

- Naughty Dog Studios. (Junio 2013) *The Art of The Last of Us*. Dark Horses, primera edición. (Lectura completa).
- Naughty Dog Studios. (Octubre 2014) *The Art of Naughty Dog*. Dark Horses, primera edición. (Lectura completa).
- Naughty Dog Studios. *The Art of the Uncharted Trilogy*. Dark Horses, primera edición. Abril 2015 (Lectura completa).
- Nava, Matthew. (Agosto 2012). *The Art of Journey*. Bluecanvas, Inc. Second Edition. (Lectura completa).
- Planells, Antonio José (Enero 2015). *Videojuegos y Mundos de ficción. De Super Mario a Portal*. Edición Cátedra. (Capítulo 3: ¿Los videojuegos pueden contar historias?)
- Tost, Gina; Boira, Oriol. *Vida extra: Los videojuegos como nunca los has visto*. Grijaldo, primera edición, Enero 2015. (Lectura completa).
- Villalobos, Jose María (Diciembre 2014). *Cine y videojuegos: Un diálogo transversal*. Sevilla, Ediciones Arcade, (P.31-41; 61-65; 71-79).
- Wade. Daniel P. (Noviembre 2010). *The Art of God of War III*. Ballistic Publications. (Lectura completa).

#### 4.2. Recursos Electrónicos

Los siguientes enlaces están expuestos en orden alfabético:

- *3djuegos* (2015). Disponible en: < [www.3djuegos.com](http://www.3djuegos.com) > [Web en línea, consulta realizada el 1 de Marzo de 2015]
- Aarserth, Espen. *ALLEGORIES OF SPACE The Question of Spatiality in Computer Games*. (p. 1-50). Disponible en: < <http://cybertext.hum.jyu.fi/articles/129.pdf> > [Consulta realizada el 20 de Marzo de 2015]
- Aarseth, Espen. *Playing Research: Methodological approaches to game analysis*.(2003). Disponible en: < <http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Aarseth.pdf> > [Consulta realizada el 20 de Marzo de 2015]
- *Adventure Games*. Marek Bronstring, *What are adventure games?* (2012) Disponible en: < <http://www.adventuregamers.com/articles/view/17547> > [Web en línea, consulta realizada el 15 de Marzo de 2015]
- *Alfa Beta Juega*. *Si te gustó el juego, te gustará la película*. Disponible en: < <http://www.alfabetajuega.com/noticia/si-te-gusto-el-juego-te-gustara-esta-pelicula-n-10772> > [Web en línea, consultada el 15 de Mayo de 2015]
- *All movie*. Disponible en: < [www.allmovie.com](http://www.allmovie.com) > [Web en línea, consultada el 15 de Abril de 2015]
- Astudillo Alarcón, Wilson. Mendigueta Aguirre, Carmen. (2008) *Revista de medicina y cine*. Disponible en: < <http://revistamedicinacine.usal.es/es/revista-medicina-cine/80-vol4/num319/170-el-cine-como-instrumento-para-una-mejor-comprension-humana> > [Web en línea, consulta realizada el 1 de Mayo de 2015]
- Bernabé Sáez, Alberto. Revuelta Domínguez, Francisco Ignacio. (2012) *El videojuego en red social: Un nuevo modo de comunicación*. Disponible en: < <http://iesgtballester.juntaextremadura.net/web/profesores/tejuelo/vinculos/articulos/mon06/10.pdf> > [Web en línea, consulta realizada el 30 de Marzo de 2015]
- *Box Office Mojo* (2015). Disponible en: < <http://www.boxofficemojo.com/> > [Web en línea, consulta realizada el 10 de Mayo de 2015]

- *Box Office Mojo*. (2015). *Prince of Persia The Sands of Time*. Disponible en: < <http://www.boxofficemojo.com/movies/?page=main&id=princeofpersia.htm> > [Web en línea, última consulta realizada el 5 de Abril]
- Brook, Michael. *August Lumière*. *Imdb*. Disponible en: < <http://www.imdb.com/name/nm0525908/> > [Web en línea, consulta realizada el 10 de Mayo de 2015]
- Brook, Michael. *Louis Lumière*. *Imdb*. Disponible en: < <http://www.imdb.com/name/nm0525910/> > [Web en línea, consulta realizada el 10 de Mayo de 2015]
- Bronstring, Marek. (2012). *Adventure Gamers. What are adventure games?* Disponible en: < <http://www.adventuregamers.com/articles/view/17547> > [Web en línea, consulta realizada el 15 de Mayo de 2015]
- Castellano, Álvaro. *3djuegos. La importancia de los gráficos: El impacto visual en los videojuegos* (2015). Disponible en: < <http://www.3djuegos.com/juegos/articulos/482/0/la-importancia-de-los-graficos/> > [Web en línea, consulta realizada el 8 de Junio de 2015]
- Cortell, Guido. *Media Cine. Cine: Introducción*. Disponible en: < <http://recursos.cnice.mec.es/> > [Web en línea, consulta realizada el 15 de Mayo de 2015]
- D. Schinn (2011). *Videogames and the first Amendment: Brown v. Entertainment Merchants Association* (pages 200-232) Disponible en: < [http://www.americanbar.org/content/dam/aba/images/public\\_education/latl-videogames.pdf](http://www.americanbar.org/content/dam/aba/images/public_education/latl-videogames.pdf) > [Web en línea, consulta realizada el 10 de Mayo de 2015]
- Dirks, Tim. (2015). *Film Site: Adventure Films* Disponible en: < <http://www.filmsite.org/adventurefilms.html> > [Web en línea, consulta realizada el 5 de Mayo de 2015]
- Gaultier, Pierre. *Videogames and Cinema*. (2001). Disponible en: < <http://polygonweb.online.fr/acinema.htm> > [Consulta realizada el 30 de Marzo de 2015]

- Geoff King, Tanya Krzywinska. *Computer Games / Cinema / Interfaces*. (P.142.) Disponible en: < <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.41114.pdf> > [Consulta realizada el 13 de Mayo de 2015]
- *Generalitat Valenciana. Archivos. Géneros de cine* Disponible en: < <http://xlpv.cult.gva.es/files/generoscine.pdf> > [Web en línea, consulta realizada el 5 de Mayo de 2015]
- Hanna, Philip. *Game Genres, Video Game Technologies*. Disponible en: < <http://www.di.ubi.pt/~agomes/tjv/teoricas/01-genres.pdf> > [Consulta realizada el 30 de Abril de 2015]
- Hemery, Richard. *Richard Hemery. Digital Designer*. (2009). Disponible en: < <http://www.studiohem.com/richardhemery/essay-convergenceofvideogamesandcinema.htm> > [Web en línea. Consulta realizada el 15 de Junio de 2015]
- Hernández, David. (2014). *3djuegos. Assassin's Creed supera los 73 millones. Es la saga con más éxito de Ubisoft*. Disponible en: < <http://www.3djuegos.com/noticia/142088/0/assassins-creed/supera-73-millones-copias/ubisoft-ventas/> > [Web en línea, consulta realizada el 1 de Marzo de 2015]
- *Hobbyconsolas*. (2015) Disponible en: < [www.hobbyconsolas.com](http://www.hobbyconsolas.com) > [Web en línea, consulta realizada el 1 de Marzo de 2015]
- Hudson, Laura. *Wired. Inside the mind behind the Brilliant New The Last of Us DLC*. Disponible en: < <http://www.wired.com/2014/02/last-of-us-dlc-interview/> > [Web en línea, última consulta realizada el 30 de Mayo de 2015]
- *Interview with Alfred Hitchcock and Peter Bogdanovich (1963)* Disponible en: < [http://the.hitchcock.zone/wiki/Alfred\\_Hitchcock\\_and\\_Peter\\_Bogdanovich\\_\(1963\)](http://the.hitchcock.zone/wiki/Alfred_Hitchcock_and_Peter_Bogdanovich_(1963)) > [Web en línea, Consulta realizada el 1 de Mayo de 2015]
- Jose Luis Guerín y Nacho Vigalondo. (2012). *La crítica espectacular y otros pasatiempos*. Disponible en: < <http://lacriticaespectacular.blogspot.com.es/2012/01/el-cine-segun-vigalondo-y-guerin.html> > [ Web en línea, consulta realizada el 1 de Mayo de 2015]

- *Journal Studies, The International Journal of Computer Game and Research* (2001-2014) Disponible en: < [www.gamestudies.org](http://www.gamestudies.org) > [Web en línea, consulta realizada el 10 de Mayo de 2015]
- Le Choismier, Christopher. *Video art world. Imaginary planet. Louis & Auguste Lumière*. Disponible en: < [http://www.videoartworld.org/artist\\_840.html](http://www.videoartworld.org/artist_840.html) > [Web en línea, consulta realizada el 10 de Mayo de 2015]
- *Media Cine. Géneros cinematográficos. Aventuras*. Disponible en: < <http://recursos.cnice.mec.es/media/cine/bloque4/pag11.html> > [Web en línea, consulta realizada el 4 de Abril de 2015]
- Mendizábal, Iván Rodrigo. (2004) *Máquinas de pensar: videojuegos, representaciones y simulaciones de poder*. (P. 139). Quito. Ediciones Abya-Yala y Corporación Editora Nacional. Disponible en: < [http://www.academia.edu/1490363/M%C3%A1quinas\\_de\\_pensar\\_videojuegos\\_representaciones\\_y\\_simulaciones\\_de\\_poder](http://www.academia.edu/1490363/M%C3%A1quinas_de_pensar_videojuegos_representaciones_y_simulaciones_de_poder) > [Consulta realizada el 12 de Mayo de 2015]
- *Moby Games*. (2015). *Genres*. Disponible en: < <http://www.mobygames.com/glossary/genres> > [Web en línea, consulta realizada el 15 de Mayo de 2015]
- Pascual, Alejandro. (2015). *3djuegos. El último Tomb Raider ha vendido 8,5 millones de copias en todo el mundo*. Disponible en: < <http://www.3djuegos.com/noticia/151824/0/tomb-raider/ventas/> > [Web en línea, consulta realizada el 1 de Marzo de 2015]
- Patrick Stack. *History of video game consoles, Time Magazine website 2005* [Web en línea, consultada el 30 de Marzo de 2015]
- Picard, Martin. *Videogames and relationship with other Media*. Disponible en: < <http://ludicine.ca/sites/ludicine.ca/files/PICARD%20-%20Video%20Games%20and%20Their%20Relationship%20with%20Other%20Media.pdf> > [Consulta realizada el 15 de Marzo de 2015]
- *Pong: The International Arcade Museum* Disponible en: < [http://www.arcademuseum.com/game\\_detail.php?game\\_id=9074](http://www.arcademuseum.com/game_detail.php?game_id=9074) > [Web en línea, Consulta realizada el 1 de Marzo de 2015]

- *Rotten Tomatoes* (2015). Disponible en: < <http://www.rottentomatoes.com/> > [Web en línea, consulta realizada el 10 de Mayo de 2015]
- Slater, Harry. *Den of Deek. The Blurring line between videogames and movies.* (2012) Disponible en: < <http://www.denofgeek.com/games/warfighter/23089/the-blurring-line-between-videogames-and-movies> > [Consulta realizada el 15 de Marzo de 2015]
- Smith, Edward. *Internacional Business Time. The Last of Us, Neil Druckman and Less Being More.* Disponible en: < <http://www.ibtimes.co.uk/last-interview-neil-druckmann-naughty-dog-ps3-475066> > [Web en línea, última consulta realizada el 30 de Mayo de 2015]
- *Somos Xbox. Una nueva era de oro para la industria española.* Disponible en: < <http://www.somosxbox.com/una-nueva-era-de-oro-para-la-industria-espanola/26828#301> > [Web en línea, consultada el 1 de Abril de 2015]
- Tasker, Yvonne. (2015) *Brittish action and adventure: a national take on a global genre.* Disponible en: < <http://framescinemajournal.com/article/british-action-and-adventure-a-national-take-on-a-global-genre/> > [Web en línea, consulta realizada el 10 de Mayo de 2015]
- *The Telegraph.* (2010). *Top 10 films based on videogames.* Disponible en: < <http://www.telegraph.co.uk/technology/picture-galleries/7750829/Top-10-films-based-on-video-games.html> > [Web en línea, consulta realizada el 5 de Abril de 2015]
- *Uncharted 3: La Decepción de Drake.* *Gamefilia.* Disponible en: < <http://blogs.gamefilia.com/rikkuinthemiddle/07-12-2011/47064/uncharted-3-la-decepcion-de-drake> > [Web en línea, consultada el 20 de Mayo de 2015]
- *Un arte de intervalos. El cine según Jacques Rancière.* Disponible en: < <http://www.lafuga.cl/un-arte-de-intervalos/498> > [Web en línea, consultada el 1 de Abril de 2015]
- Urrero, Guzmán. (2006) *The Cult. A qué llamamos cine de aventuras.* Disponible en: < <http://www.thecult.es/Cine-clasico/a-que-llamamos-cine-de-aventuras.html> > [Web en línea, consulta realizada el 5 de Mayo de 2015]

- Vince. *Gaming Concept. Interview with Espen Aarseth (2012)* Disponible en: < <http://gamingconceptz.blogspot.com.es/2012/03/interview-with-espen-aarseth.html> > [Web en línea, consulta realizada el 5 de Mayo de 2015]
- Wolf, J.P., Perron, Bernard. *INTRODUCCIÓN A LA TEORÍA DEL VIDEOJUEGO*. Revista de Comunicación Audiovisual. Disponible en: < <http://www.raco.cat/index.php/Formats/article/viewFile/257329/344420> > [Consulta realizada el 1 de Mayo de 2015]
- Wolf, Mark J. P. *The Medium of the Videogame*. (2010). (P.2). Disponible en: < [https://books.google.es/books?id=cRrUAAAAQBAJ&pg=PA2&lpg=PA2&dq=As+audiovisual+entertainment+whose+content+is+largely+representational,+video+games+have+a+lot+more+in+common+with+film+and+television+than+merely+characters+and+plotlines.&source=bl&ots=fCvJkget4Q&sig=GSiwdMHfawu\\_CC0mrAvnvwQn38U&hl=es&sa=X&ei=3SOKVaiaAqKy7QackKKgBw&ved=0CCsQ6AEwAQ#v=onepage&q=As%20audiovisual%20entertainment%20whose%20content%20is%20largely%20representational%20%20video%20games%20have%20a%20lot%20more%20in%20common%20with%20film%20and%20television%20than%20merely%20characters%20and%20plotlines.&f=false](https://books.google.es/books?id=cRrUAAAAQBAJ&pg=PA2&lpg=PA2&dq=As+audiovisual+entertainment+whose+content+is+largely+representational,+video+games+have+a+lot+more+in+common+with+film+and+television+than+merely+characters+and+plotlines.&source=bl&ots=fCvJkget4Q&sig=GSiwdMHfawu_CC0mrAvnvwQn38U&hl=es&sa=X&ei=3SOKVaiaAqKy7QackKKgBw&ved=0CCsQ6AEwAQ#v=onepage&q=As%20audiovisual%20entertainment%20whose%20content%20is%20largely%20representational%20%20video%20games%20have%20a%20lot%20more%20in%20common%20with%20film%20and%20television%20than%20merely%20characters%20and%20plotlines.&f=false) > [Consulta realizada el 1 de Abril de 2015]
- Yasif, Marcos (2015). *3djuegos. La saga Uncharted ya ha vendido 21 millones de copias*. Disponible en: < <http://www.3djuegos.com/noticia/153393/0/uncharted-saga/ventas/> > [Web en línea, consulta realizada el 1 de Marzo de 2015]
- Goñi, Arantxa. Goñi, Arantxa, Goñi Alcelay. Álvarez Garrido, María José. (2004) *Los rostros de Eva: Cómo despertar a la diosa que hay en ti*. EDAF (Página 222). Disponible en: < [https://books.google.es/books?id=u6bMVCVwcp5AC&pg=PA5&lpg=PA5&dq=Los+rostros+de+Eva:+C%C3%B3mo+despertar+a+la+diosa+que+hay+en+ti&source=bl&ots=\\_v9QoK4YII&sig=413-36NdKWh7OLhkNQSqxWMdvv0&hl=es&sa=X&ei=2XSHVerdK8L0UL2ShpAH&ved=0CEQQ6AEwCg#v=onepage&q=Los%20rostros%20de%20Eva%3A](https://books.google.es/books?id=u6bMVCVwcp5AC&pg=PA5&lpg=PA5&dq=Los+rostros+de+Eva:+C%C3%B3mo+despertar+a+la+diosa+que+hay+en+ti&source=bl&ots=_v9QoK4YII&sig=413-36NdKWh7OLhkNQSqxWMdvv0&hl=es&sa=X&ei=2XSHVerdK8L0UL2ShpAH&ved=0CEQQ6AEwCg#v=onepage&q=Los%20rostros%20de%20Eva%3A) >

%20C%C3%B3mo%20despertar%20a%20la%20diosa%20que%20hay%20en%20ti&f=false > [Consulta realizada el 15 de Mayo de 2015]



### **4.3.Ludografía**

Los siguientes videojuegos están expuestas en orden cronológico:

- *Pong* (Atari, 1972)
- *Adventure* (Atari, 1979)
- *Pac-Man* (Namco, 1980)
- *Donkey Kong* (Nintendo, 1981)
- *Space Panic* (Universal, 1981)
- *Pitfall* (Activision, 1982)
- *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985)
- *Adventure Island* (Hudson Soft, 1986)
- *Metroid* (Nintendo, 1986)
- *Castlevania* (Konami, 1986)
- *Metroid* (Nintendo, 1986)
- *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986)
- *New Zealand Story* (Taito, 1988)
- *Castlevania III* (Konami, 1989)
- *Prince of Persia* (Jordan Mechner, 1989)
- *Super Mario World* (Nintendo, 1990)
- *Sonic The Hedgehog* (Sonic Team, 1991)
- *Aladdín* (Virgin Interactive Entertainment, 1993)
- *El Libro de la selva* (Virgin Interactive Entertainment, 1994)
- *El Rey León* (Virgin Interactive Entertainment, 1994)
- *Donkey Kong Country* (Rare, 1994)
- *Rayman* (Ubisoft, 1995)
- *Super Mario 64* (Nintendo, 1996)
- *Crash and Bandicoot* (Naughty Dog, 1996)
- *Tomb Raider* (Core Design, 1996)
- *Resident Evil* (Capcom, 1996)
- *Castlevania: Symphony of the Night* (Konami, 1997)
- *Abe's Oddysee* (Oddworld Inhabitants, 1997)

- *The Legend of Zelda Ocarina of Time* (Nintendo, 1998)
- *Prince of Persia 3D* (Red Orb Entertainment, 1999)
- *Silent Hill* (Konami, 1999)
- *Sonic Adventure 2* (Sonic Team, 2001)
- *Jak and Daxter* (Naughty Dog, 2001)
- *GTA Vice City* (Rockstar, 2002)
- *Ratchet and Clank* (Insomniac Games, 2002)
- *Kingdom Hearts* (Square Soft, 2002)
- *Final Fantasy X* (Square Soft, 2002)
- *Star Wars: Caballeros de la Antigua República* (Bioware, 2003)
- *GTA San Andreas* (Rockstar, 2003)
- *Prince of Persia Las Arenas del Tiempo* (Ubisoft, 2003)
- *Jak II El Renegado* (Naughty Dog, 2003)
- *Sly Cooper* (Sucker Punch, 2003)
- *Jak 3* (Naughty Dog, 2004)
- *Prince of Persia El Alma del Guerrero* (Ubisoft, 2004)
- *Shadow of the Colossus* (Team Ico, 2005)
- *God of War* (Santa Mónica, 2005)
- *Prince of Persia Las Dos Coronas* (Ubisoft, 2005)
- *Daxter* (Ready at Dawn, 2006)
- *Super Mario Galaxy* (Nintendo, 2007)
- *Bioshock* (2K Games, 2007)
- *Uncharted: el tesoro de Drake* (Naughty Dog, 2007)
- *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007)
- *Metal Gear Solid IV: Guns of Patriots* (Hideo Kojima, 2008)
- *Star Wars: El Poder de la Fuerza* (Lucas Arts, 2008)
- *Prince of Persia* (Ubisoft, 2008)
- *Mirror's Edge* (EA, 2008)
- *Enslaved* (Ninja Theory, 2010)
- *God of War III* (Santa Mónica, 2010)

- *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010)
- *God of War Ghost of Sparta* (Ready at Dawn, 2010)
- *X-Men Orígenes: Lobezno* (Activision, 2009)
- *Uncharted 2: el reino de los ladrones* (Naughty Dog, 2009)
- *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009)
- *Donkey Kong Country Returns* (Nintendo, 2010)
- *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010)
- *Assassin's Creed La Hermandad* (Ubisoft, 2010)
- *Sonic con Generations* (Sonic Team, 2011)
- *L.A. Noire* (Rockstar, 2011)
- *Rayman Origins* (Ubisoft, 2011)
- *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda, 2011)
- *Uncharted 3: La traición de Drake* (Naughty Dog, 2011)
- *Assassin's Creed Revelations* (Ubisoft, 2011)
- *Journey* (That Game Company, 2012)
- *The Walking Dead* (Telltale Games, 2012)
- *Far Cry 3* (Ubisoft, 2012)
- *Dishonored* (Bethesda, 2012)
- *Assassin's Creed III* (Ubisoft, 2012)
- *God of War Ascension* (Santa Mónica, 2013)
- *Tomb Raider: A Survivor is Born* (Crystal Dinamics, 2013)
- *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013)
- *Rayman Legends* (Ubisoft, 2013)
- *The Wolf Among Us* (Telltale Games, 2013)
- *Beyond: Dos Almas* (Quantic Dream, 2013)
- *Assassin's Creed IV: Black Flag* (Ubisoft, 2013)
- *Child of Light* (Ubisoft, 2014)
- *Valiant Hearts* (Ubisoft, 2014)
- *Game of Thrones* (Telltale Games, 2014)
- *Tales from the Borderlands* (Telltale Games, 2014)

- *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft, 2014)
- *Ori and the Blind Forest* (Moon Studios, 2015)
- *The Order 1886* (Ready at Dawn, 2015)



#### **4.4.Filmografía**

Los siguientes enlaces están expuestos en orden alfabético:

- *Salida de los obreros de la fábrica Lumière en Lyon Monplaisir* (Lumière, 1895)
- *Aelita* (Yakov Protazanov, 1924)
- *El hombre de la cámara* (Dziga Vértov, 1929)
- *Robin Hood* (Michael Curtiz, 1938)
- *Centauros del desierto* (John Ford, 1959)
- *Grupo Salvaje* (Sam Peckinpah, 1969)
- *Star Wars Episodio IV: Una Nueva Esperanza* (George Lucas, 1977)
- *Indiana Jones: En busca del arca perdida* (Steven Spielberg, 1981)
- *Tron* (Steven Lisberger, 1983)
- *Indiana Jones y el templo maldito* (Steven Spielberg, 1984)
- *Indiana Jones y la última cruzada* (Steve Spielberg, 1989)
- *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993)
- *Super Mario Bros* (Rocky Morton, 1993)
- *Aladdín* (Disney, 1993)
- *El Rey León* (Disney, 1994)
- *El Mundo Perdido: Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1997)
- *La Momia* (Stephen Summers, 1999)
- *The Matrix* (Wachowski, 1999)
- *Parque Jurásico III* (John Johnston, 2001)
- *El Regreso de la Momia* (Stephen Summers, 2001)
- *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo* (Peter Jackson, 2001)
- *Lara Croft: Tomb Raider* (Simon West, 2001)
- *Spirit: El Corcel Indomable* (Dreamworks, 2002)
- *El Señor de los Anillos: Las Dos Torres* (Peter Jackson, 2002)
- *Lara Croft: Tomb Raider La Cuna de la vida* (Jan de Bont, 2003)
- *Piratas del Caribe* (Jerry Bruckheimer, 2003)
- *El Señor de los Anillos: El Retorno del Rey* (Peter Jackson, 2003)
- *Star Wars Episodio III: La Venganza de los Sith* (George Lucas, 2005)

- *Las Crónicas de Narnia: El León, la Bruja y el Armario* (Andrew Adamson, 2005)
- *Apocalypto* (Mel Gibson, 2006)
- *Soy Leyenda* (Francis Lawrence, 2007)
- *La momia: La Tumba del Emperador Dragón* (Stephen Summers, 2008)
- *El Reino de los Cielos* (Ridley Scott, 2005)
- *Hitman* (Xavier Gens, 2007)
- *Max Payne* (John Moore, 2008)
- *Desde mi cielo* (Peter Jackson, 2009)
- *X-Men Orígenes: Lobezno* (Gavin Hood, 2009)
- *Up* (Pixar, 2009)
- *X-Men Orígenes: Lobezno* (Gavin Hood, 2009)
- *Cómo entrenar a tu dragón* (Dreamworks, 2010)
- *Prince of Persia: Las Arenas del Tiempo* (Jerry Bruckheimer, 2010)
- *El Hobbit: Un Viaje Inesperado* (Peter Jackson, 2011)
- *Rompe Ralph* (Disney, 2012)
- *El Hobbit: La Desolación de Smaug* (2013)
- *El Hobbit: La Batalla de los cinco ejércitos* (Peter Jackson, 2014)
- *Big Hero 6* (Disney, 2014)
- *Jurassic World* (Colin Trevorrow, 2015)

#### **4.5. Contactos**

- Chelo Loureiro, productora cinematográfica del cine de animación, Vicepresidenta de Diboos. Contactar en < chelo@abano.es >. [Última consulta realizada el 20 de Junio de 2015]
- Erika Morgan Tamosunas. Profesora universitaria, especialista en cine y vicedecana de la universidad de Westminster. Contactar en < rikkimorgant@gmail.com > [Última consulta realizada el 20 de Junio de 2015]
- Francisco Luis Fernández Soriano. Graduado en Ingeniería en Informática y Máster en Dirección e Ingeniería de sitios web. Profesor de Secundaria del Colegio Diocesano Santo Domingo. (2015). Contactar en < flfernandez@cdsantodomingo.com >. [Última consulta realizada el 20 de Junio de 2015]
- Manasse Fortune, coordinador de postproducción en el Ciné Instituté de Haití. Contactar en < <https://www.facebook.com/manasse.fortune?fref=ts> > [Última consulta realizada el 10 de Junio de 2015]
- Pablo Riquelme, graduado en Comunicación Audiovisual, actualmente especializándose en Los Angeles. Contactar en < pablo@pablo-riquelme.com > [Última consulta realizada el 12 de Junio de 2015]

## 5. Agradecimientos

A Chelo Loureiro, productora cinematográfica de cine de animación, Vicepresidenta de Diboos y ferrolana, como yo. Por su entusiasmo y sus numerosos éxitos en la animación, por llevar la magia de mi tierra por el mundo y ofrecerme su apoyo desinteresado.

A Erika Morgan (profesora universitaria, especialista en cine y vicedecana de la universidad de Westminster) y John Tamosunas (crítico de cine) en cuya entrañable casa victoriana de Cambridge pasé muchas “Navidades Blancas” y donde era “obligatorio” visionar dos películas al amor de la lumbre después de cenar (nada comparable con el empacho de los 28 largometrajes que acaban de darse en el festival de cine de Cannes).

A Pablo Riquelme, a quien una “meiga” gallega le pronosticó que un día ese joven graduado oriolano, ahora estudiante en L.A., será tan famoso como el poeta de su ciudad. Gracias por enviarme correos a través del mundo como la lechuza de Harry Potter y por abrirme puertas a través de un océano y de su vasto continente americano. Espero que el pronóstico se cumpla.

A Francisco Luis Fernández Soriano, graduado en Ingeniería Informática y Máster en Dirección e Ingeniería de sitios web y profesor de Secundaria del Colegio Diocesano Santo Domingo. Por su ayuda desinteresada y honesta durante todo el proyecto.

A Manasse Fortune, coordinador de Postproducción en la Ciné Institute, por ponerme al día sobre el cine que se mece en el Caribe y en Miami.

A Mario Pablo Martínez Fabre, profesor de Videojuegos y Entornos Visuales y Efectos Especiales, por ser mi lazarillo en esta aventura de molinos de viento.

A la revista Playmanía por haber publicado todos los análisis de cada videojuego que he tenido el placer de haber disfrutado desde los doce años, llegando incluso a ofrecerme trabajo cuando aún era menor de edad, y por supuesto también por haberme orientado en mis incógnitas y conocimientos de este universo digital.