

Videojuegos trasladados al cine: análisis y caracterización de la narrativa audiovisual en ambos medios

Águeda Delgado Ponce
Universidad de Huelva
agueda.delgado@dfesp.uhu.es

Francisco Granados García
fgg3884@gmail.com

Resumen: *La tendencia, cada vez más creciente, de trasladar videojuegos a la gran pantalla, nos ha llevado a plantear una comparativa en torno a las similitudes y diferencias de la narrativa audiovisual presente tanto en los videojuegos como en sus adaptaciones cinematográficas. Con el objetivo de evidenciar las causas del bajo éxito comercial de los films frente a sus análogos.*

Palabras clave: videojuegos, cine, narrativa audiovisual, ludología

Abstract: *The trend of moving to the big screen gaming, growing, has led us to propose a comparison about the similarities and differences of audiovisual narrative present in both games and in their film adaptation. With the aim of demonstrating the causes of low commercial success of films compared to their analogues.*

Keywords: games, film, audiovisual narrative, ludology.

1. Introducción

Tradicionalmente, la industria del cine se ha nutrido de obras literarias para la creación de muchas de sus producciones. Del mismo modo, se ha inspirado en publicaciones de distinta índole como los cómics y las producciones audiovisuales procedentes principalmente de televisión.

No obstante, en los últimos tiempos, existe una tendencia creciente en el panorama cinematográfico a tomar videojuegos para su adaptación a la gran pantalla. Dicho fenómeno, que comenzó de forma casi anecdótica en la década de los 90, llega a la actualidad con un número de títulos que supera la veintena y un caudal creciente de noticias sobre nuevos films planteados a partir de videojuegos.

Esta corriente, que parece obedecer a la intención de aprovechar el tirón comercial de un videojuego de éxito más que a la escasez de ideas originales o al propósito de plasmar un argumento atractivo, ve fracasadas sus expectativas al comprobar que, en la mayoría de las ocasiones, las películas sobre videojuegos no reciben el respaldo esperado de los jugadores; hecho que hace preguntarse si las narrativas de estos medios son compatibles o, si por sus características propias, no se puede trasladar fielmente un videojuego al cine.

En la presente comunicación se muestra una revisión sobre los aspectos más relevantes de la narrativa audiovisual de estos videojuegos y sus correspondientes películas con la finalidad de encontrar aquellas características que son compartidas por ambos medios, así como los rasgos de diferenciación.

2. Cine y videojuegos. La industria del entretenimiento

La sociedad de la información y la comunicación, acompañada de las tecnologías emergentes, incorpora nuevas formas de entretenimiento. A los productos de ocio tradicionales le han salido competidores de altura como los videojuegos, que ocupan la mayor parte del tiempo libre, no solo de niños y adolescentes, sino, cada vez más, de personas adultas. Una industria, la de los videojuegos, que aumenta sus ingresos cada año y que está en constante evolución.

Por su parte, si tuviéramos que optar por una definición del cine que plasmara la realidad, diríamos que es

industria y comercio; eso es el cine además de arte y espectáculo. Quien defina el cine como arte narrativo basado en la reproducción gráfica del movimiento, no hace más que fijarse en un fragmento del complicado mosaico. Quien añada que el cine es una técnica de difusión y medios de información habrá añadido mucho, pero no todo. Además de ser arte, espectáculo, vehículo ideológico, fábrica de mitos, instrumento de conocimiento y documento histórico de la época y sociedad en la que nace, el cine es una industria y la película es una mercancía, que proporciona unos ingresos a su *productor*, a su *distribuidor* y a su *exhibidor* (Gubern, 1989: 11)

De este modo, cine y videojuegos, forman parte de la industria del entretenimiento y están subyugados a las demandas y el éxito comercial. De ahí, la relación que existe ya desde hace unas décadas, entre ambos productos.

Esta relación, podemos decir que comienza a emerger, en la década de los 90 cuando los avances técnicos en el ámbito de los videojuegos permite a sus creadores armar historias más elaboradas, hecho que conduce a éstos a inspirarse en tramas procedentes del celuloide. Uno de los exponentes de mayor relevancia por su éxito de ventas y calidad, es *Gran Theft Auto: Vice City* (2002, Rock Start Games), donde encontramos varios personajes y tramas que recuerdan deliberadamente los films dirigidos por Brian de Palma *Carlito's Way* (1993) y *Scareface* (1983).

Pero este fenómeno, no fluye en una sola dirección, sino que paralelamente al aumento de complejidad en los argumentos de los videojuegos, la industria del cine comienza a tomar los videojuegos como un medio cada vez más habitual del que partir con la finalidad de producir películas. Cabe citar a directores como Uwe Boll, que basa gran parte de su filmografía en videojuegos de acción y Paul S. W. Anderson, que se ha encargado de llevar la popular saga *Resident Evil* a las salas (cuatro cintas hasta la fecha) como los más claros ejemplos de esta realidad.

Así llegamos al status actual, en que la relación cine y videojuegos es una constante en la que existen creadores que realizan trabajos en ambos medios, partiendo de Chris Robert creador del juego *Wing Commander* (1990) y director en 1999 de su adaptación cinematográfica. A día de hoy es Guillermo del Toro, reputado director de cine, quien trabaja en el desarrollo del videojuego de THQ *in Sane* quien recientemente realizaba las siguientes afirmaciones al ser interrogado sobre el modo en que trabaja alguien como él en el desarrollo de videojuegos:

Estoy intentando aprender sobre este nuevo medio porque creo que me va a resultar muy útil como contador de historias. Con un videojuego no tienes que resolver un guión, tienes que resolver 20 porque tienes que darle la ilusión al jugador de que es completamente libre. Si el personaje mata a otro personaje o destruye un edificio, el juego tiene que seguir ese camino.¹

Otro director que consideramos pertinente nombrar, es el español Jaume Balagueró, que recientemente participó en una mesa redonda dentro del I Fun & Serious Festival de Bilbao, y hablaba sobre las influencias de los videojuegos en su película *REC* (2007).

En el videojuego la persona maneja la historia, interactúa, y eso no se ha logrado aún en el cine. Será muy interesante ver cómo se investiga. *REC* -rodada con el punto de vista de un cámara, como si fuera el personaje de un juego- fue un intento. Usamos el tiempo real; lo que sucede en la pantalla no se para.²

¹Álvaro Castellano, "Guillermo del Toro reconoce q in Sane es relamente desagradable" 3D Juegos 17 de noviembre de 2011 <http://www.3djuegos.com/noticias-ver/121521/guillermo-del-toro-reconoce-que-insane-es-realmente>

² Luis Mingallón "Cine y videojuegos estrechan sus lazos para salvar distancias", El País, Bilbao 14 de noviembre de 2011. http://www.elpais.com/articulo/Pantallas/Cine/videojuegos/estrechan/lazos/salvar/r/distancias/elpepirtv/20111114elpepirtv_2/Tes

Todas estas ideas, refuerzan la situación de incesante reciprocidad de cine y videojuegos que si bien se puede considerar reciente, no solo está en franca consolidación, sino que se vislumbra un futuro de relaciones cada vez más profundas y valiosas.

3. Entre la narratología y la ludología

Entendemos por narración aquélla que se compone de un contenido (historia), una forma (estructura) y un acto de enunciación. De este modo, la narración como ‘acción y efecto de narrar’ integra tanto un contenido como las condiciones necesarias que requiere su enunciación.

La narración audiovisual, además, añade al acto de contar, la importancia de *mostrar* o narrar haciendo uso de otros lenguajes como las imágenes y los sonidos, que añaden unas características particulares a la historia y que a su vez están sujetos a sus propias leyes de funcionamiento. Así, podemos destacar siguiendo a Gutiérrez (2006) elementos intrínsecos a esta narrativa como

- La imagen que centra la atención sobre el fragmento que más interesa plasmando las intenciones expresivas del creador gracias al encuadre, que acota la imagen y la aísla de su entorno; el ángulo, que muestra la perspectiva para ubicar al espectador; la iluminación y los contrastes cromáticos, factores que dirigen su mirada, dotándola de profundidad de campo, de referencias simbólicas y de carga expresiva y dramática; y todo ello reforzado por los movimientos de cámara, que van dirigiendo la atención hacia los elementos que se pretenden destacar.
- El campo sonoro será otro aspecto fundamental, puesto que cada vez se le da mayor importancia como elemento configurador de la narración, ejerciendo funciones de complementariedad, reiteración, incidencia o apoyo al campo visual. La banda sonora, por ejemplo, es selectiva y está sujeta a un proceso de elaboración en el que desempeñan un papel fundamental el volumen, el tono, el ritmo, la duración, la velocidad, para variar intención comunicativa del autor. Puede presentar variables al servicio del contenido y las necesidades expresivas, lo que lleva a la aparición de contrastes, analogías, asincronías, subjetivaciones, elipsis, distorsiones..., creando un amplio campo de experimentación, en el que también se incluye el silencio como efecto narrativo.
- El espectador, como elemento final, formando parte activa de la recepción del documento audiovisual mediante una participación tácita en la acción, la identificación con alguno de los personajes, las referencias extradiegéticas al campo visual que muestran situaciones no visuales pero sí contextualizadas en la narración, introduciéndose en lo impenetrable por medio de los recursos temporales.

Asimismo, el estudio de los personajes y las tramas narrativas, sigue constituyendo un vehículo por el que se trasmite la mayor parte del contenido narrativo. El argumento conformará nuestra percepción de la historia, a partir del control de la cantidad de información a la que tenemos acceso, el grado de pertinencia de la información presentada y la correspondencia formal entre la presentación del argumento y los datos de la historia (Bordwell, 1996)

Sin embargo, esta narración sigue presuponiendo un modelo lineal de comunicación, donde el narrador es el que controla la información que se muestra, el tiempo e incluso las respuestas emotivas del auditorio. Lo que deja fuera las nuevas formas de comunicación provenientes de las tecnologías emergentes, como la que concierne a los videojuegos.

A este respecto, Jose Luis Orihuela (1997) presenta una narrativa interactiva en función de los elementos clásicos de la narración, afectados por la interactividad. Así, si en la narrativa tradicional las historias están cerradas, tienen una estructura estable y están organizadas por un narrador, quien dispone el modo de acceso a la obra; en “la narrativa interactiva, por el contrario, los contenidos permanecen abiertos y, en gran medida, dependen de las propias elecciones del usuario, las estructuras no están predeterminadas, sino que las genera el propio usuario con su navegación que, a la vez, es el nuevo modo de enunciación” (Orihuela, 1997:39). Por lo tanto, centrándonos en los videojuegos, podemos decir que la trama deja de ser el simple acto de “contar” o “mostrar”, para transformarse en un conjunto integrado de participación activa. Los videojuegos, valiéndose de la fuerza y la intensidad de los mecanismos de narración, logran, así, el resultado de la combinación eficaz de acciones: contar, mostrar y hacer. El receptor deja de ser un mero receptor para convertirse en participante y la historia evoluciona si hay participación. (Zagalo, 2010).

En defensa de estas especificidades de los videojuegos, surgen los *games studies* o ludología, entendida en su sentido original como disciplina encargada del estudio de los juegos, videojuegos y juguetes. Dentro de esta rama, que tradicionalmente ha estado enfrentada a la narratología, Jesper Juul (2001) considera que los videojuegos no entran dentro de la narrativa debido a tres razones principales:

- No forman parte de la narrativa ecológica de medios formada por películas, novelas o teatro.
- El tiempo en el juego funciona de manera diferente que en la narración.
- La relación entre lector/espectador y la historia es distinta a la que existe entre jugador y juego.

Para este autor, los videojuegos presentan seis características que trabajan en tres niveles: el nivel del juego en sí mismo, como un conjunto de reglas; el nivel de la relación del jugador con el juego; el nivel de la relación entre la actividad de jugar el juego y el resto del mundo. Según Juul (2006: 6), entonces, un juego es:

1. *“a rule-based formal system;*
2. *with variable and quantifiable outcomes;*
3. *where different outcomes are assigned different values;*
4. *where the player effort in order to influence the outcome;*
5. *the player feels emotionally attached to the outcome;*
6. *and the consequences of the activity are optional and negotiable.”*

En esta línea, Gonzalo Frasca (2009) plantea el estudio del juego atendiendo a tres dimensiones: el *playworld* o mundo del juego; la mecánica o reglas del juego; y *playformance*, la influencia del movimiento en el juego.

No obstante, ambas disciplinas, narratología y ludología, están presentes en las palabras de Henry Jenkins (2003) -“*on that respects the particularity of this emerging médium, examining game less as stories than spaces ripe with narrative possibility*”-, que defiende una postura intermedia. Asimismo, presenta cinco argumentos a tener en cuenta tanto por ludólogos como por narratólogos:

- No todos los juegos cuentan historias.
- Muchos juegos tienen aspiraciones narrativas.
- El debate sobre las posibilidades narrativas del juego no debe privilegiar la narratividad sobre otras características del juego, incluso si se sugiere que los diseñadores pretenden contar historias.
- La experiencia de jugar un juego no puede simplificarse a la experiencia de consumir una historia.
- Si algunos juegos cuentan historias, no las cuentan del mismo modo que éstas son contadas a través de otros medios. Es necesario estar atentos a las particularidades de los juegos como medio, específicamente en aquellos puntos en los que se distinguen de otros medios narrativos.

En nuestro caso, la naturaleza comparativa de nuestra investigación y siguiendo la tendencia actual y la estela de investigadores como Henry Jenkins, entre otros, hemos optado por esta vía intermedia entre la narratología y la ludología.

4. Espectador vs. Jugador: el poder de la interacción

Siguiendo las contribuciones de gestalistas y psicoanalistas, el receptor sería el elemento final de la comunicación. Debe existir quien vea, analice, sistematice e investigue los documentos audiovisuales. Quien dote de significado a todas las estructuras denotativas y, a través de él, los procesos perceptivos serán los vehículos de interpretación. El espectador contextualizará los elementos a través de su acervo cultural (Gutiérrez, 2006: 15); así, el significado cambiará dependiendo del receptor.

En palabras de Jean Renoir el espectador es aquél que “acaba la película. En tanto que último eslabón de la narración, la recepción es una parte necesaria, inherente al relato cinematográfico” (Guerin, 2004).

Sin embargo, la importancia que adquiere el espectador o receptor de una película no es comparable al papel del jugador de un videojuego. El jugador no solo recibe y dota de significado al mensaje recibido, sino que en parte es el constructor de la historia. El esfuerzo que se invierte en el cine para conseguir la identificación de los espectadores con los personajes de las películas, en los videojuegos está demás, porque el jugador, en muchos de los casos, es el personaje mismo, lo selecciona, lo caracteriza, toma sus decisiones y maneja sus pasos. De este modo la implicación en la historia, que siente como suya, es mucho mayor que en otros medios como la literatura o el cine.

No obstante, este poder de la interacción del jugador con el juego está limitado por las opciones que ofrece éste, así, “aunque es el jugador quien decide con qué personaje quiere jugar, cómo lo va a equipar, qué camino va a seguir, qué objeto

quiere recoger,... esto no equivale a la “disolución” o desaparición del narrador. Es el narrador quien restringe y redirige al jugador que se encuentra en el borde de lo permitido” (Planells, 2010: 121). A lo que se añade que la simple disponibilidad de alternativas interactivas o la simple posibilidad del espectador usuario de intervenir en el desarrollo de la historia puede tener consecuencias distintas de acuerdo con la combinación de los valores de las variantes de frecuencia (frecuencia de interacciones), extensión (el límite de posibilidades para elegir), y significancia (con qué intensidad las posibilidades alteran el rumbo de las cosas) (Laurel, 1998: 21).

Esto nos lleva a concluir que

paradójicamente, una narrativa potencial realmente enriquecedora debe prever también restricciones a la navegación del usuario, debe cerrar caminos y esperar que el lector obtenga fases o grados de dominio de los acontecimientos, antes de autorizarlo a descubrir otras instancias. Las narrativas verdaderamente interactivas, destinadas a la navegación o a la inmersión de un espectador-usuario no disminuyen el papel del autor, sólo lo vuelven más complejo y difícil (Machado, 2000)

5. Análisis de la narrativa audiovisual en videojuegos y sus adaptaciones al cine

5.1. Metodología

Con la finalidad de realizar un estudio que permita confrontar de forma eficaz las características narrativas de videojuegos y películas, consideramos adecuado confeccionar un instrumento de análisis de tipo cualitativo.

Esta herramienta presenta como paso previo del análisis narrativo una ficha técnica del videojuego o película, con los siguientes datos:

TÍTULO Película	
Duración:	Año:
País:	Director:
Guión:	Género:
Reparto:	
Sinopsis:	

TÍTULO Videojuego	
Desarrolladora:	Año lanzamiento:
Creadores:	Plataforma:
Modos de juego:	Género:
Sinopsis:	

Posteriormente se articulan una serie de dimensiones: En primer lugar se describe la estructura narrativa que permite conocer los personajes, acciones y trama de la historia. Una segunda dimensión que pretende desgranar la utilización de los recursos narrativos más importantes. Además de un último parámetro que procura constituir un acercamiento las sensaciones y comentarios que ha generados film o videojuego, entre crítica y seguidores.

DIMENSIONES DE ANÁLISIS NARRATIVO DEL VIDEOJUEGO/ PELÍCULA
Estructura narrativa
<i>Partes</i>
<i>Trama</i>
<i>Personajes</i> – Roles – Descripción
<i>Acciones:</i> – Principales – Secundarias
Recursos narrativos
<i>Espacios:</i> >Imágenes (lenguaje visual):

– Iluminación – Color – Profundidad >Banda sonora – Música. – Voces – Silencios
<i>Tiempo:</i> – Orden – Duración
Interpretación y recepción
<i>Crítica especializada</i>
<i>Jugadores/espectadores</i>

La tabla anterior se ha completado una vez visionada las distintas películas, así como después de varias sesiones de utilización de cada uno de los videojuegos seleccionados. A través de este análisis intentaremos responder a cuestiones tales como la posible existencia de continuación de tramas o complementación de estas, los elementos compartidos o excluidos, en que medio se observa mayor grado de creatividad o si se aprecia coherencia de géneros.

5.2. Muestra

Los títulos seleccionados forman parte de tres de las sagas de juegos más exitosas de finales del siglo pasado y principios del actual, nos referimos a Final Fantasy, Resident Evil y Tomb Raider. Para nuestra comunicación escogemos:

- “Final Fantasy VII: Dirge of Ceberus” junto al film “Final Fantasy VII: Advent Children”, por ser ambos presentados por sus creadores como secuelas que completan la historia del primer Final Fantasy VII.
- El juego “Resident Evil Code: Verónica”, primera versión lanzada para la sexta generación de consolas y que nos muestra una trama que ocurre de forma paralela a la de “Resident Evil: Apocalipsis”, segunda de las películas que se ha filmado con esta saga como referente.

- La primera entrega de “Tomb Raider” acompañada de su correspondiente primera adaptación al celuloide, “Lara Croft: Tomb Raider”, que constituye una de las películas basada en videojuegos con mayor respaldo comercial de los últimos años.

La selección de la muestra es intencionada partiendo del universo de los videojuegos llevados al cine y sus correspondientes películas, se atiende a los siguientes criterios:

- Videojuegos de gran éxito, que en los distintos casos forman parte de sagas y cuyas adaptaciones cinematográficas hayan tenido también aceptación, así dos de los casos presentados tienen sus correspondientes secuelas.
- Distintas formas de aprovechamiento del videojuego en la adaptación cinematográfica, que nos permita observar paralelismos narrativos. De este modo, en el caso de *Final Fantasy VII*, ambos productos están creados para completar la misma historia; *Resident Evil* utiliza partes de la historia del videojuego, creando un personaje nuevo (el protagonista); y *Tom Raider*, crea historias nuevas alrededor del personaje protagonista.

5.3. Resultados

A partir del análisis de los distintos videojuegos y películas y la confrontación de estos, hemos establecido la descripción de los resultados en base a las distintas categorías analizadas.

5.3.1 Estructura narrativa

a) Partes y trama:

Si atendemos al contenido de las muestras narrativas estudiadas, observamos que en todos los casos, tanto en los videojuegos como en las películas, la parte inicial sirve de presentación del personaje protagonista y del conflicto que habrán de resolver. En el caso de las secuelas, les puede anteceder un prólogo explicando la situación anterior, así en *Final Fantasy VII: Advent Children* y *Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus* donde se recuerda la explosión del meteorito –dos y tres años antes, respectivamente- en la ciudad de Midgar, acontecimiento de suma importancia en la saga; o a partir de un flashback, a través del recuerdo de la protagonista, como se muestra en *Resident Evil: Apocalipsis*.

A lo largo de la historia, vemos como se va desarrollando el conflicto principal, a la vez que surgen otros secundarios que van dando forma a la trama. En los videojuegos, lo que da consistencia a la historia principal son las *cut scenes* o breves secuencias del juego no interactivas en las que el narrador tiene todo el control, donde tienen lugar las escenas más importantes y con mayor carga dramática de ésta.

Y finalmente, el desenlace se establece a través de una gran lucha final, en la que nuestro héroe sale vencedor. En el caso de *Resident Evil: Apocalipsis*, tras resolverse la trama principal, el film cierra con un epílogo que sirve de avance de la tercera película.

b) Personajes:

Los personajes son uno de los aspectos más relevantes en la construcción narrativa, dado que de la elaboración de estos depende en muchas ocasiones el éxito de una película o un videojuego. Un caso paradigmático de los analizados sería el personaje de Lara Croft, que ha triunfado sobre videojuego, ya sea porque cambió el concepto que se tenía hasta el momento de héroe o bien por la cantidad de movimientos (correr, saltar, dar pasos laterales, girar, zambullirse, nadar, bucear) que presenta; un gran abanico de posibilidades que enriquecen al personaje.

Salvo en *Resident Evil: Apocalipsis*, donde se intercala la introducción de un personaje protagonista que no aparece en la saga de videojuegos con otros secundarios que sí pertenecen a ésta, aunque en algunos casos no se respeta la personalidad original. Mientras que en el resto de ejemplos analizados los personajes que aparecen en las películas, especialmente los principales, siendo los nuevos personajes los villanos que retan a los protagonistas.

En cuanto al desarrollo de éstos en la trama, aunque en los videojuegos los personajes pueden parecer más planos que en el cine, en los casos que nos ocupa, podemos observar como a través de los diálogos y las imágenes presentadas en las *cut scene* se van redondeando los personajes, sobre todo los protagonistas. Sin embargo, podemos destacar en este aspecto *Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus*, donde además de desarrollar a Vicent Valentine, el héroe, que resultaba ser un personaje secundario en la precuela del videojuego; se observa la evolución de otros personajes, i.e. Shelke.

c) Acciones:

Atendiendo la importancia de las acciones que se suceden en las películas analizadas, observamos que son las secuencias de acción las que acaparan mayor importancia, tanto en el desarrollo del argumento como en tiempo. En el caso de *Lara Croft: Tomb Raider*, hay que sumar la trascendencia de las acciones relacionadas con la resolución de los acertijos que se presentan. Quedan como secuencias secundarias, aquellas que explican la motivación de los personajes o momentos destinados a que el espectador conozca detalles relacionados con el entorno en el que ocurren las acciones fundamentales.

Las acciones en los videojuegos se distribuyen entre las principales que sirven para pasar avanzar en los capítulos –las batallas finales- y las secundarias o misiones que el jugador debe realizar pero que no tienen influencia sobre la trama principal.

5.3.2 Recursos Narrativos

a) Espacios:

A lo largo de las distintas historias, los espacios, iluminación y sonidos apoyan constantemente la narración. Debemos señalar que éste es uno de los aspectos más cuidados en todas las adaptaciones que hemos estudiado, ya que si bien se agregan nuevos escenarios para las nuevas aventuras, en general se respeta tanto la estética como las características de las ciudades y paisajes utilizados que ofrecen los videojuegos. No obstante, teniendo en cuenta la comparación entre videojuegos y películas, observamos una mayor profusión de localizaciones en todos los videojuegos frente a sus correspondientes adaptaciones. Con *Resident Evil: Apocalipsis*, ocurre un

caso muy particular, existen varias secuencias que más que homenajes al videojuego constituyen verdaderas copias de la intro del juego.

De forma general cabe comentar que tanto en *Final Fantassy VII: Advernt the Childres* y *Final Fantassy VII: Dirge of Cerberus* como en la película y el videojuego de *Resident Evil*, priman los espacios urbanos y los interiores de edificios, las ciudades abandonadas y devastadas, ya fuera por eventos pasados –caída de un meteorito– como por un virus que ha asolado a la población (*Resident Evil*). Frente a estos ejemplos, en *Tom Raider* observamos más espacios naturales y ciudades míticas, todo ello con un halo de misterio y aventura más apropiado con su historia.

Los movimientos de cámara y planos que se utilizan en las *cut scene* se asemejan bastante a los usados en el cine, cumpliendo las mismas funciones. Las conversaciones se dan con planos contraplanos, y cuando hay mayor intimidad o carga dramática se usan los primeros o primerísimos planos. En momentos de tensión se observa la escena desde diferentes puntos de vista, con una duración más corta de cada plano. Y en algunos casos, el espectador asume la mirada de alguno de los personajes consiguiendo así complicidad o identificación. En ocasiones, dentro del juego, el movimiento de la cámara puede dirigir la mirada hacia un camino que el personaje debe seguir o hacia un lugar al que debe permanecer atento.

“En el cine, así como en otras artes escénicas y medios de comunicación, la iluminación no es sólo una herramienta que permite ver la acción. Las zonas más claras y oscuras del espacio contribuyen a crear la composición global de cada plano” (Fernández, 2011). De este modo, comprobamos como la utilización de la iluminación en las *cut scene* se asemeja bastante a la que se utilizan en el cine, e igualmente, tanto la iluminación como las gamas de colores que aparecen las películas son similares a las utilizadas en los juegos. Así observamos que en *Final Fantassy VII: Advent the Children* y *Final Fantassy VII: Dirge of Cerverus*, priman los colores oscuros, grises, marrones y la escasa iluminación (pequeños focos de luz como farolas...) creando la sensación de abandono. Esta falta de iluminación también aparece en la película y el videojuego *Resident Evil*, para mostrar la atmósfera de miedo que destaca en esta saga. Y en relación a *Tom Raider*, es el misterio el que envuelve las escenas más oscuras, en interiores, aunque también encontramos la luz del día en espacios abiertos.

Además de esta iluminación relacionada con la escenografía, en el caso de los videojuegos, encontramos también personajes y objetos que emiten luz, son aquéllos con los que el personaje tiene que interactuar, personajes a los que debe dirigirse el héroe para obtener información o proteger (por ejemplo en el capítulo 3 Vicent debe proteger a un niño en *Final Fantassy VII: Dirge of Cerberus*) y armas, pociones o artefactos que debe obtener o que puede desplazar (*Tom Raider*).

Con respecto a los aspectos relacionados con la banda sonora y su utilización, el resultado es dispar: por un lado los temas musicales de ambas Final Fantasy son muy similares y se utilizan con una intencionalidad similar, para reforzar lo mostrado en las imágenes, con momentos de aumento del ritmo para acompañar la acción. En *Lara Croft: Tomb Raider*, sin embargo, la banda sonora está orientada de una forma más comercial conteniendo canciones pertenecientes a U2 o Nelly Furtado, alejándose del videojuego que presenta música y sonidos más cercana a los juegos clásicos, primando los sonidos de los movimientos de la heroína en detrimento de la música ambiental.

Por su parte, en *Resident Evil Code: Verónica*, aunque el sonido también presagia momentos de tensión, suele ser más frecuente en la ausencia de éste o a través del sonido de los pasos y del corazón de la protagonista, en el film por su parte se hace un uso similar de los sonidos, pero con un resultado mucho menos efectivo.

Asimismo, igual que ocurre con la iluminación, los sonidos también se utilizan en el videojuego cuando el personaje realiza una acción sobre un objeto, recogerlo, utilizarlo, abrir una puerta...

El lenguaje verbal, se utiliza, en el caso de los diálogos (*cut scene*), para hacer avanzar la historia y dar más información acerca de los personajes.

Y en el caso del escrito, por ejemplo en *Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus*, para dar información en la pantalla del nivel de vida tanto del protagonista como de los enemigos, de la munición disponible, el arma utilizada y otros elementos que puede usar en la lucha.

b) Tiempo:

Las películas analizadas siguen una estructura lineal en su desarrollo, partiendo de una introducción que sitúa la acción principal y seguidos por dos bloques en los que se desarrolla la trama y mediante un enfrentamiento final se llega al desenlace y resolución de las situaciones presentadas. Con este tipo de videojuegos de aventuras sucede algo similar, pues la estructura es bastante lineal, parte de la presentación del protagonista, el desarrollo del conflicto y el conocimiento de diferentes personajes y detalles de los fines perseguidos por los enemigos y una batalla final. No obstante, como en la mayoría de los videojuegos, el jugador tiene el control sobre el avance del personaje por los distintos escenarios y la posibilidad de volver atrás y recrear otro camino, siempre dentro de la trama narrativa y el conjunto de reglas que establece el diseñador y que permiten la cohesión del relato (Planells, 2010). Del mismo modo, en algunos casos –i.e. *Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus*– a la historia principal, se le añaden una serie de misiones extras que el jugador podrá realizar.

Por su parte, los videojuegos a diferencia de las películas, cuya duración corresponde con el habitual de las cintas comerciales actuales, el metraje se encuentran rondando la hora y media; no tienen una duración determinada, sino que depende de la destreza del jugador, el modo que elija (normal o difícil), la realización de misiones extras...

5.3.3 Interpretación y recepción

Como adelantábamos al comienzo de la comunicación, las adaptaciones al cine de los videojuegos no fueron bien recibidas ni por crítica, ni menos aún por jugadores. Aduciendo en la mayoría de los casos la simpleza del guión y de los personajes. No obstante, no se debe generalizar los motivos por los que estas obras no obtienen el favor mayoritario de especialistas y jugadores, ya que en nuestros tres casos, se aprecian importantes diferencias. Resulta paradigmático el caso de *Final Fantasy VII: Advent the Children* a la que los seguidores del videojuego recibieron con alabanzas, apreciando el hecho de estar realizada por los creadores del juego y concebida como una continuación al final de éste. Frente a *Final Fantasy VII: Dirge of Cerberus* del que muchos opinan que es bastante pobre y ha sido realizado para

aprovechar el tirón comercial del éxito de *Final Fantasy VII*. La situación de *Tomb Raider* también es llamativa, pues sin contar con el apoyo de los fans del videojuego la película obtuvo un razonable éxito en taquilla y propició un boom de marketing relacionado con el universo Lara Croft. Por último *Resident Evil: Apocalipsis*, aun siendo considerada una de las películas más flojas de la saga ha acabado generando 3 secuelas más que, aun sin acercarse en popularidad a los videojuegos, no dejan de ser productos de entretenimiento que logran captar la atención de determinado sector de espectadores.

6. Conclusiones

A raíz de las observaciones realizadas, hemos comprobado cómo ambos géneros tienen bastantes aspectos en común. La utilización del mismo lenguaje, el audiovisual, los hace partícipes de formas análogas de comunicación. De este modo, cada vez más venimos viendo influencias recíprocas y aportaciones enriquecedoras de ambos. Quizá en ocasiones sería beneficioso para el fan del videojuego, medir la película más que por la fidelidad o por las posibilidades que ofrece de revivir emociones obtenidas jugando, por la posibilidad de encontrar una visión distinta o complementaria del juego al que ha dedicado buena parte de su tiempo y su interés.

No obstante, son las diferencias que se dan entre videojuegos y películas, entre jugador y espectador, las que dejan patente la dificultad de que una adaptación cinematográfica logre el éxito comercial deseado. Y esto va más allá de las opiniones de fans de los juegos, revierte en el hecho de que los personajes que utiliza el videojuego quizá no estén tan desarrollados como los que hay en las películas pero no parece tan necesario en tanto no hay un proceso de identificación, el jugador es el personaje, lo elige, lo equipa, lo dirige. El apego que adquiere con él está bastante alejado de cualquiera que pueda tener con un personaje de película. De igual modo, la interacción en la narrativa, la sensación, no del todo real, de creación continua de la historia, dota al videojuego de un atractivo, impensable hasta el momento en el cine. A estas dos realidades, apego al personaje y sensación de control del acontecer de la historia, hay que sumar el hecho de que un videojuego constituye un reto para el jugador, le insta a lograr unos objetivos que además suelen presentar una dificultad progresiva que va acompañada de un aumento en la destreza de la persona que practica produciendo un efecto motivador incuestionable. Por tanto, se puede concluir que los videojuegos poseen tres características muy ligadas entre sí, nivel de relación con el personaje, sensación de dominio del acontecer de la historia y presentación un desafío, que establecen unas diferencias casi insalvables para el medio cinematográfico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BORDWELL, David (1996): *La narración en el cine de ficción*. Barcelona, Paidós.
- FERNANDEZ, Marta (2011): “Elementos visuales expresivos en la interactividad del videojuego”, en *Razón y Palabra*, nº75, 2011.

- FRASCA, Gonzalo (2009): "Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción" en *Comunicación*, nº 7, 2009, pp. 37-44.
- GUBERN, Román (1989): *Historia del cine*. Barcelona, Lumen.
- GUERIN, Miguel A. (2004): *El relato cinematográfico. Sin relato no hay cine*. Barcelona, Paidós.
- GUTIÉRREZ, Begoña (2006): *Teoría de la narración audiovisual*. Madrid, Cátedra.
- JENKINS, Henry (2003): "Game Design as Narrative Architecture", en *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MIT Press. Disponible en Internet (20.12.2011):
http://www.anabiosispress.org/VM606/1stPerson_hjenkins.pdf
- JULL, Jesper (2001): "Games telling stories? A brief note on games and narratives", en *Games Studies*, nº 1, 2001, pp. 1-12. Disponible en Internet (25.01.2012):
<http://www.mendeley.com/research/games-telling-stories-brief-note-games-narratives/#>
- JULL, Jesper (2006): *Half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MIT Press.
- LAUREL, Brenda (1998): *Computers as Theatre*. Massachusets, Addison-Wesley.
- LLORCA, M^a Ángeles (2006): "Los videojuegos, marcadores de tendencias en el ocio tecnológico", en *Comunicar*, nº 27, 2006, pp. 79-84.
- MACHADO, Arlino (2000): "El advenimiento de los medios interactivos", en MACHADO, Arlino: *El paisaje Mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*. Buenos Aires, Libro del Rojas.
- MARTÍNEZ, José Samuel (2011): "La sociedad del entretenimiento (2): Construcción socio-histórica, definición y caracterización de las industrias que pertenecen a este sector", en *Revista luciérnaga*, nº 6, 2011, pp. 6-16.
- MCLUHAN, Marshall (1996): *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona, Paidós.
- ORIHUELA, José Luis (1997): "Narraciones interactivas: el futuro no lineal de los relatos en la era digital", en *Palabra Clave*, nº 2, 1997, pp. 37-46.
- PLANELLS, Antonio José (2010): "La evolución narrativa de los videojuegos de aventura (1975-1998)", en *Zer*, nº 29 (15), 2010, pp. 115-136.
- ZAGALO, Nelson (2011): "Alfabetización creativa en los videojuegos: comunicación interactiva y alfabetización cinematográfica", en *Comunicar*, nº 35, 2010, pp. 61-68.