



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

Casa abierta al tiempo

UNIDAD XOCHIMILCO

“Anatomía de la adaptación de un videojuego
al cine: caso *Papers, Please*”

TESIS

QUE PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO
DE:

LICENCIADO EN COMUNICACIÓN SOCIAL

PRESENTA:

GARDUÑO GONZÁLEZ ALDO JAIR

DIRECTOR DE TESIS:
RAYMUNDO MIER GARZA

SEPTIEMBRE, 2022

Resumen

Esta tesis ha tenido como objetivo el análisis del videojuego *Papers, Please* (2013) y su adaptación cinematográfica *Papers, Please: The Short Film* (2018), como medio para identificar la manera en la que un producto de naturaleza jugable pasa a ser representado mediante un medio de expresión puramente visual. Habiendo identificado las reestructuraciones, reformulaciones y abreviaciones que el original tuvo que sufrir como forma de adecuarse al lenguaje cinematográfico.

La presente investigación se creó con la intención de describir la problemática que llega a surgir de tratar de adaptar un videojuego a la pantalla grande, así como demostrar como estos se sirvieron igualmente de la literatura clásica para la conformación de sus estructuras.

Índice

Resumen	2
Índice	3
Motivación de la investigación	4
Pregunta de investigación	5
Objetivos	5
CAPÍTULO 1: Cine	6
Literatura tradicional	6
Adaptación cinematográfica	10
Lenguaje cinematográfico	18
CAPÍTULO 2: Videojuegos	33
Literatura digital	33
Videojuegos	39
Géneros videojugabilísticos	46
Videojuegos, cine y literatura	52
CAPÍTULO 3: Métodos de análisis	58
Modelo de análisis narrativo de videojuegos de Paula Rodríguez Ocaña	58
Modelo de análisis cinematográfico	60
CAPÍTULO 4: Análisis de <i>Papers, Please</i>	62
Videojuego	62
Película	96
Comparativa	114
CAPÍTULO 5: Conclusiones	120
Bibliografía	124

Motivación de la investigación

Siempre me he considerado una persona muy visual, no tengo el lujo de poder decir que me gusta la literatura, y no por un tema de ignorancia o carencia de imaginación, sino porque no me causa la misma satisfacción lo escrito como la puesta en escena. En este sentido, los videojuegos han estado presentes en mi vida desde que era niño, siendo mi fuente de entretenimiento preferida seguida del cine y la televisión. Por estos motivos fue que decidí estudiar la carrera de Comunicación en la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco.

Esta carrera universitaria, sin duda, ha sido una completa revelación para mí en distintos aspectos. A través de las distintas teorías de comunicación, semiótica y construcción dramática he aprendido a ver con otros ojos e interés al cine y la televisión: entender el por qué y la función que desempeña cada aspecto que los conforma, ha llevado a fascinarme más por medios que ya me cautivaban desde el primer momento que tuve el placer de observar. No obstante, entre más navegaba por esta clase de conocimiento, más crecía en el fondo de mi cabeza una pregunta que hasta ahora no me he dedicado a responder: ¿Qué pasa con los videojuegos?

Actualmente estoy cursando el área de especialización de “cine y literatura”, y si bien he aprendido un poco de las distintas maneras en la que un medio puede ser adaptado a otro, esto no ha hecho más que aumentar mi curiosidad por el papel que juegan los videojuegos respecto al cine, sobre todo por el lazo tan profundo que comparten estos campos audiovisuales. Como establece Mark J.P. Wolf, profesor de cine del departamento de Comunicación de la Universidad Concordia Wisconsin: “Los videojuegos no solamente comparten tramas y personajes con el cine y la televisión [...] sino que también: posición del espectador, puntos de vista, sonido entre sonido e imágenes, semiótica” (Wolf, 1997).

Es un hecho que en los videojuegos predomina el cómo se juega sobre el cómo se enseña, por este motivo, y al ser yo un individuo que forma parte de este mundo y sus comunidades de creadores y jugadores, me llama la atención la manera en la que franquicias exitosas de videojuegos tales como: *Resident Evil*, *Mortal Kombat* o *Tomb Raider*, no hayan logrado cumplir con las expectativas de los fans al ser adaptadas, por la forma tan diferente en que

ambos medios funcionan. Como establece el conocido director y sonidista de cine John Carpenter: “Las historias no van. Los videojuegos se tratan de solucionar problemas, las películas tienen una estructura de tres actos que simplemente no hace una transición del todo bien” (Martinez, 2021).

He tenido contacto con todo tipo de videojuegos: desde los *first person shooters* hasta estrategia. Pero, a pesar de que he jugado básicamente toda mi vida a ellos y haber consumido sus películas, nunca me he detenido a pensar en la manera en la que se construyen estas adaptaciones, es decir: cómo se conectan, transforman o trascienden las mecánicas jugables a un lenguaje cinematográfico. Por esta razón me he decidido a desarrollar una investigación basada, justamente, en analizar la forma en la que los videojuegos son adaptados a la pantalla grande.

Pregunta de investigación

A lo largo de esta investigación se buscará responder a la siguiente pregunta: ¿De qué manera son adaptados los videojuegos al cine?

Objetivos

Objetivo general.

Analizar el cortometraje y videojuego *Papers, Please*, de tal manera que se pueda encontrar sus similitudes y diferencias.

Objetivos específicos.

- Identificar dos géneros videojugabilísticos.
- Introducir terminología relevante para el estudio: adaptación cinematográfica, literatura tradicional, videojuego, géneros videojugabilísticos, literatura digital.
- Reflexionar acerca de la estructura y narrativa de cada producto, como forma de identificar de qué manera se adapta un medio a otro.

CAPÍTULO 1: Cine

Literatura tradicional

Definir la palabra “literatura”, sin duda alguna, resulta un ejercicio un tanto complicado. Una concepción típica sería pensar que es todo aquello que se basa en lo escrito, más precisamente en todo aquello propio de la ficción. Lo cual tiene sentido si pensamos que la primera noción de la palabra se puede rastrear hasta la épica, con la existencia de cosmovisiones creadas a través de mitos, los cuales funcionaban como forma de darle explicación a sucesos de la naturaleza que a simple vista resultaban “mágicos” (Sutherland, 2013, pág. 15).

Sin embargo – y eventualmente – al término “literatura” se le han ido adjudicando fenómenos mucho más complejos, a través de conceptos teóricos que lo han alejado de una visión puramente novelística y relacionándola más al terreno de lo lingüístico y/o psicológico, gracias a los trabajos de la escuela formalista, estructuralista, estilística, entre otros. Una vez aclarado este punto, y para no volver de este trabajo un manojito de conceptos de distintas naturalezas, me remitiré al estudio de Terry Eagleton (1998), quien en su libro: *Una introducción a la teoría literaria*, se dedica a reflexionar acerca de cada una de estas corrientes:

Lo específico del lenguaje literario, lo que lo distinguía de otras formas de discurso era que "deformaba" el lenguaje ordinario en diversas formas. Sometido a la presión de los recursos literarios, el lenguaje literario se intensificaba, condensaba, retorció, comprimía, extendía, invertía. El lenguaje "se volvía extraño", y por esto mismo también el mundo cotidiano se convertía súbitamente en algo extraño, con lo que no está uno familiarizado. La literatura, al obligarnos en forma impresionante a darnos cuenta del lenguaje, refresca esas respuestas habituales y hace más 'perceptibles' los objetos. (pág. 14)

Partiendo de esta concepción, la literatura puede entenderse como la forma de manejar el lenguaje para llevarlo a lo “extraordinario”, brindando una dimensión perceptiva que va más allá de lo “simple”, de lo “mundano”. Si bien es cierto que esta interpretación va más relacionada al uso del lenguaje en la literatura más que a la literatura en sí misma, y que realmente no es algo que pueda aplicarse para todo lo escrito, permite asimilar la naturaleza en la que se desenvuelve el ejercicio de este arte.

Por otra parte, un concepto que puede arrojar más claridad acerca de esta interpretación puede encontrarse en la narración, la cual resulta un elemento fundamental y necesario dentro del desarrollo de una historia. En este sentido, es inevitable mencionar la palabra de Aristóteles dentro de su *Poética*, siendo la que ayudó a sentar las bases de lo que se conoce actualmente como la “estructura dramática clásica”:

En cuanto a la imitación narrativa y en verso, es evidente que se deben estructurar las fábulas, como en las tragedias, de manera dramática y en torno a una acción entera y completa, que tenga principio, partes intermedias y fin, para que como un ser vivo único y entero, produzca el placer que le es propio (Garcia, 1974, págs. 18-25)

De esta sentencia se puede concluir que una historia consta de tres actos, los cuales pueden definirse como: planteamiento, desarrollo y desenlace; conformando la representación de un conflicto el cual, tras una sucesión de acciones de distinta naturaleza, logra alcanzarse un clímax, es decir, la resolución del mismo. Sin embargo, por motivos de la presente investigación, veo necesario aclarar que esta se trata de la estructura narrativa “tradicional” y que, con la introducción de términos como el hipertexto, se abrieron nuevos caminos para la forma de narrar, como explica Barthes (1974):

En este texto ideal, abundan las redes que actúan entre sí sin que ninguna pueda imponerse a las demás, este texto es una galaxia de significantes y no una estructura de significados; no tiene principio, pero si diversas vías de acceso, sin que ninguna de ellas pueda calificarse de principal; los códigos que moviliza se extienden hasta donde alcance la vista; son indeterminables. (págs. 5-6)

Si bien no concierne hablar propiamente del hipertexto en este apartado, considero importante aclarar que existen nuevas y distintas formas de contar historias, sólo que, a pesar de esto, la estructura dramática continúa siendo utilizada de la misma manera, así como los tipos de narrador. Los cuales, de acuerdo al libro *Narrative Discourses* de Gerard Genette (1983), se definen de dos formas distintas: “por su nivel narrativo (extra o intradiegético) y por su relación con la historia (hetero u homodiegético). (pág. 248).

En este orden de ideas, existen cuatro tipos de narrador:

- Extradiegético-heterodiegético: narrador desarrolla una historia en la cual no se ve envuelto. Ejemplo: *Mundo feliz* de Aldous Huxley, *Crónica de una muerte anunciada* de Gabriel García Márquez.
- Extradiegético-homodiegético: narrador desarrolla una historia en la cual sí se ve envuelto. Ejemplo: *Lolita* de Vladimir Nabokov, *Borges y yo* de Jorge Luis Borges.
- Intradiegético-heterodiegético: narrador desarrolla una historia en un papel de segundo narrador, contándolo sin estar envuelto en ella. Ejemplo: *Los asesinos* de Ernest Hemingway, *Pierre Menard, autor del Quijote* de Jorge Luis Borges.
- Intradiegético-homodiegético: narrador desarrolla una historia en un papel de segundo narrador, contándolo con él envuelto en ella.

Ya en este punto, es necesario volver a retomar un fenómeno similar al que se habló en el apartado anterior de esta investigación, y es la manera en la que cada lector interpreta o procesa aquello que está leyendo. Como lo plantea el teórico literario estructuralista Tzvetan Todorov:

La interpretación de un elemento de la obra es diferente según la personalidad del crítico y su posición ideológica, y según su época. Para ser interpretado, el elemento es incluido en un sistema que no es el de la obra sino el del crítico. (Barthes, *Análisis estructural del relato*, 1970).

El texto literario se constituye de tal manera que el lector (al que Todorov se refiere como: “crítico”) lo lea apoyándose con su particular forma de pensar y de sentir, lo cual lleva a que este producto pueda ser interpretado de mil y un maneras distintas dependiendo de quién lo esté leyendo. Hecho que se vuelve mucho más complejo y profundo si consideramos igualmente la época donde se realiza la lectura, porque ya entran en juego también otros aspectos como: el contexto socio-político, valores, tradiciones, costumbres, etcétera. Brindando un dinamismo mucho más íntimo a estos productos: “el lector termina leyéndose en el texto en el momento que emprende su lectura, ya que leer es leerse, entender entenderse y comprender comprenderse”. (Ramírez, 2013, pág. 14)

En definitiva, hablar de literatura conlleva a considerar gran cantidad de elementos y variables. Así, al no tratarse de un trabajo centrado enteramente en este arte, se ha tratado de brindar un acercamiento básico, con el objetivo de entender – de forma sencilla – sobre qué

tipo de “naturaleza” actúa y se emplea. Además (y realmente) lo que quiero lograr con este apartado es que se pueda comprender la manera en la que, la literatura (sin importar su tipo) y/o narración, se articulan y nutren entre sí para generar un texto que produzca en el lector una reacción, ya sea: emocional, sentimental y/o mental. Aspectos que el cine buscará replicar con su propio lenguaje, es decir: el visual.

Adaptación cinematográfica

El cine, desde sus inicios, encontró en la literatura a uno de sus mejores aliados al momento de desarrollarse como medio, del cual no solamente halló inspiración para la creación y/o “replicación” de historias, sino también como “guía” para el desarrollo de técnicas cinematográficas. De esta manera, el cine ha realizado gran cantidad de adaptaciones a la pantalla grande de grandes obras de la literatura, tales como: *To Kill A Mockingbird*, *Heart of Darkness*, *Do Androids Dream Of Electric Sheep*, *Lolita*, etcétera.

La adaptación cinematográfica de obras literarias, entonces, es una actividad que ha estado marcada siempre por la problemática de que, al ser presentada a un público que ha leído anteriormente la obra original, esta no cumpla del todo las expectativas del mismo, porque es producto de la imaginación de alguien más. Como Christian Metz (2001) establece: “El lector de la novela, siguiendo las vías propias y singulares de su deseo [...] no siempre recobra su película [...] pues lo que tiene ante sus ojos, con la película verdadera, es ahora el fantasma de algo ajeno”. (págs. 111-112). Por esta razón, es inevitable hacerse las siguientes preguntas: ¿Qué es la adaptación cinematográfica?, ¿De qué manera funciona?, pero sobre todo ¿Por qué llegan a tener este efecto sobre los lectores literarios?

Linda Hutcheon (2013) en su libro *Teoría de la Adaptación*, establece que el término “adaptación” debe entenderse de dos formas distintas: una como producto y otra como proceso, donde uno implica más bien un trabajo de “traducción” y el otro un ejercicio de creatividad e imaginación (págs. 16-20). Debido a las intenciones de la presente investigación, comenzaré hablando acerca de la adaptación como proceso, pues considero que hablar de este fenómeno como producto implica, ya propiamente, la aplicación de técnicas cinematográficas.

DeWitt Bodeen (1963), guionista para la película *La fragata infernal (Billy Budd)*, argumenta: “adaptar obras literarias al cine es, sin duda, un trabajo creativo, pero la tarea requiere de un tipo de interpretación selectiva, junto con la capacidad de recrear y mantener un estado de ánimo establecido” (pág. 349). A través de nuestra comprensión del mundo, cada uno de nosotros mira, escucha, piensa, siente e interpreta de forma diferente todo lo que nos rodea. Para este caso en particular la adaptación exige, en primer lugar, comprender quiénes somos nosotros como creadores (e incluso consumidores) de todo tipo de contenido

visual y sonoro. Identificando, por ejemplo: quién soy yo como persona, cuáles han sido mis experiencias de vida y de qué manera me han marcado, cuáles son los sentimientos y emociones más presentes en mi vida; y respecto a lo que consumimos: por qué una cosa me agrada y otra no, por qué y qué me hace sentir de tal o cual manera, qué aprendo (o no) de ello, etcétera.

Pienso que todo lo anterior resulta importante porque es lo que permite obtener cierta claridad imaginativa y creativa sobre qué buscamos al adaptar y, en general, de nuestras creaciones. Por lo tanto, creo que lo más importante para la realización de una adaptación es: elaborar una visión lo más nítida posible de lo que se quiere lograr con ello. De hecho, me gusta pensarlo de forma análoga al ejercicio periodístico, es decir, buscar respuesta a algunas de las preguntas de las “cinco W”: ¿Qué quiero adaptar?, ¿Cómo lo quiero adaptar?, ¿Por qué lo quiero adaptar? y ¿Para qué lo voy a adaptar? Aspectos importantes, pues son la siguiente instancia que permite imaginar un producto de carácter propio:

Por supuesto, hay una amplia gama de razones por las que los adaptadores eligen una historia concreta y transcódicarla en un medio o género particular. [...] Es probable que quieran rebatir los valores estéticos o políticos del texto adaptado como forma de rendirle homenaje. [...] Sea cual sea el motivo, desde la perspectiva del adaptador, la adaptación es un acto de apropiación o de rescate, y esto es siempre un doble proceso de interpretación y creación de algo nuevo. (Hutcheon, 2013, pág. 20)

Apropiarse de la historia, hacerla suya en el sentido de jugar a gusto con los elementos que se tienen: reconstruir y/o reconfigurar, es lo que permite ambicionar un producto que se distinga de alguna u otra manera de otros, llevándolo incluso a destacar. Es un punto controvertido, sin duda, porque es muy sencillo que se señale a una adaptación de ser “mala” por no seguir los pasos de la obra original al pie de la letra. Si bien no hay adaptación “mala” por el simple hecho de que cada individuo visualiza las cosas a su manera, lo único “cuestionable” sería que se cometiera el error de creer que las modificaciones inmediatamente volverán irreconocible a la obra. Entonces, se debe ser consciente también de que la falta de fidelidad no es algo malo siempre y cuando expanda y/o mejore al original.

Ahora bien, así de importante igualmente es considerar que la fidelidad se ve influenciada por otro tipo de factores:

Las condiciones dentro de la industria cinematográfica y el clima cultural y social imperante en el momento de la realización de la película [...] son dos factores determinantes en la configuración de cualquier película, sea o no una adaptación. Entre los primeros (es decir, las condiciones dentro de la industria) se puede incluir el efecto de ciertas estrellas, o, en los días de dominio de los estudios, el "estilo de la casa" de un estudio en particular, o las predilecciones de un director o las convenciones de género, o los parámetros prevalecientes de la práctica cinematográfica. En cuanto a esto último (es decir, el clima de la época), es difícil establecer una metodología regular para investigar hasta qué punto las condiciones culturales [...] pueden conducir a un cambio de énfasis en una película en comparación con la novela en la que se basa. (McFarlane, 1996, pág. 21)

Un caso muy particular de una obra literaria adaptada a un contexto completamente diferente del original se encuentra en la película *Apocalypse Now* de Francis Ford Coppola, adaptación de la novela *Heart of Darkness* de Joseph Conrad. El filme conserva la estructura original del texto: un protagonista que, junto a un grupo de hombres, se mueven a través de terrenos hostiles con el objetivo de asesinar a Kurtz, un individuo cuya lealtad se ha “corrompido” al haber desafiado los métodos de sus superiores. La mayor diferencia está en que, mientras la novela tiene como tema central el colonialismo sufrido en el continente africano por diversas potencias europeas, la película se desarrolla en pleno apogeo de la guerra de Vietnam. Así pues, mientras que el protagonista de *Heart of Darkness*: Charles Marlow, retrata todo como si se tratara de una “simple” anécdota, para el personaje principal de *Apocalypse Now*: Benjamin L. Willard, se trata de una misión que requiere la más completa seriedad, pues el mensaje de esta adaptación se basa – al menos en mi opinión – en una crítica hacia el militarismo estadounidense, demostrando el “infierno” de la guerra y, ya no únicamente eso, sino también el terror en el que los soldados tienen que vivir después de experimentar un evento de tal naturaleza.

En este sentido se puede concluir que *Apocalypse Now* brinda una lección de cómo funciona y realiza una adaptación, siendo un claro ejemplo del equilibrio entre la obra original y su reinterpretación, porque si bien anteriormente mencioné que adaptar requiere apropiarse de

la historia y jugar con sus elementos, no quiere decir que no se tenga que guardar respeto hacia la obra original, porque alejarse tanto de ella y, al mismo tiempo, tratar de mantenerse lo más fielmente posible, inevitablemente llevará al espectador a preguntarse: ¿Qué tan necesarias eran esas “desviaciones”?:

La adaptación es repetición, pero repetición sin réplica [...] el impulso de consumir y borrar la memoria del texto adaptado o de ponerlo en cuestión es tan probable como el deseo de rendir homenaje copiando. [...] En la adaptación, según el argumento de la historia, se buscan "equivalencias" en diferentes sistemas de signos para los distintos elementos de la historia: sus temas, acontecimientos, mundo, personajes, motivaciones, puntos de vista, consecuencias, contextos, símbolos, imágenes, etc. (Hutcheon, 2013, págs. 7-10)

Y como se puede observar en el filme de Coppola, todo tiene sentido y cuadra de una forma u otra respecto a la obra original: se repite sin replicar. Incluso potenciando el mensaje al retratar una realidad que ha sido constante en la historia moderna de Estados Unidos, como él mismo dio a entender (de forma análoga) en un documental: “La forma en que la hicimos (*Apocalypse Now*) fue muy parecida a la forma en que los americanos estaban en Vietnam: estábamos en la selva. Éramos demasiados. Teníamos acceso a demasiado dinero, demasiado equipo, y poco a poco, nos volvimos locos”. (Niki Leigh, 2013)

En relación con este punto, lo que Linda Hutcheon plantea como “equivalencias” se refiere (en este sentido) a la forma en la que se va a transformar y/o reorganizar de lo literario a lo visual, un punto que tiene gran peso igualmente en la forma en la que una obra es adaptada al cine pues, evidentemente, lo escrito no funciona igual que lo visual: “una verdadera lectura de la película dependerá de la respuesta a cómo los códigos cinematográficos y los aspectos de la puesta en escena funcionan para crear esta particular versión del texto” (McFarlane, 1996, pág. 36).

En función de lo planteado, es que podemos hablar ahora de la adaptación como producto, siendo considerada como la instancia donde, propiamente, se le da el tratamiento visual a lo literario, haciendo uso de las diversas técnicas cinematográficas. Algo que Hutcheon relaciona a un fenómeno de traducción:

Dado que las adaptaciones son a un medio diferente, son re- mediaciones, es decir, específicamente traducciones en forma de transposiciones intersemióticas de un sistema de signos (por ejemplo, palabras) a otro (por ejemplo, imágenes). Se trata de una traducción, pero en un sentido muy específico: como transmutación o transcodificación, es decir, como una recodificación necesariamente en un nuevo conjunto de convenciones, así como de signos. (Hutcheon, 2013, pág. 16)

En este sentido, al ser un ejercicio imaginativo y creativo, como se ha establecido anteriormente, conlleva a enfrentarse con la problemática de que lo visual y lo escrito no funcionan igual. Por lo tanto, gran parte importante de la adaptación se encuentra en saber qué sí puede trascender a la forma visual, qué no puede funcionar o qué se puede hacer para que se pueda representar, hecho que marca la diferencia más amplia entre la novela y el cine, como establece George Bluestone, pionero en el estudio del cine y la literatura: “entre la percepción de la imagen visual y el concepto de la imagen mental se encuentra la diferencia fundamental entre ambos medios”. (Bluestone, 1961)

Fenómeno al que ya he tenido la oportunidad de experimentar de primera mano ya que, paralelamente el presente trabajo y como condición terminal de mi área de concentración, me he visto en la necesidad de dirigir un cortometraje después de haber adaptado (justamente) un cuento escrito por uno de mis compañeros de clase. Y sin duda puedo afirmar que se trata de una tarea bastante desafiante, ya no sólo por el hecho de extender y profundizar en lo que el texto tiene para ofrecer, sino por el hecho de que la percepción del mismo varía constantemente ya que, una cosa es la imagen mental que se crea a partir de su lectura y otra la forma en la que se plasma esa concepción en forma de guion, y ya no solamente eso, sino también al momento de su realización, pues ahora se topa con el problema de que la realidad no cuadra del todo con lo que uno había visualizado dentro del *shooting list*, por diversas problemáticas derivadas de la logística, recursos económicos, locaciones, tiempo, actores, etcétera.

Es un fenómeno exigente, pero puedo afirmar que resulta un buen ejercicio para poner a prueba la creatividad e imaginación al momento de buscar darle imágenes a las palabras, y más fundamental que eso, adjudicarles sensaciones a esas imágenes, siendo uno de los

grandes valores que el cine tiene para ofrecer: “el signo verbal, con su baja iconicidad y su alta función simbólica, funciona conceptualmente, mientras que el signo cinematográfico, con su alta iconicidad y su incierta función simbólica, funciona directamente, sensorialmente, perceptualmente”. (McFarlane, 1996, págs. 26-27). Lugar donde reside el verdadero valor de una adaptación: en la manera en la que se transforma un texto a través del uso de códigos visuales, sonoros, culturales y de lenguaje, para “ilustrar” tal o cual elemento de su contraparte original: “no reconocer – o, al menos, no prestar la debida atención – a las diferencias entre el funcionamiento de estos códigos en el cine [...] ha sido un elemento clave para explicar el difuso impresionismo de tantos escritos sobre la adaptación”. (McFarlane, 1996, pág. 29)

Como espectador, en ocasiones, resulta muy simple (e incluso molesto) identificar algunos hoyos, carencias o contradicciones argumentales; problemas que normalmente surgen de haber omitido elementos que brindan tono y explicación a situaciones o acciones que ocurren en la historia original. Es fundamental precisar correctamente cómo se complementan estos puntos importantes entre sí, pues la razón de algunos de ellos cobra sentido – y se construyen – a partir del conjunto de otras. Una vez reconocidos, el objetivo es idear reconfiguraciones de códigos (como ya mencioné: visuales, sonoros, culturales y de lenguaje) que suplan y conecten de forma lógica e inteligente (sobre todo) el desarrollo de la historia y/o personajes. Aspecto donde más se pone a prueba la creatividad, porque si de por sí el cine sufre de otra problemática que consiste en que lo visual tiende a restringir la imaginación del espectador a la visión de otra persona, algo que no ocurre con la literatura (Iser, 1974), si estas problemáticas buscan resolverse de forma simple o superficial, llevará al espectador a encontrarse igualmente con el predicamento de que lo que ve resulte poco creíble, confuso o sin sentido:

Las comparaciones de este tipo surgen de la sensación de que el cineasta no ha logrado encontrar representaciones visuales satisfactorias de los signos verbales clave (por ejemplo, los relativos a los lugares o a las personas), y de la sensación de que, debido a su alta iconicidad, el cine no ha dejado margen para la actividad imaginativa necesaria para que el lector visualice lo que lee. (McFarlane, 1996, pág. 27)

Por consiguiente, en el cine predomina más el mostrar más que el contar, ser un narrador visual más que un narrador literario, es decir: contar y entender una historia a través de las imágenes. Hace un tiempo, durante una de mis clases de la universidad, un profesor al hablarnos (justamente) de los esquemas de adaptación, comentó que Stephen King producía libros: “pensados para ser adaptados al cine o la televisión”. Afirmación que cuando menos, me pareció curiosa, porque al ser yo alguien versado dentro de la literatura y adaptaciones de este escritor, me atrevería a afirmar que sus obras, en realidad, son difíciles de adaptar, como él mismo ha admitido – por ejemplo – con su saga *The Dark Tower* (Medina, 2017). Si bien es cierto que ha tenido buenas adaptaciones en la pantalla grande (e incluso chica) tales como: *It*, *Carrie*, *Misery*, *Pet Sematary*, *The Green Mile*, *Shawshank Redemption* o *The Shining*, es un hecho que muchas otras como: *The Stand*, *Kingdom Hospital*, *Thinner*, *Sleepwalkers*, *Rose Red*, *Maximum Overdrive* (que incluso dirigió) o la ya mencionada *The Dark Tower* no han tenido el mismo éxito. ¿Por qué? Por el particular estilo de escritura de King, su literatura es extensa y rica en detalle, le gusta tomarse su tiempo para desarrollar personajes, ambientes y situaciones; hechos que funcionan maravillosamente en lo literario, pero resulta complicado al momento de la transición a lo visual. Si algunas adaptaciones de los libros de King han tenido éxito, ha sido porque se ha sacrificado su valor literario por un valor más cinematográfico (es decir, dándole más “dinamismo” visual y dramático a la historia), y no porque sus libros estén “pensados para ser adaptados”.

Ya para terminar, y a pesar de que se ha establecido que el medio literario y el cinematográfico se expresan a través de distintos lenguajes, resulta un tanto irónico pensar que la creación del lenguaje visual cinematográfico tuvo inspiración en un medio tan intrínsecamente ligado a las palabras, siendo otra de las cosas que el cine le debe a la literatura, sobre todo a la de la época victoriana:

Las novelas de Dickens han sido calificadas de "teatrales" por sus animados diálogos y sus personajes individualizados, aunque ampliamente dibujados, con patrones de habla idiosincrásicos. Sus descripciones fuertemente pictóricas y su potencial para las escenas de espectáculo también las hacen fácilmente adaptables al escenario y a la pantalla. (Hutcheon, 2013, pág. 15)

En este sentido, realmente no se trata de considerar que la naturaleza escrita de lo literario se encuentra de alguna forma en “conflicto” con la naturaleza visual del cine, al contrario, se trata de distinguir la manera en la que cada uno de los medios se nutren entre sí: sus “fortalezas” y “debilidades”. Una vez asimilado esto es que se puede saber con certeza el camino “ideal” en que puede realizarse una adaptación, pues adaptar no implica necesariamente reducir o recortar (debido sobre todo a la duración de los productos de este medio), sino de expandir a través de sus propias formas, encontrar soluciones que enriquezcan ya no sólo al producto audiovisual, sino también a su contraparte: “explorar, o desarrollar, lo que está enterrado o falta en el texto original” (Sutherland, 2013, pág. 210). Todo esto, haciendo uso de lo que dentro del medio se denomina: “lenguaje cinematográfico”.

Lenguaje cinematográfico

Como se ha mencionado anteriormente, el cine también se ayudó de la literatura para conformar su propio lenguaje, uno que se basa principalmente en composiciones estéticas similar a lo que podría ocurrir con la pintura, sólo que pudiendo considerarse como un “cuadro en movimiento”. De esta forma, es que el cine hace uso de la realidad para construir otras realidades, muchas de ellas rigiéndose bajo un modo particular de retratarlas, como expresa el crítico de cine francés Martín Marcel (2002):

Lo que distingue al cine de todos los demás medios culturales de expresión es la fuerza excepcional que posee por el hecho de que su lenguaje funciona a partir de la reproducción fotográfica de la realidad. Con él, en efecto, los seres y las cosas mismas que aparecen y hablan, se dirigen a los sentidos y hablan a la imaginación. (pág. 22)

Si bien en el apartado anterior se hablaba de que este medio puede llegar a restringir a la imaginación por tratarse de la percepción de un particular (en este caso, el director), eso no necesariamente significa que estos productos no tengan el poder de crear en el “lector” una experiencia que involucra estímulos mentales e imaginativos. Tal vez las imágenes no tengan la misma eficacia que las palabras, pero sí brinda cierto espacio para tratar de adivinar a qué se puede estar refiriendo el director con lo que plantea:

La posibilidad que tiene el cineasta de construir el contenido de la imagen o de hacérselo ver desde un ángulo anormal, puede hacer surgir un sentido preciso de lo que a primera vista no es más que una simple reproducción de la realidad: un boxeador, visto entre las piernas de su adversario, aparece claramente en situación de inferioridad [...] la imagen de un mendigo frente al escaparate de una pastelería tiene un significado que supera la simple representación. (Marcel, 2002, pág. 32)

Este fenómeno – como ya también afirmé con literatura – considero que depende ya no solamente de retratar a la realidad, sino de llevarla igualmente a lo extraordinario, pues no cualquier producto audiovisual puede ser considerado cine. Sino que esta facultad se otorga gracias al empleo y combinación de distintos elementos que conforman su lenguaje, como son: encuadres, planos, angulación, movimientos, figuras retóricas, símbolos, montaje, entre otros. Características que se procederán a explicar de forma detallada.

Encuadre

Primer aspecto de la participación creadora de la cámara en la filmación de la realidad exterior, para transformarla en materia artística. Se trata de la composición del contenido de la imagen, es decir, el modo como el realizador desglosa y, llegado el caso organiza, el fragmento de realidad que presenta al objetivo y que se volverá a ver idéntico en la pantalla. (Marcel, 2002, pág. 41)

Punto de partida fundamental para llevar a la realidad a lo extraordinario, todo lo que el espectador espera y necesita ocurre dentro (e incluso fuera) de él. Teniendo a la organización espacial y desarrollo de acciones lo que permite comenzar a distinguir cierta composición estética, modificando o distorsionando la realidad como forma de crear significados, haciendo uso – principalmente – de los planos.

Planos

Determinado por la distancia entre la cámara y el sujeto y por la longitud focal del objetivo empleado. La elección de cada plano está condicionada por la claridad necesaria del relato [...] por un lado (el plano es tanto más amplio o cercano cuantas menos cosas haya que mostrar), y su contenido dramático por otro (el plano es más cercano cuanto más dramático es su aporte o cuanto mayor es su significado ideológico). (Marcel, 2002, pág. 43)

La posición de la cámara sobre el espacio, objetos u actores influye ampliamente en el significado que se le quiere dar a una determinada escena. No resulta lo mismo filmar algo de forma cercana que alejada, y dependiendo del significado que se le busque dar, siempre se buscará acentuar algo en particular a través de la distancia. Por ejemplo: en una situación donde el espacio resulta significativo para el desarrollo, se hará uso de planos abiertos, ya que permiten que el espectador descubra el entorno de forma más amplia. O con el uso de planos medios o cerrados, cuando la situación requiere que se capten las reacciones emocionales de los personajes, como forma de que el espectador empatice con estos y/o el hecho el general.

Dentro de este orden de ideas, se puede inferir que existen distintos tipos de planos:

- **Planos cerrados:** donde el personaje destaca sobre el espacio.

- **Extreme close up (o plano detalle):** se concentra en ilustrar un detalle del cuerpo humano.



Fig. 1: fragmento de la película: *A Clockwork Orange*. Recuperado de: <https://i0.wp.com/hotbook.mx/wp-content/uploads/2021/08/4-4.jpg?w=640&ssl=1>

- **Close up (o primer plano):** mostrar cualquier parte del cuerpo humano, normalmente la cara. Sirviendo como uno de los planos que más se utiliza para reflejar el sentimiento humano: “en el primer plano del rostro humano se manifiesta mejor el poder de significado psicológico y dramático del film” (Marcel, 2002, pág. 45)



Fig. 2: fragmento de la película: *The good, the bad and the ugly*. Recuperado de: https://pblogassets.s3.amazonaws.com/uploads/2015/10/Sergio_Leone_Close_Up.jpg

- Planos medios: se busca el equilibrio entre el espacio y el personaje.

- **Medium close-up (o plano medio-corto):** se encuadra el busto humano, es decir, desde la cabeza hasta el pecho, se hace énfasis sobre la cara y el movimiento del cuerpo.



Fig. 3: fragmento de la película: *1917*. Recuperado de: <https://postpace.io/blog/wp-content/uploads/2020/10/medium-close-up-shot-1917.jpg>

- **Medium shot (o plano medio):** se concentra en captar el cuerpo humano desde la cabeza a la cintura o de la cintura hasta los pies. Como forma de identificar gestos y movimientos de cuerpo, brazos o pies.



Fig. 4: fragmento de la película: *No country for old men*. Recuperado de: <http://s3.amazonaws.com/pblogassets/uploads/2015/10/Medium-Shot-Deakins-No-Country.jpg>

- **Plano americano:** se encuadra al personaje desde la cabeza hasta las rodillas, permitiendo que se note de una mejor manera las manos y cualquier cosa que se esté sosteniendo (o no) con ellas.



Fig. 5: fragmento de la película: *Stagecoach*. Recuperado de: <https://aprendercine.com/wp-content/uploads/2018/02/plano-americano-western-aprendercine.jpg>

- **Planos abiertos:** destaca el espacio sobre el personaje: “hace del hombre una silueta minúscula, reintegra a éste en el mundo, lo hace víctima de las cosas y lo "objetiviza"; de allí que haya una tonalidad psicológica bastante pesimista, una atmósfera moral más bien negativa, pero a veces, también, una dominante dramática exaltante, lírica y hasta épica” (Marcel, 2002, pág. 44)
 - **Full shot (o plano completo):** predomina el personaje, hay poca información de fondo. Se le da más importancia al personaje, como forma de dar a entender que él es el que “manda” en el espacio.



Fig. 6: fragmento de la película: *A Clockwork Orange*. Recuperado de:
https://static.platzi.com/media/user_upload/La-naranja-mecanica-full%20shot-8dffacac-6bb9-4ff0-922e-f0e1d6c96154.jpg

- **Long shot (o plano largo):** la información de fondo es importante, se le da más importancia narrativa.



Fig. 7: fragmento de la película: *Lord of the Rings: The Return of the King*. Recuperado de:
<https://s3.amazonaws.com/pbblogassets/uploads/2015/08/LOTR-Extreme-Wide-Shot.jpg>

- **Extreme long shot (o gran plano largo):** no se distingue a ningún sujeto, se utiliza para situar espacialmente gracias a la cantidad de “información” que puede abarcar.



Fig. 8: fragmento de la película: *Mad Max: Fury Road*. Recuperado de: https://static.platzi.com/media/user_upload/extreme-long-shot-mad-max-03-44a21d82-2cf3-4333-b9f1-badd33bc0b9b.jpg

Angulación

Se trata de la relación que guarda la cámara respecto a la posición del personaje: “Cuando no están justificados directamente por una situación vinculada con la acción, los ángulos de toma excepcionales pueden adquirir un significado psicológico peculiar”. (Marcel, 2002, pág. 47). De esta manera, la posición de la cámara puede volverse otro elemento narrativo, ya que puede llegar a connotar algún tipo de trastorno, desviación o problema mental sólo por el hecho de su ubicación y la acción que se esté realizando dentro de esta.

Existen dos naturalezas distintas de angulaciones: objetivo y subjetivo. Como plantea Marcel (2002) al explicar que el objetivo se concentra en captar el desarrollo de acciones en “tercera persona”, es decir, como si el espectador (y la cámara) fueran ajenos a la situación que se está desarrollando. Mientras que el subjetivo es lo contrario, se utiliza para grabar situaciones en “primera persona”, como si el espectador fuera parte del desarrollo de una determinada acción (pág. 50).

En relación a esto, se pueden distinguir tres tipos principales de angulaciones:

- **Contrapicado:** “suele dar una impresión de superioridad, de exaltación y de triunfo, pues aumenta a las personas y tiende a magnificarlas destacándolas en el cielo hasta aureolarlas con una nube” (Marcel, 2002, pág. 47). La angulación se encuentra debajo de los ojos del

personaje dirigida hacia su cabeza, permitiéndolo observar de abajo hacia arriba, enaltecendo la figura del mismo.



Fig. 9: fragmento del documental: *El triunfo de la voluntad*. Recuperado de: <https://www.cineymax.es/images/galerias/020193/EL-TRIUNFO-DE-LA-VOLUNTAD-1935/EL-TRIUNFO-DE-LA-VOLUNTAD-1.jpg>

- **Picado:** “tiende a empequeñecer al individuo, a aplastarlo moralmente bajándolo al nivel del suelo, y a hacer de él un objeto envascado en un determinismo invencible y juguete de la fatalidad” (Marcel, 2002, pág. 47). La angulación se encuentra por encima de los ojos del personaje, dirigida hacia su cabeza, permitiéndolo observar de arriba hacia abajo, como forma de degradar su figura.



Fig. 10: fragmento de la película: *Macario*.

- **Inclinado:** “Subjetivamente, dan el punto de vista de alguien que no se encuentra en posición vertical [...] objetivamente, puede tomar un sentido aún más interesante y expresivo [...] puede tender a materializar ante los ojos de los espectadores una impresión que siente un personaje: en este caso, un trastorno, un desequilibrio moral”. (Marcel, 2002, pág. 49). El encuadre no se angula dirigiéndose hacia ningún lado en particular, sino más bien se inclina por motivos narrativos, connotando y amplificando emociones y/o problemas mentales.



Fig. 11: fragmento de la película: *Inglourious Basterds*. Recuperado de: <https://www.monsuton.com/wp-content/uploads/2019/07/tipos-planos.png>

Movimientos de cámara

De acuerdo a Marcel (2002), existen dos tipos de movimientos de cámara, que él denomina como: descriptivas y de valor dramático. Donde las descriptivas no aportan ningún tipo de significación más que la demostración del escenario, mientras que las de valor dramático brindan un dinamismo más profundo a las acciones que se desarrollan en pantalla (págs. 52-53). En este orden de ideas, pueden distinguirse tres clases de movimientos: travelling, panorámica y trayectoria.

- **Travelling:** “desplazamiento de la cámara durante el cual permanece constante el ángulo entre el eje óptico y la trayectoria del desplazamiento” (Marcel, 2002, pág. 54). Se trata de un movimiento de cámara libre, cuyo desplazamiento hacia delante o hacia atrás puede generar dos tipos de cosas: descripciones y sensaciones, estas últimas siendo: abandono, atracción, interiorización, etcétera.

- **Panorámica:** “rotación de la cámara en torno de su eje vertical u horizontal (transversal), sin desplazamiento del aparato” (Marcel, 2002, pág. 58). Ocurre lo mismo que con el *travelling*, sólo que aquí se mueve sobre sus ejes, pudiendo utilizarse también para describir o expresar sensaciones, incluso tensiones por el “enfrentamiento” de dos fuerzas.
- **Trayectoria:** “combinación indeterminada del *travelling* y de la panorámica, efectuada según las necesidades con ayuda de una grúa, es un movimiento bastante excepcional y – por lo general – demasiado poco natural para integrarse por completo al relato, si es puramente descriptivo” (Marcel, 2002, pág. 59). Se trata de un movimiento sutil y artificial por el uso de aparatos. Es utilizado, normalmente, para la introducción y/o demostración de un espacio o ambiente, connotando la separación que puede haber entre los personajes y el lugar donde se encuentran o como forma de introducir al personaje al gran espacio en el que se encuentra o va a encontrar.

Metáforas

“Yuxtaposición mediante el montaje de dos imágenes cuya confrontación debe producir en la mente del espectador un golpe psicológico cuyo fin es facilitar la percepción y la asimilación de una idea que el realizador quiere expresar a través de la película” (Marcel, 2002, pág. 102). Se trata de una de las maneras más eficaces de condensar la expresión de una idea, sentimiento o emoción a través de un personaje u objetos, los cuales ayudan a extender más allá de las imágenes, personajes, situaciones y acciones un determinado mensaje.

En este sentido, y de acuerdo a Marcel (2002), existen tres tipos de metáforas dentro del lenguaje cinematográfico:

- **Metáforas plásticas:** “se basan en una semejanza o analogía de estructura o tonalidad psicológica en el contenido, puramente representativo de las imágenes” (págs. 102-103). Son equivalencias entre dos entes que comparten características psicológicas entre sí, como “comparar” un momento de gran alegría y emoción con imágenes de juegos pirotécnicos de colores o la “ruptura” un corazón a través de la caída de una taza al suelo.
- **Metáforas dramáticas:** “tienen una función más directa en la acción, al aportar un elemento explicativo útil para la consecución y la comprensión del relato” (pág. 103).

Equivalencias entre dos acciones que guardan cierto impacto emocional, hecho que ayuda a potenciar la idea del mensaje que se quiere transmitir. Como la pelea de dos individuos apoyada de una de un león con su presa, o un automóvil yendo a gran velocidad en una persecución con un guepardo corriendo por el desierto tratando de cazar su comida.

- **Metáforas ideológicas:** “su objeto es hacer brotar en la conciencia del espectador una idea cuyo alcance supera con mucho el cuadro de acción del film, y que implica una postura más amplia en cuanto a los problemas humanos” (pág. 104). Son aquellas metáforas que funcionan para representar distintos temas de naturaleza social, política, cultural, entre otros. Como forma de reflejar una realidad que puede considerarse como “ignorada”, subrayando de forma más profunda la significación de un determinado hecho o personaje.

Símbolos

“Reside en la imagen misma; se trata de planos o escenas pertenecientes siempre a la acción y que además de su significado directo se hallan cubiertas de un valor más profundo” (Marcel, 2002, pág. 107). Se trata de la conjunción de dos o más imágenes que parecen complementar una acción en desarrollo, de forma implícita o sutil, descifrándose a través de una abstracción. Marcel (2002) plantea dos principales tipos de símbolos, cada uno con causas diferentes:

- **Composición simbólica de la imagen:** “se trata de una imagen en que el realizador ha asociado [...] dos fragmentos de realidad para hacer surgir de su confrontación un significado más amplio y profundo que su solo contenido material” (pág. 107). Marcel describe las siguientes causas: adjuntar a un personaje con un objeto del escenario que ayude a complementar su significado, enfrentar dos acciones de significados diferentes, usar piezas musicales que no encajen del todo con el hecho que se suscita, entre otros.
- **Contenido latente o implícito de la imagen:** “Una imagen que tiene su propia función en la acción y que puede aparentar no tener significado alguno no evidente pero cuyo contenido puede tomar, con mayor o menor claridad, y más allá de su significado inmediato, un sentido más general” (pág. 110). La expresión menos literal de los símbolos, requiriendo de la reflexión para poder encontrarle sentido alguno respecto a la acción en la cual se está presentando este fenómeno. Distinguiéndose tres categorías:

- **Símbolos plásticos:** “los planos en que el movimiento de un objeto o de un gesto o su resonancia afectiva pueden evocar la realidad de otro orden” (pág. 110). Se busca subrayar las emociones de un determinado hecho a través de la muestra de distintas escenas o acciones dentro del cuadro, las cuales guardan cierta relación de “tono”.
- **Símbolos dramáticos:** “son los que desempeñan un papel directo en la acción al proporcionarle al espectador elementos útiles para la comprensión del relato” (pág. 112). Con una función un tanto “didáctica”, se hace uso de escenas o acciones que le permitan al espectador captar de forma más sencilla lo que la historia está tratando de plantear.
- **Símbolos ideológicos:** “sirven para sugerir – repito – ideas que superan ampliamente los límites de la historia en la cual están integrados” (pág. 114). Aquellas construcciones visuales que cumplen la función de hacer “referencia” a un fenómeno o temática social, política, cultural, etcétera.

Montaje

En términos sencillos, el montaje es “la organización de los planos de un film en ciertas condiciones de orden y duración” (Marcel, 2002, pág. 144). Es el punto fundamental en el que se compone una película, siendo la primera instancia que diferencia a un simple producto audiovisual de uno cinematográfico. Por motivos de la presente investigación, no se va a detener a explicar cada aspecto que conforma al montaje, porque se trata de un tema muy extenso y que requeriría de su propio apartado, además de que el análisis no se va a concentrar enteramente en esta característica.

Sin embargo, si se procederá a desarrollar cuáles son los tipos de montaje que existen, explicando sus características y sus intenciones. De esta forma, Marcel (2002) define tres tipos de montaje:

- **Rítmico**

“Tiene, en primer lugar, un aspecto métrico que concierne a la longitud de las tomas, determinada por el grado de interés psicológico que suscita su contenido [...] el ritmo tiene componentes plásticos. En primer lugar, el tamaño de la toma, en relación con su longitud [...] El

movimiento dentro de la toma también cumple una función en cuanto a la expresividad rítmica” (Marcel, 2002, págs. 163-164)

Se trata de un tipo de montaje especializado en que la velocidad, duración de tomas o acciones y movimiento en el encuadre provoquen un gran impacto visual y emocional sobre el espectador. Todo esto mediante la encadenación de planos abiertos y cerrados que, dependiendo de su duración larga o corta duración y los movimientos que ocurran dentro del encuadre, evoquen en el público fenómenos psicológicos como la desesperación, apuro, preocupación, tensión, etcétera.

- **Ideológico**

Las relaciones entre tomas destinadas a comunicarle al espectador un punto de vista, un sentimiento o una idea más o menos precisos y generales [...] una analogía de carácter psicológico entre contenidos mentales a través de la mirada, del nombre o del pensamiento [...] el montaje cumple una función intelectual propiamente dicha, al crear o manifestar relaciones entre acontecimientos, objetos o personajes. (Marcel, 2002, pág. 165)

Es aquel que centra su atención en generar, a través de las imágenes, una suerte de metáforas que permitan concentrar y representar un fenómeno o idea mediante un encadenamiento de encuadres. Según lo que explica Marcel, existen los de tiempo (que marcan el pasar del tiempo), lugar (descriptivos), causa (algo que provoca otra cosa), consecuencia (hecho que provoca otro hecho) y paralelismo (representar y comparar un algo mediante un similar).

- **Narrativo**

Tiene por objeto relatar una acción, desarrollar una serie de acontecimientos. A veces se refiere a las relaciones entre toma y toma, pero en especial a las relaciones entre escena y escena o entre secuencia y secuencia, lo cual nos conduce a considerar el film como una totalidad significativa. (Marcel, 2002, pág. 168)

Se trata del montaje más esencial dentro del cine, aquel que cumple la función específica de hacer “mover” la historia en su conjunto. De acuerdo a lo que expone Marcel (2002), existen de distintos tipos:

- **Lineal:** “designa la organización de una película que contiene una acción única expuesta en una serie de escenas situadas según un orden lógico y cronológico” (pág. 168). Es el montaje narrativo más básico de todos, no representa ninguna complejidad debido a que todo ocurre (como su nombre lo explica) de forma lineal, sin ninguna clase de complejidad.
- **Invertido:** “montajes que alternan el orden cronológico a favor de una temporalidad muy subjetiva y eminentemente dramática, y que salta libremente del presente al pasado para volver al presente” (pág. 168). Uno de los montajes que representa una complejidad no sólo en un aspecto creativo, sino para el espectador. Pues dependiendo de la cantidad de juegos de tiempo y saltos temporales, resulta complicado – en ocasiones – mantener el hilo de lo que la historia trata de plantear, pudiendo éste perderse de muchos detalles de por medio.
- **Alternado:** “se trata de un montaje mediante paralelismo, basado en la contemporaneidad estricta de las dos (o varias) acciones que yuxtapone, que por otra parte suelen terminar reuniéndose al final de la película” (pág. 169). Es uno de los montajes que más interesantes pueden resultar, pues al desarrollar dos puntos de vista de dos fuerzas que se van a “enfrentar”, permite al espectador adoptar un “bando”, a partir de una evaluación de moral de ambas perspectivas.
- **Paralelo:** “dos acciones (y a veces varias) se hacen simultáneas mediante intercalación de fragmentos pertenecientes alternadamente a cada una de ellas, para que surja un significado de su confrontación” (pág. 172). Representa una versión mucho más compleja del montaje invertido, pues aquí los saltos temporales adquieren una dimensión ideológica, como forma de comunicar un mensaje relacionado a una determinada problemática social, política, económica, cultural, etcétera.

Como forma de concluir con este apartado, se trató de ofrecer un panorama general y básico acerca de la manera en la que el cine construye y articula su lenguaje, dejando en claro la forma en la que se ha podido distanciar del lenguaje escrito, conformando una forma de expresión que ha permitido llevar a la “vida” todas aquellas fantasías que solamente podían verse posibles dentro de la imaginación, al menos en lo que concierne a aquello que tiene que ver con lo increíble, lo sobrenatural y lo ilógico. De esta manera, puede entenderse al cine

como una evolución de lo que es el teatro y la pintura, gracias a adjudicarle movimiento a las imágenes representativas de la realidad y al desarrollo técnico que ha permitido la realización de hechos que no podrían ocurrir en la realidad. Así como la forma en la que, lo que viene a continuación, podría interpretarse como una evolución del cine, pues además de darle movimiento a las imágenes, también las dota de un control e interacción sobre las mismas.

CAPÍTULO 2: Videojuegos

Literatura digital

Sería injusto comenzar a hablar de este tema sin antes aclarar que, en medios como las novelas, el teatro y el cine, también se ha intentado experimentar con la interactividad. Los cuales, a su vez, han desarrollado técnicas tales como: creación de historias en forma no lineal, contar un relato a partir de distintos puntos de vista o “camino”, incluso con la muy conocida ruptura de la “cuarta pared”. Sin embargo, y a pesar de no ser un concepto que se haya creado con medios más modernos de entretenimiento – como comúnmente podría pensarse –, ayudó a formar técnicas que son fundamentales dentro de la literatura digital: “Estas obras más antiguas introdujeron el concepto de hipervínculo; de imprevisibilidad; de múltiples caminos y múltiples acontecimientos que ocurren simultáneamente dentro de un mundo ficticio”. (Miller, 2004)

Definir a la literatura digital inevitablemente lleva al mismo problema que al momento de explicar a su contraparte clásica pues, como ya se ha abordado en esta investigación, de pronto se puede convertir en algo arbitrario gracias a la dimensión tan compleja que ha tomado el concepto. Aunque, para efectos prácticos, me limitaré a explicar de qué manera se compone y la forma en la que se involucra al lector en su desarrollo. De este modo James O’Sullivan (2019), escritor y especialista de la cultura digital, nos brinda un acercamiento muy sencillo a este fenómeno:

La literatura electrónica es la que combina lo electrónico, la pantalla – digital o de otro tipo – con lo literario, presentando, a menudo a través de una multiplicidad de modos, un ensamblaje que puede privilegiar, pero siempre presentará, cualquiera de los dos elementos esenciales. Eso es todo lo que es, y decir eso podría no decirnos realmente nada. Pero como la literatura, lo sabemos cuando lo vemos. (pág. 38)

En este sentido, la literatura digital va de la mano y se sustenta casi enteramente con todo aquello relacionado a la computación, haciendo posible el uso de elementos como: animaciones, sonidos, música, imágenes y/o videos para construir un texto que ya no depende únicamente de lo lingüístico, sino también de una interacción de elementos audiovisuales que hacen del relato una experiencia más “enriquecedora” para el lector, pues se le permite tener

cierto nivel de interacción sobre él, llevándolo por caminos distintos o adicionales. Así mismo, también le brinda al creador una experiencia más profunda, pues permite generar nuevas formas de contar a partir de aspectos tecnológicos y distintos tipos de expresiones artísticas.

Este entrelazamiento de elementos convierte al texto tradicional en algo que se denomina: hipertexto. Una idea que – como ya expliqué en el apartado “Literatura tradicional” de esta investigación – si bien Barthes ya habría desarrollado la idea al hablar de “universos de significantes” (Barthes, 1974, págs. 5-6), no sería hasta finales del siglo pasado que Theodor Nelson (1982), filósofo e informático estadounidense, lo nombraría de tal manera gracias al amplio crecimiento tecnológico que se suscitaba en Estados Unidos:

Por "hipertexto" me refiero a una escritura no secuencial, un texto que se ramifica y permite opciones al lector, que se lee mejor en una pantalla interactiva. Popularmente, es una serie de bloques de texto conectados por enlaces, que ofrecen al lector diferentes caminos. (pág. 2)

En el hipertexto, una historia pasa a entretrejerse con otros relatos de por medio, los cuales pueden desembocar en trayectos de distintos tipos a través del uso de otros elementos audiovisuales de naturaleza más “didáctica”, logrando así también un encuentro entre distintos lenguajes y recursos, dotándolo de un dinamismo que va más allá de un discurso lineal. De esta forma, el hipertexto cuenta con una variedad de estructuraciones, cada una brindando diferentes puntos y trayectos de acceso a la información, de los cuales pueden distinguirse tres tipos:

- **De nodos encadenados**

Es un modelo donde se privilegia el acceso total a la información. Todo se encuentra conectado con todo, brindando la posibilidad de acceder a cualquier parte del mismo sin seguir un orden determinado, moviéndose libremente a través de un cierto camino o repasando el mismo. (Lamarca, 2018) Un ejemplo de esta estructura se encuentra en la *world wide web*, mejor conocida como: internet.

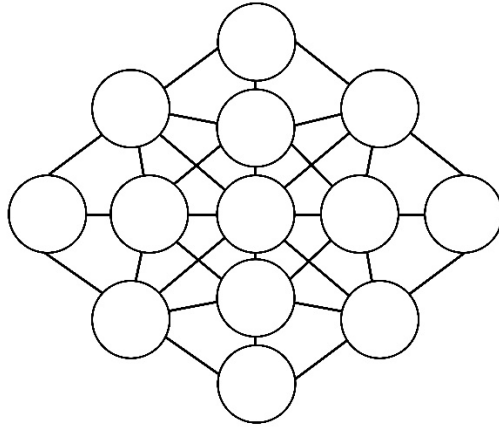


Fig. 12: hipertexto de nodos encadenados

- **Estructurado**

Se trata de una estructura más “restringida”, es decir, sólo se puede acceder a ciertas partes de la información una vez se hayan cumplido ciertas “pautas” para hacerlo, donde cada ramificación cuenta con determinados (y particulares) elementos de información, los cuales pueden desembocar en otros si el diseño así lo permite (Lamarca, 2018). Los videojuegos de mundo abierto tales como: *Grand Theft Auto*, *The Witcher* o *Borderlands* pueden considerarse ejemplos de este tipo, pues gran parte de su narrativa se basa en completar distintos tipos de “misiones” o “encargos” que permitan desbloquear otras encomiendas, haciendo posible el progreso en la historia.

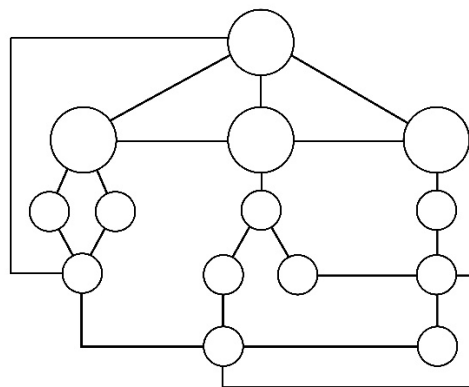


Fig. 13: hipertexto estructurado

- **Jerarquizado**

Existe un comienzo bien establecido y un hilo conductor claro, del cual pueden desprenderse caminos distintos de información. Las posibilidades de esta estructura podrían volver “infinito” a un texto, acorde a la gran cantidad de variaciones que se le podrían dotar (Lamarca, 2018). Los videojuegos de aventuras gráficas son un claro ejemplo de esta estructura, con entregas como: *Detroit: Become Human* o *Until Dawn*, en los cuales es posible seguir una historia “propia” de acuerdo a las decisiones que se tomen a lo largo del tiempo de juego, desembocando en finales de distinta naturaleza. En el cine, un ejemplo parecido puede encontrarse en la película interactiva: *Black Mirror: Bandersnatch*.

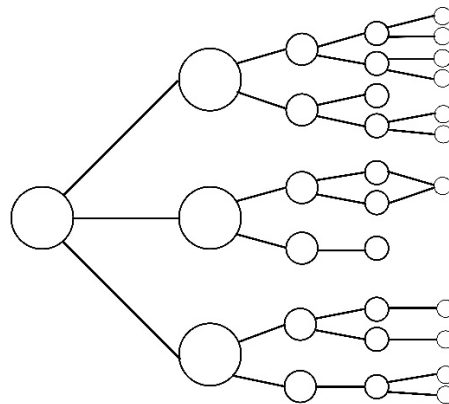


Fig. 14: hipertexto jerarquizado

De esta forma, puede entenderse que el hipertexto plantea igualmente nuevas formas de lectura, siendo esencial la que plantea Ana Calvo Revilla, catedrática de la facultad de humanidades y ciencias de la comunicación de la Universidad de Madrid, en su artículo *Lectura y escritura en el hipertexto*:

La lectura no lineal también hace que el texto se oriente hacia el lector, quien se convierte en creador de significados. En este sentido cada lector puede construir su propio texto, dándole un nuevo significado, ya que el índice del texto es asociativo, por lo que el acceso a diferentes referencias será más rápido y eficaz, y afectará tanto a la naturaleza de lo leído como al lector, pues éste a medida que va leyendo construye conocimiento al ir saltando de una referencia a otra; así va ampliando, construyendo, un nuevo conocimiento. (Calvo, 2002)

Si bien la literatura tradicional ya permitía al lector generar una experiencia subjetiva de lectura a partir de las distintas formas de comprensión del mundo, el hipertexto permite profundizar de manera más particular en este fenómeno, pues al tener cierto poder de control y decisión sobre el texto, lo emocional y mental se convierten en factores mucho más importantes al momento de contestar la pregunta: ¿Qué quiero obtener de este texto? ofreciendo, incluso, la posibilidad de generar otra más: ¿De qué manera lo quiero lograr?. Lo cual genera una respuesta más satisfactoria a las necesidades de cada lector, pues deja de ser un simple espectador y se convierte en un “jugador”: “el goce estético está relacionado con el protagonismo que tiene el lector al crear su hipertexto y en la interacción entre lector y texto que permite armar un puzle de lectura”. (Gainza, 2017)

A este fenómeno de construcción de una lectura “personalizada” por parte de cada lector, es algo que el académico y estudioso de la cultura digital Espen J. Aarseth ha establecido con la “literatura ergódica”, es decir, aquella literatura donde las acciones tienen un impacto en el desarrollo de una obra:

Esta idea viene a describir aquellas obras que, independientemente de su soporte físico, tienen múltiples manifestaciones o recorridos de lectura posibles, a pesar de que sólo se pueda leer uno a la vez. Ya que el texto es inabarcable en su totalidad, su significado depende de la relación que el lector establece entre sus distintas partes y la forma en que desea organizarlo. (Goicoechea de Jorge, 2013, pág. 59)

De este modo, es que la literatura digital ha pasado a ser una adecuación de la literatura tradicional a un mundo que poco a poco se ha visto plagado de avances tecnológicos, un paso que resulta ciertamente innovador cuando pensamos que se trata de la evolución de un modelo que únicamente mantiene a su lector como espectador. Si bien esto marca diferencia, veo preciso aclarar que no se trata de negar que la literatura tradicional carezca o no sea capaz de generar o proveer al lector lo que el hipertexto brinda, refutar el trabajo de grandes pensadores y literatos como Aristóteles o Shakespeare sería como dispararse en un pie, sobre todo si consideramos que la literatura tradicional no ha perdido en ningún sentido su valor.

De forma contraria, el objetivo de este apartado (y de esta investigación en su conjunto) se basa en mostrar cómo es que la literatura digital ha venido a brindar la oportunidad de

explorar de forma más profunda los deseos e intenciones del lector, llevándolo a descubrir (más sustancialmente) aspectos particulares de sí mismo gracias a involucrarse dentro de una experiencia más participativa. Hecho que también resulta beneficioso para los creadores, pues representa un lugar donde se pueden desarrollar y explorar gran cantidad de variables y posibilidades, aspectos que conforman – y conformarán – nuevas formas de contar, teniendo a los videojuegos como una de las expresiones más puras de este fenómeno.

Videojuegos

Para entender al videojuego, primero tendríamos que remitirnos a la noción más básica y esencial de su significado. De acuerdo a la Real Academia Española (2021), la definición de “juego” se entiende como: “Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”. Bajo estas características, un juego es definido – y adquiere su sentido – mediante un sistema de reglas muy bien establecidas, generando un entorno donde un determinado enfrentamiento de “fuerzas” pueda llevarse a cabo de forma controlada. Más específicamente, en el libro: “Fundamentals of Game Design”, el diseñador de videojuegos Ernest Adams, establece que los elementos esenciales de un juego son:

- **Jugar**

El juego es una forma participativa de entretenimiento, mientras que los libros, las películas y el teatro son formas de presentación [...] Salvo raras excepciones, el público no crea ni cambia el contenido de una obra de teatro. [...] En cambio, cada vez que juegas a un juego, puedes tomar diferentes decisiones y tener una experiencia diferente. [...] Tus elecciones están limitadas por las reglas, y esto requiere que seas inteligente, imaginativo o hábil en tu juego. (Adams, 2014, págs. 21-22)

Los videojuegos son naturalmente (e intrínsecamente) interactivos, y están diseñados específicamente para que los individuos que los juegan tengan – en cierta medida – influencia sobre ellos, es decir: aprovechar los distintos tipos de mecánicas que el mismo pone a tu disposición, como forma de avanzar a través de las diversas situaciones que te plantea, incluso modificando el transcurso de ellas. Hecho que lo distingue respecto a las distintas formas de entretenimiento y, sobre todo, de otro tipo de juegos, porque aquí no solamente se exige una habilidad física (controlar el *joystick* o mando de juego), sino también de comprender y dominar las mecánicas y funciones que estos te presentan.

En este sentido la interactividad es una característica que contrasta particularmente con la literatura o el cine, pues en ellos no puedes interferir de ninguna manera en la forma en la que se desenvuelve la historia, es decir: no puedes controlar las acciones del protagonista de una historia y llevarlo por las distintas formas en las que puede proceder para lograr un determinado objetivo, porque eso ya está definido por el autor de la obra en cuestión. De esta

manera, es que la capacidad de tener cierta toma de decisión dentro de un videojuego es un factor clave, como establece Tynan Sylvester, diseñador de videojuegos: “Entender las decisiones es fundamental [...] son el único desencadenante emocional que es exclusivo de los juegos. Muchos medios pueden provocar emociones a través del espectáculo, los personajes o la música; sólo los juegos pueden hacerlo a través de las decisiones”. (Sylvester, 2013, pág. 120)

Y si bien es verdad que en los videojuegos también existe cierta “condición” al momento de cumplir con los puntos dramáticos clave de la historia, esta misma – regularmente – te brinda cierta libertad al momento de llevarla a cabo, incluyendo dos líneas de historia que se pueden explorar: la principal y la secundaria, estas últimas ayudando a expandir o sirviendo de apoyo a la línea central, sin necesidad de que se tengan que cumplir en un orden lógico (más adelante y en el apartado de “narratividad” me dedicaré a desarrollar de forma más profunda este punto).

Los videojuegos entonces, al estar condicionados por la interactividad y toma de decisiones, dan paso a que el jugador construya un tipo diferente de entretenimiento cada vez que los juega, eligiendo de qué manera puede o quiere afrontar diversas situaciones. Sylvester (2013) denomina a este fenómeno como “emergencia”, cuando mecánicas básicas se juntan para formar situaciones más complejas:

Un buen guionista puede escribir una línea que permita crear tres o cuatro experiencias a partir de visiones distintas, pero un buen diseñador de juegos puede crear una mecánica que genere miles o incluso millones de experiencias, igual que las reglas de las damas han generado millones de partidas diferentes. Los juegos pueden crear este enorme número de posibilidades mediante el proceso de emergencia. (Sylvester, 2013, pág. 50)

Un ejemplo claro y sencillo de esto se puede encontrar en juegos de acción tales como: *Wolfenstein* o *Dishonored*, en los cuales se le presenta a los jugadores dos opciones: avanzar a través de la historia abatiendo a todo enemigo que se ponga enfrente o abrirse paso de forma sigilosa, pasando desapercibido de los enemigos haciendo uso de rutas alternas o elementos del escenario a su favor. Así, lo que representa una situación simple en su realización, se vuelve más complicada al momento de jugar con todo aquello que el juego ofrece, porque

incluso dentro de estos caminos ejemplificados, puede haber variaciones que lo vuelvan una experiencia más particular: como el tipo de arma a utilizar, la ruta a seguir, la estrategia a emplear, etcétera.

La interactividad, bajo este contexto, ofrece también otra ventaja: permite descubrir más detalladamente el mundo donde se desarrolla una historia, dando paso a apreciar cada pequeña parte de los escenarios o atmósferas por donde se mueve el personaje al que controlamos, descubriendo elementos narrativos (símbolos, documentos visuales o textuales, que enriquecen de forma más profunda la experiencia de juego. Hecho que Sylvester (2013) denomina “narrativa del mundo”: “Todos los lugares cuentan historias. Podemos explorar cualquier espacio y descubrir su gente y su historia. [...] La narrativa del mundo es la historia de un lugar, su pasado y su gente. Se cuenta a través de la construcción de un lugar y de los objetos que contiene”. (pág. 86)

Todo esto posible gracias a que el videojuego no brinda ninguna clase de tiempo límite, y si bien es cierto que sí existe una determinada duración en cada uno de ellos (2-8 horas normalmente), este se trata de un tiempo de juego “ideal” para completar la historia principal que plantea, pero este se puede extender por muchas horas más mediante el seguimiento de historias secundarias y/o explorando cada rincón del mismo, es decir: la duración del producto es dictada por el ritmo de cada jugador.

Por último, si bien Adams argumenta que los juegos son participativos, valdría la pena aclarar que eso aplica únicamente desde el punto de vista de los jugadores y que, por otro lado, también podrían considerarse como formas de presentación, ya que siempre habrá aquellos que sólo se limiten a observar la ejecución del mismo, sin generar ninguna clase de impacto o cambio en él. El ejemplo más claro de este fenómeno se puede encontrar en los denominados *e-sports*: torneos donde jugadores profesionales (en equipo o individual) se enfrentan en un determinado videojuego de carácter competitivo. Con relación a esto: *Newzoo*, una plataforma dedicada al análisis de la industria del videojuego, estima que existen 234 millones de fans de los *e-sports* alrededor del mundo, los cuales observan estas competiciones virtualmente o en estadios. (Takahashi, 2021)

- **Fingir**

Fingir es el acto de crear una realidad ficticia en la mente, [...] Otro nombre para la realidad creada por la simulación es el círculo mágico [...] la frontera entre la realidad y la simulación. [...] En los juegos para un solo jugador, el jugador establece el círculo mágico simplemente eligiendo jugar. En los juegos multijugador, los jugadores acuerdan una convención, que a su vez establece el círculo mágico. [...] todos están de acuerdo en fingir las mismas cosas, es decir, en aceptar las mismas reglas. (Adams, 2014, págs. 22-23)

El videojuego permite ausentarnos – aunque sea un momento – de la realidad de la vida diaria, dando la oportunidad de sumergirnos en mundos, personajes o historias que llegan a cautivar por una determinada estética, selección sonora, construcción dramática, mecánicas, etcétera. En el apartado anterior hablé de la forma en la que la interactividad ofrece la ventaja de descubrir más detalladamente el mundo donde se desarrolla una historia, pero ahora ya no solamente eso, sino también a nosotros como jugadores, pues representan un lugar en el cual se pueden explorar sentimientos y emociones de forma segura: como el estrés, frustración o rabia. (Isabela, Lobel, & Rutger, s.f). Viviendo un proceso de introspección que permite conocer y comprendernos mejor como personas a través del control y desarrollo de ciertos personajes o historias.

Umberto Eco (2012), en su libro: *La estrategia de la ilusión*, elabora un concepto similar al de Adams al momento de referirse a la fantasía y ciencia ficción en la televisión: “el espectador pone en ejecución por consenso eso que se llama suspensión de la incredulidad y acepta ‘por juego’ tomar por cierto y dicho ‘seriamente’ aquello que es en cambio efecto de construcción fantástica” (pág. 120). Al jugar un videojuego nos ponemos en la piel y condiciones de un determinado personaje, lo cual, complementado con una construcción dramática bien cuidada y elaborada, inevitablemente provoca que conectemos emocionalmente con él, llevándonos incluso al punto de importarnos y preocuparnos por su bienestar.

En una entrevista para el sitio de videojuegos *Gamespot*, Mark Coulson, psicólogo de la Universidad de Middlessex y estudioso del efecto de los videojuegos en los individuos, explica el por qué nos importan tanto estos personajes:

Creo que estamos predeterminados a preocuparnos [...] Cuando vemos algo que parece moverse con un propósito (en una pantalla) [...] empezamos a adjudicarle emociones, pensamos que está haciendo cosas por una razón, que tiene sus propios deseos, objetivos o planes. [...] Si queda claro que, hagas lo que hagas como jugador, a esta persona le va a pasar X, eso puede destruir tu sentido de la ilusión y puede romper la relación, lo que quieres es ver que hay una contingencia, que lo que haces marca la diferencia. (GameSpot, 2013)

Es verdad que esta clase de fenómeno puede presentarse también en el cine, televisión y la literatura; sólo que en los videojuegos resulta más particular ya que, al tener cierto control sobre los medios del protagonista para conseguir su cometido, todo lo que hacemos para cumplir (o no) sus objetivos, recae de alguna u otra forma en nosotros y buscamos que ocurra de la mejor manera, sin importar que su desarrollo ya esté determinado dramáticamente. Este hecho se puede ver de forma más notable en los videojuegos del género “aventuras gráficas”, debido a que la narrativa de los mismos permite tener un control más profundo sobre el “destino” del protagonista, ya que las acciones y decisiones del jugador provocan que el rumbo de la historia vaya por “caminos” diferentes y obtenga un desenlace distinto, incluso más positivo o más negativo que el original, dependiendo del caso.

- **Objetivo(s)**

El objetivo del juego lo definen las reglas y es arbitrario [...] Las reglas de un juego suelen caracterizar el objetivo final como una “condición de victoria”: una situación inequívoca en la que uno o varios jugadores son declarados vencedores. [...] Ganar se percibe como un logro digno y, una vez terminada la partida, los jugadores se enorgullecen de haber ganado. [...] Son elementos opcionales que hacen que el juego sea más emocionante y significativo para los jugadores. (Adams, 2014, págs. 24-25)

Los objetivos son otra característica – casi innata – con la que cuentan los videojuegos, y una de las más atractivas (sobre todo) para los jugadores que disfrutan de los juegos competitivos de acción, tales como: *Counter Strike*, *Call of Duty*, *League of Legends* o *Fortnite*, pues su finalidad consiste en vencer al equipo contrario como forma de obtener una victoria. Algo que resulta vital tanto en este contexto como en la vida diaria, ya que es hecho que el ser humano necesita de objetivos, pues nos impulsan y guían en un camino más o menos ideal.

Si bien Adams habla de que los objetivos son definidos por los creadores de un determinado videojuego – y no podría estar más de acuerdo con él – también el jugador crea sus propios objetivos, incluso en ocasiones saliéndose del marco establecido de reglas, siendo una de las condiciones que él establece para definir los objetivos. Un ejemplo de un objetivo creado por el jugador dentro de las reglas sería algo denominado por las comunidades de internet como: *no-hit* (o sin daño), es decir, completar un videojuego sin recibir ninguna clase de “golpe”, aprovechando al máximo los distintos objetos, armas o rutas que el videojuego pone a tu disposición como forma de evitar, en la medida de lo posible, sufrir algún tipo de daño.

Mientras que, por otro lado, un ejemplo de un objetivo fuera de las reglas también serían las: *speedruns* (o carrera de velocidad), donde ocurre lo mismo que con las *no hit* pero ahora se aprovechan también distintos tipos de errores de programación dentro del juego con el único objetivo de completarlo lo más rápido posible. De esta manera es que los objetivos no solamente se encuentran sujetos a las reglas de un determinado videojuego, sino que también a las ambiciones de cada jugador.

- **Reglas**

Las reglas son definiciones e instrucciones que los jugadores se comprometen a aceptar mientras dure el juego. [...] Establecen el objeto del juego y los significados de las diferentes actividades y acontecimientos que tienen lugar dentro del círculo mágico. También crean un marco contextual que permite a los jugadores saber qué actividades están permitidas y evaluar qué curso de acción que mejor les ayudará a alcanzar su objetivo. (Adams, 2014, pág. 25)

La existencia de reglas implica la existencia de una forma particular de desenvolverse dentro del sistema, algo que dentro de este contexto se le conoce como: “forma de jugar”, siendo el aspecto que más tiende a definirlo (Salen & Zimmerman, 2004). Las reglas limitan o motivan al jugador a realizar ciertas acciones y abstenerse de efectuar otras, siendo lo que brinda orden y equilibrio a un juego ofreciendo, además, algo que podría denominarse “protección”: tanto del mundo virtual como del propio jugador. Un ejemplo claro de esto es la manera en la que los videojuegos de acción tipo RPG (juegos de rol) como *Borderlands*, *Final Fantasy*, *Dragon Age*, etcétera; a través de su progresión, recompensan al jugador aumentando su nivel y mejorando su equipamiento, lo cual los lleva a tener un nivel de “poder” superior. Sin

embargo, al mismo tiempo que va creciendo su nivel, también aumenta la dificultad de los obstáculos que se tienen que cruzar, así, el juego se “blinda” a sí mismo y protege al jugador en el sentido de que no le permite estar “por encima de nadie”.

Finalmente, y en general, estos son los elementos que conforman a un videojuego, o más precisamente a su *gameplay* (o “forma de jugar”, como se ha establecido en el párrafo anterior). Es necesario aclarar que no se tratan de los únicos, pero para intenciones del presente trabajo resulta innecesario adentrarnos a los aspectos que se dirigen más hacia el terreno de lo técnico y/o propio de su programación. De esta manera es que se trató de brindar un acercamiento a los principios por los que se construye un producto audiovisual de este tipo, dejando en claro su naturaleza: interactiva, estratégica, competitiva y narrativa. Elementos que se han mezclado y definido entre sí para crear, conformar y caracterizar a cada uno de los géneros que existen en este medio.

Géneros videojugabilísticos

Los videojuegos han tenido que recorrer un largo camino para consolidarse como la industria que conocemos actualmente. Habiéndose nutrido directamente de otro tipo de entretenimientos tales como el cine y la televisión, este ámbito – eventualmente – fue estableciendo su propia clasificación de contenidos. Es verdad que la manera de contar historias a partir del uso de elementos extraídos de la dramaturgia y de las técnicas cinematográficas, conforma parte sustancial de un videojuego, siendo la que mayor impacto puede llegar a generar en el jugador.

Sin embargo, a diferencia de los medios ya mencionados, resulta particular que los videojuegos se catalogan independientemente de su narrativa, ya que no los definen sus historias, sino los distintos tipos de mecánicas o la manera en la que se juegan:

Al describir películas o libros, el término “género” se refiere al contenido del trabajo [...] Con los videojuegos, “género” se refiere al tipo de retos que el juego ofrece. En los videojuegos, los géneros son independientes de su contenido. Los juegos de disparos son un género; pueden ser situados en el viejo oeste, en un mundo de fantasía o en el espacio exterior, pero no dejan de ser juegos de disparo. (Adams, 2014, pág. 78)

Por otra parte, un factor que es importante a considerar es que, dependiendo del videojuego, de pronto parece complicado encasillarlo a un solo género, debido a lo complejos que se han vuelto al momento de definir sus estructuras, resultado de combinar distintos tipos mecánicas de distintos tipos de géneros. Por ejemplo, Egenfeld, Heide y Pajares (2008) establecen que los géneros son arbitrarios y que, bajo su consideración, resulta vital no confundir el tema con las características (la “lucha” es un tema, las “aventuras” una característica fundamental), hecho que los llevó a categorizarlos en cuatro géneros: juegos de acción, aventura, estrategia y los orientados al proceso (pág. 54).

Criterio que, para las intenciones del presente trabajo, resulta riguroso al momento de explicar con exactitud qué temáticas y mecánicas aborda cada tipo de juego, porque si bien comparten ciertas características elementales, cada uno las desarrolla de manera diferente como medio para conseguir objetivos distintos. Por lo tanto, se procederá a explicar dos géneros videojugabilísticos a partir de esto último: el objetivo. Por otra parte, y por motivos

de la presente investigación, también se les complementará explicando qué tipo de historias se pueden encontrar en cada uno de ellos.

Aventuras

Uno de los géneros cuyo énfasis se concentra – sobre todo – en el establecimiento de una narrativa que resulte inmersiva y de libre elección para el jugador: “El juego de aventura busca la inmersión del jugador en la narración, de forma similar a la inmersión que se consigue con la lectura de una obra literaria” (López, 2010, pág. 228). En este sentido, los videojuegos de aventuras gráficas se caracterizan por plantear una historia rica en detalle y desarrollo de personajes, siendo uno de los géneros – si no es que el único – que más depende considerablemente de una construcción literaria para su desarrollo, siendo parte importante de su identidad.

De acuerdo al académico y diseñador de videojuegos español Francisco López (2010), los videojuegos de aventuras se caracterizan por tres cosas:

- **Importancia del guion:** “son juegos en los que existe un guion muy elaborado; el jugador debe conseguir resolver dilemas, como si fuera un juego de puzzle, y sólo mediante la resolución de dichos problemas podrá avanzar en la historia, la cual está hecha para ser jugada una sola vez” (pág. 228). Como ya se estableció anteriormente, uno de los objetivos de este género es la creación de una trama muy bien cuidada, pero sobre todo, se concentra en la creación y desarrollo de personajes, con los cuales el jugador desarrolle alguna clase de “apego” hacia él/ellos. Pues el factor emocional y mental resulta importante para la narrativa, ya que es uno de los aspectos más determinantes al momento de la toma de decisiones.

Si bien López argumenta que la historia sólo se puede jugar una vez, esto depende de la estructura que tenga el videojuego, ya que (como se desarrollará más adelante) existen aquellos que, debido a la capacidad de toma de decisiones, se motiva a que el jugador vuelva a jugar, como forma de descubrir cada variable que puede haber en la historia.

- **Falta de acción:** “normalmente este tipo de juegos se caracteriza por la absoluta falta de acción y por el poco interés que se le da a los combates” (pág. 228) Al ser un género enfocado en la narrativa, elementos que son importantes dentro de otras

categorías, estos pasan a segundo plano. No es que no puedan existir momentos de acción y/o combates (como explica López) sino que, más bien, no son elementos que resulten del todo necesarios para la elaboración de tensiones, ya que estas se elaboran de otras maneras, normalmente recurriendo a lo psicológico o emocional.

- **Falta de tiempo límite:** “en estos videojuegos no existe la presión del tiempo, el jugador puede pasar el tiempo que quiera intentando resolver puzzles y laberintos” (pág. 227). A diferencia de los juegos de puzzles, en los videojuegos de aventuras gráficas se busca que el jugador vaya a su propio ritmo, motivando una amplia reflexión y análisis de una determinada problemática. Siendo otro de los aspectos más importantes de la experiencia dentro de este tipo juegos.

Se puede inferir entonces que este género se distingue notablemente de otros, porque si bien no es como que los demás géneros no cuenten con una historia o algo mínimamente parecido, el amplio énfasis que estos hacen sobre el establecimiento de un conflicto, ambientes, tensiones y personajes los hace perfectos para brindar una experiencia muy cercana a lo que ofrece un libro o una película.

Simulación

Uno de los géneros que más atractivo resulta para los jugadores. Un estudio realizado por la plataforma de análisis de mercado *RentCafe* (2020) establece que, en el año 2020 y a nivel global, este género ocupó el tercer lugar en popularidad, siendo jugados mayormente por adolescentes y adultos de un rango de edades de 13 a 30 años. Esta clase de videojuegos es caracterizada por su amplio énfasis en replicar el proceso y realización de una determinada tarea: “Cualquier juego que intente recrear, con el mayor detalle y realismo posible, cualquier actividad ‘real’”. (Lexicon A to Z: Sim, 1996, pág. 41)

De esta forma, los videojuegos de simulación resultan un caso curioso dentro de los géneros, por lo particular que resulta jugar a realizar actividades de la vida real a través de una pantalla. Por más paradójico y gracioso que esto pueda parecer, el factor de entretenimiento reside justamente en el cumplimiento de una tarea que, en la realidad, probablemente nunca tengamos la oportunidad de realizar. Como podría tratarse de: el mantenimiento de una granja, la construcción y organización de una ciudad, el manejo de un auto deportivo, etcétera.

En este orden de ideas, existen tres principales tipos de simuladores:

- **De vida:** “son juegos creativos, el jugador juega a dominar libremente un mundo complejo para conseguir el disfrute de verlo evolucionar, y él mismo pasa a ser motor y parte de él”. (López, 2010, pág. 243) Son aquellos dedicados a replicar oficios, conflictos o situaciones de la vida “cotidiana”, en ocasiones dotándole de un toque ficticio. Como en el videojuego *Stardew Valley* (2016), cuya historia se basa en renovar y darle mantenimiento la granja que te ha heredado tu abuelo, o en *The Sims* (2000-), viviendo una “segunda vida” a través del control de un avatar dentro de una sociedad virtual ficticia, o en *Surgeon Simulator* (2013), donde eres un doctor que tiene la tarea de realizar distintos tipos de intervenciones quirúrgicas a pacientes enfermos.
- **De construcción:** “Ofrecen a los jugadores la posibilidad de construir cosas, como hormigueros o ciudades, mientras operan con limitaciones económicas [...] El objetivo del jugador no es derrotar a un enemigo, sino crear algo en el transcurso de procesos distintos”. (Adams, 2014, pág. 86) En este tipo de juegos de simulación, se busca explotar las habilidades técnicas, espaciales y matemáticas del jugador a través de la creación, organización espacial y cálculo de estructuras arquitectónicas, incluso la gestión social. Teniendo como ejemplo más claro de este tipo a *Cities Skylines* (2015) o la saga *Trópico* (2001-). Un modelo similar, pero aplicado a la industria de los parques de atracciones, se puede encontrar en *Planet Coaster* (2016).
- **De conducción:** “El principal disfrute del jugador es saber que está dominando un vehículo de igual forma que lo haría en la realidad. El diseño conceptual del juego respondería a un planteamiento basado en crear situaciones que pongan a prueba la maestría del piloto” (López, 2010, pág. 238). Este tipo de simuladores son los que más realismo tratan de alcanzar, buscando replicar al máximo – y dentro de lo posible – las sensaciones de estar detrás del control de un vehículo y/o transporte. De esta forma, resulta clave distinguirlos, pues varían entre la modalidad y – obviamente – el medio:
 - **Competición:** son aquellos simuladores que aplican (y replican) las normas, pistas y automóviles pertenecientes a las más importantes competencias automovilísticas del mundo, como puede ser: la *Formula 1*, *Nascar*, *World*

Rally Championship, etcétera. Así como reglas físicas de la vida real: aerodinámica, fuerza g, combustión, temperaturas, resistencia del aire, desgaste de neumáticos por el roce con el suelo, entre otros. Algunos títulos de esta naturaleza son: *Gran Turismo* (1997-), *Assetto Corsa* (2013) o *Forza Motorsport* (2005-).

- **Casuales:** en estos se conduce en un entorno mucho más cotidiano y menos “exigente”. Como en *Euro Truck Simulator* (2008), donde trabajas y gestionas una empresa de camiones de transporte, conduciéndolos a través de caminos inspirados en carreteras de distintos países de Europa, o en el caso de *Bus Simulator* (2007-), en el cual eres el conductor de un autobús, haciendo recorridos y paradas por una ciudad, llevando a gente a sus destinos.
- **De aviación:** resulta lo mismo que los demás sólo que, como su propio nombre lo indica, ahora con transportes aéreos, a través del manejo de: aviones de carga, aviones de pasajeros, jets militares, helicópteros, avionetas, etcétera. En *Flight Simulator* (1982-), por ejemplo, se puede recorrer el mundo volando. O como en *Digital Combat Space World* (2008), donde se pueden vivir intensas batallas aéreas en aviones caza.

Adicional a todo esto y para concluir, vale la pena mencionar que la inmersión, en el caso de los simuladores de conducción, no reside únicamente en lo que se puede observar a través de la pantalla, sino también en aparatos que permiten al jugador recibir no solamente estímulos visuales, sino incluso físicos, haciendo uso de volantes, palancas y pedales como los que se pueden encontrar en un automóvil real, produciendo sensaciones mecánicas y de manejo casi indistinguibles. Así como asientos que, gracias a distintos tipos de aparatos, son capaces de replicar los movimientos que produce el chasis de un vehículo al conducir por distintos tipos de terrenos.

De esta forma, se podría decir que este género es único en su tipo, habiendo visto un incremento en popularidad durante la pandemia de COVID-19 en el año 2020, sobre todo en términos de simuladores de conducción (Fakazli, 2020, pág. 341), pues al no haberse celebrado grandes competiciones alrededor del mundo consecuencia de los confinamientos, estas organizaciones optaron por ofrecer competiciones dentro del mundo virtual.

Para dar por concluido este apartado, resulta interesante pensar en todo aquel elemento que define a tal o cual videojuego, ofreciendo un vistazo a las intenciones que proponen cada uno de ellos. Retomando una idea del inicio de este apartado, a pesar de que en esta industria predomine el cómo se juega sobre una determinada narrativa o historia, pudiendo incluso prescindir de esto último, es importante pensar que la experiencia de juego es un factor determinante en los videojuegos, siendo lo que llega a compensar la ausencia de historia. Aún con esta idea en mente, en los siguientes apartados me dedicaré a explicar la naturaleza de este medio y cómo se puede “leer” una historia incluso a primera vista pareciese que no la hay o la habrá.

Videjuegos, cine y literatura

Para este punto de la investigación, ya se pueden comenzar a notar las similitudes que existen entre el cine, la literatura y los videojuegos. La primera, y la más obvia de todas, es que los videojuegos también representan un medio construido principalmente – y a través – de la ficción. Ya que, así como un lector de una novela decide ser crédulo ante lo que está leyendo, dentro del mundo de los videojuegos existe un fenómeno denominado: “el círculo mágico”, un término acuñado por el filósofo Johan Huizinga al referirse al “pacto” colectivo que se establece entre los participantes dentro de un espacio “físico” de juego (Huizinga, 2012). Sin embargo, con el pasar del tiempo y la evolución en la forma de jugar, se ha establecido que este concepto representa más bien un fenómeno mental, como establece el diseñador de videojuegos Ernst Adams (2014):

Los jugadores pueden incluso pretender cosas en el círculo mágico que son imposibles en el mundo real [...] Dentro del círculo mágico, los jugadores aceptan atribuir un significado temporal y artificial a situaciones y acontecimientos del juego. El círculo mágico nace cuando los jugadores se incorporan al juego, es decir, cuando aceptan respetar las reglas. Desaparece de nuevo cuando abandonan el juego o cuando éste termina. (págs. 22-23)

De esta forma es que el videojuego se vuelve una experiencia muy cercana a la ritual, y si bien es algo que tampoco podría considerarse exclusivo de este medio, es un hecho que gracias a la ficción, es que esta situación adquiere una nueva dimensión, pues permite tener un contacto más cercano y particular a situaciones o acciones imposibles de ser llevadas a cabo en la vida real. Este mundo ficticio, entonces, no construye su narrativa de forma tan diferente a la literatura o al cine, de hecho, tiende a mezclar elementos de ambas artes, llevando a que existan diferentes tipos de narrativas, como explica del académico Henry Jenkins (2004) en su artículo *Game Design as Narrative Architecture*:

- **Narrativa evocada:** se hace uso de un producto ya existente en otro medio, podría entenderse como una adaptación a un videojuego.
- **Narrativa dictada:** historia que se sustenta a través de distintos relatos, hecho que depende en gran medida de la exploración o búsqueda que realice el jugador a través del entorno jugable.

- **Narrativa emergente:** las herramientas narrativas están a disposición del jugador para crear su propia historia.
- **Narrativa embebida:** aquella donde menos libertad brinda, la historia no sufre modificación de ningún tipo y sólo se le va revelando al jugador, normalmente haciendo uso del lenguaje cinematográfico.

En este último punto es donde puede encontrarse la relación más clara y precisa entre los videojuegos y el cine, pues el desarrollo y presentación de secuencias pregrabadas ayuda a darle un movimiento más preciso a la historia que se está tratando de contar, entendiéndose por “preciso” como la forma más efectiva de desarrollo narrativo, más no la única:

Si una película tiene una estructura de tres actos [...] se puede argumentar que la adaptación de una película a un videojuego tiene una estructura diferente de tres actos. El material de introducción, a menudo presentado en algo que se denomina "cut-scenes de película", es el primer acto; el segundo es la experiencia de “gameplay”; el tercero es el clímax, también a menudo presentado a través de escenas filmadas. (Lindley, 2002)

De esta forma, el lenguaje cinematográfico se complementa con el *gameplay* para motivar una experiencia narrativa mucho más rica, pues se beneficia de todo aspecto técnico y estilístico que el cine ha sido capaz de desarrollar a lo largo de su historia. En los videojuegos, los encuadres o “posición de la cámara” juegan un factor determinante al momento de brindarle al jugador una experiencia más inmersiva y emocional, ya sea a través del montaje: utilizando encuadres cerrados al momento de la interacción con otros personajes o encuadres abiertos, donde se pueda apreciar con detalle el mundo que el juego te quiere presentar: sus objetos, locaciones, caminos, etcétera. Así como efectos de sonido, música, juegos de iluminación o filtros de color.

Aunque, en otro sentido, resulta incluso fundamental en la intención que tiene el juego en sí mismo, ya que aquí el encuadre juega un factor importante en cómo se quiere contar una historia y genera un campo diferente de significación. No es lo mismo jugar a un *first person shooter* (FPS), donde la visión del avatar es la visión del jugador, es decir, el encuadre se encuentra ubicado – de forma muy cercana – a la altura de los ojos del avatar (dando lugar a que se observen únicamente sus brazos):



Fig. 15: Captura de una misión del videojuego *Call Of Duty Modern Warfare 2*, donde el jugador puede asesinar a civiles inocentes en un aeropuerto. Recuperado de: <https://www.gamesindustry.biz/sony-declines-to-sell-call-of-duty-in-russia-again>

Que un *third person shooter* (TPS) donde la visión del jugador se encuentra ubicada a las espaldas del avatar, es decir, el encuadre se posiciona a la altura de los hombros, permitiendo que se le pueda observar de cuerpo completo o – como mínimo – el torso:



Fig. 16: Captura del videojuego *Spec Ops: The Line*, el jugador observa la reacción del personaje al ver los actos de un grupo terrorista. Recuperado de: <http://nogamenotalk.com/2012/07/24/spec-ops-the-line-review/>

No es coincidencia que los juegos que tratan de privilegiar la narrativa sean con cámara en tercera persona, como: *Beyond Two Souls* (2013), *The Last Of Us* (2013), *God of War* (2018), etcétera. Aún con todo esto, las *cut-scenes* nunca serán más importantes que el *gameplay* en la narrativa de los videojuegos:

Los actos uno y tres, obviamente, hacen el trabajo narrativo – a través de la visualización – y establecen el marco de la historia, pero ambos son, de hecho, periféricos al núcleo: el “*gameplay*” del segundo acto,

con su intensidad de compromiso cognitivo y físico, hace avanzar la narrativa a través del espectáculo visual y los efectos de audio (incluida la música) y a través de los desafíos de resolución de problemas. (Hutcheon, 2013, pág. 13)

En este orden de ideas es que puedo pasar a explicar que el *gameplay* en sí mismo también cuenta con diferentes tipos de estructura de desarrollo narrativo, la cual depende de la complejidad que determinado videojuego quiera ofrecer en ese sentido. Con relación a esto, el diseñador de videojuegos Tynan Sylvester (2013) define dos tipos de estructuras:

- **Collar de perlas (*string of pearls*):** “en este modelo, cada perla es un escenario en el que el jugador puede moverse libremente e interactuar con las mecánicas de juego, mientras que cada trozo de cuerda es una transición unidireccional a la siguiente arena” (pág. 98). De naturaleza lineal, cada una de estas “arenas” son particulares, pues cuentan con una selección estética y melódica específica, además de desarrollar relatos secundarios que enriquecen la historia principal. Un ejemplo sería: *Super Mario Bros* (1968).



Fig. 17: estructura de collar de perlas. Recuperado de: Sylvester, T. (2013). *Designing Games*. O'Reilly Media, Inc. Pág. 98

- **Radial (*hub and spokes*):** “cada radio es un pedazo de contenido independiente de los demás [...] A veces, los diseñadores de juegos intentan emular decisiones de la vida real modelando los resultados de cada decisión posible” (pág. 99). Es el modelo que más permite libertad creativa al creador del juego y libertad de decisión al jugador, se sigue una historia principal, pero se extiende la posibilidad de cursar “misiones secundarias” que no necesariamente complementa o debe complementar a la primaria, pero ayudan a expandir y enriquecer ese mundo virtual.

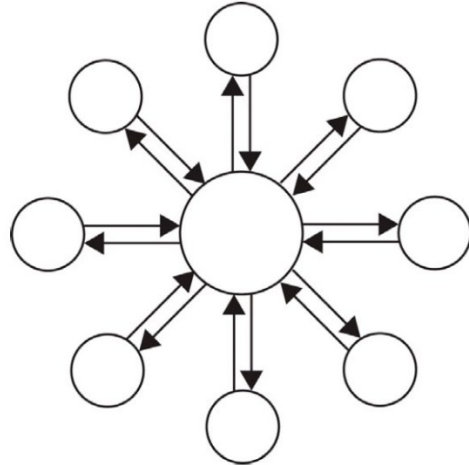


Fig. 18: estructura radial. Recuperado de: Sylvester, T. (2013). Designing Games. O'Reilly Media, Inc. Pág. 99

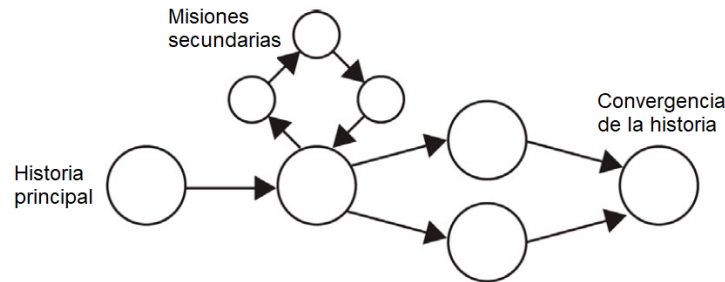


Fig. 19: combinación entre la estructura radial y collar de perlas. Recuperado y traducido de: Sylvester, T. (2013). Designing Games. O'Reilly Media, Inc. Pág. 100

Para finalizar con este apartado, se puede afirmar con certeza que los videojuegos tienen una gran deuda con la literatura y el cine ya que, aún a pesar de que se desenvuelve en un terreno diferente, continúa haciendo uso de una estructura dramática clásica y el lenguaje cinematográfico. Sin embargo, y a pesar de esto, se trata de un medio que ha encontrado su propia forma de contar historias, representando una de las convenciones más puras del hipertexto, ya que este – sobre todo – aprovecha cualquier tipo de elemento del mundo literario, visual, sonoro y digital para construirse y definirse a través de ello, como establece el guionista de videojuegos Walt Williams (2017):

Los videojuegos son como las bandas de rock. Tienen tres partes fundamentales: arte, diseño y programación. Todas son esenciales, pero no son iguales [...] Cuando el arte, el diseño y la programación se unen, crean un mundo que los jugadores pueden experimentar. Esa experiencia es su propia historia, que se cuenta a través de las acciones

del jugador. Un escritor puede guiar esa historia, elevarla, pero no puede crearla. Sin arte, diseño y programación, la historia no puede existir. No tiene ningún valor y, sin embargo, altera el valor de todo lo que toca. (págs. 152-153)

Cuando hablé de los géneros videojugabilísticos, ya había dejado entrever que cada uno de ellos no es definido por su contenido, como puede ocurrir en la literatura, en el cine o la televisión. Sin embargo, la inmersión que llega a proveer el “circulo mágico” permite al jugador crear una historia, incluso cuando existe o no existe una en primer lugar, pues nace a través de las sensaciones que genera cada uno de los pasos que damos dentro del mundo virtual: con la exploración de un entorno rico en detalle y estética, con las interacciones que tenemos con otros personajes, con las melodías que escuchamos en un duro combate o en la tranquilidad de un entorno no hostil, con la satisfacción que genera completar un objetivo que parecía difícil de lograr, con la obtención de un objeto que nos volverá más fuertes, con la tristeza de haber perdido a un compañero gracias a nuestras acciones o inacciones, etcétera: “La historia no tiene lugar en la banda, porque la historia es la canción”. (Williams, 2017, pág. 153)

Simultáneamente, la literata Marie-Laure Ryan (2004) plantea en su libro *Narrative across media*: “El secreto del éxito narrativo de los juegos es su capacidad para explotar la más fundamental de las fuerzas que hacen avanzar una trama: la resolución de problemas” (pág. 349). De esta forma es que se puede encontrar la diferencia más clara, y es que los videojuegos consiguen algo que la literatura y el cine no logran de la misma manera: brindarle una experiencia visual, emocional y mental mucho más profunda gracias a darle un control más amplio al espectador.

CAPÍTULO 3: Métodos de análisis

Modelo de análisis narrativo de videojuegos de Paula Rodríguez Ocaña

En esta investigación se realizará un análisis cualitativo sobre la narrativa del videojuego *Papers, Please* (2013), utilizando el *Modelo de análisis narrativo de videojuegos* planteado en la tesis de Paula Rodríguez Ocaña, el cual se encuentra basado en la obra *Introduction to Game Analysis* de la diseñadora y escritora de videojuegos Clara Fernández-Vara (New York University, s.f.). De esta manera, se podrá comprender la forma en la que se estructura este producto y de qué manera se lee.

Rodríguez adecuó el modelo de Fernández para concentrarse en la parte narrativa de un videojuego: “Aunque el esquema de Clara Fernández Vara es enteramente acertado para el estudio de los videojuegos, no dispone de ningún análisis a nivel narrativo” (Rodríguez, 2019, pág. 71). Por lo cual, este modelo toma en cuenta tres aspectos esenciales de análisis:

- **Introducción:** “Los videojuegos deben ser introducidos en su esquema mediante un contexto tecnológico, socio-cultural y económico, el lector del análisis debe conocer los fundamentos de la obra que se está analizando” (Rodríguez, 2019, pág. 36). Se desarrollarán características tales como:
 - Equipo de producción del videojuego
 - Género(s) al que pertenece
 - Contexto en que se creó y/o lanzó al mercado.
 - Características principales del juego
- **Argumento:** “no podemos entender cómo funciona un videojuego si no somos capaces de entender su estructura y argumento [...] la definición del desarrollo narrativo servirá para diferenciar qué partes son las importantes en la narrativa del videojuego” (Rodríguez, 2019, pág. 37). Se hará un desglose y descripción de las partes más notables del argumento como forma de profundizar en su construcción.
- **Elementos formales:** de acuerdo a Rodríguez, antes de comenzar con esta parte del modelo, es necesario comprobar si el texto es apto para ser analizado desde un aspecto narrativo, para esto, se deben ocupar los siguientes criterios: importancia de sus elementos visuales, visualidad heterogénea, heterogeneidad general del ambiente de

lectura, lectura inmersiva impuesta al lector, participación activa exigida al lector y las transformaciones sufridas por la obra. (Dos Santos, 2013, págs. 119-134)

Una vez comprobado satisfactoriamente el producto, se procederá a explicar al videojuego con lo abordado en el capítulo 2 de la presente investigación:

- Estructura de la narrativa
- Tipo de estructura hipertextual
- Tipo de argumento
- Tipo de narración
- Tipo de narrador
- Tipo de lectura

Como resultado de la aplicación de este modelo, se pretende obtener resultados que resulten óptimamente comparables con su contraparte filmica, lo cual nos ayudará a completar uno de los objetivos de la presente investigación.

Modelo de análisis cinematográfico

Se realizará un análisis cualitativo sobre la narrativa del cortometraje *Papers, Please* (2018). Para lo cual se propone el siguiente esquema de análisis, basado en el modelo del profesor Noé Santos Jiménez¹, el cual imparte la clase de teoría de cine en la UAM Xochimilco. Su modelo toma en cuenta los siguientes aspectos:

Guía de elementos para el análisis cinematográfico de Noé Santos Jiménez	
1. Cártel o fotografía de la película	11. Personajes
2. Ficha técnica	12. Puesta en escena
3. Reseñas críticas	13. Montaje
4. Sinopsis	14. Género y estilo
5. Contexto	15. Intertextualidad
6. Título	16. Ideología
7. Inicio	17. Final
8. Imagen	18. Conclusión
9. Sonido	
10. Narración	

Si bien su modelo se concentra en detallar cada aspecto del filme, yendo desde su cartel publicitario hasta las críticas que ha recibido el mismo, para la presente investigación no resulta relevante abordar algunos de estos aspectos a profundidad. En consecuencia, es que se ha decidido plantear una estructura que condensa varios de estos aspectos, haciendo énfasis en cada elemento significativo que conforma su historia, discerniendo y entendiendo al producto audiovisual desde tres instancias distintas:

- **Descripción general:** información sobre el producto.
 - Sinopsis: resumen de la película.

¹ Puede consultarse en: <https://docs.google.com/document/d/1dng068okhOXUDB5nP5pYjyoNcbd-Mw4h/edit?usp=sharing&oid=107636199948679306221&rtpof=true&sd=true>

- Título: su significado y de qué manera se conecta con otros elementos.
- Argumento: información sobre los hechos que ocurren en la película.
- Género: tipo de película.
- **Conceptualización:** todo elemento que forma parte del relato e historia.
 - Temas: los tópicos de carácter social, psicológico, cultural, etcétera; que contiene y aborda la película.
 - Personajes: los entes que participan en la historia.
 - Conflictos: las problemáticas que motivan la acción.
 - Acciones: todo aquello que mueve a la historia.
 - Entornos: los lugares donde se desarrolla la historia.
 - Elementos contextuales y simbólicos: todo aquello que ayuda a ubicar espacial y temporalmente a la historia, así como elementos que se vuelven representativos dentro de ella.
 - Elementos retóricos: todo hecho, concepto o fenómeno que se muestra de forma no literal.
 - Construcción narrativa: la manera en la que se articulan cada uno de estos elementos.
- **Materialización:** todo elemento que conforma el apartado técnico de la película, como puede ser:
 - Secuencias (duración y ritmo): la manera en la que se desarrollan las acciones en pantalla.
 - Tomas/encuadres: la forma en la que la cámara capta la acción(es), el escenario, personajes, objetos, entre otros.
 - Angulación: posición de la cámara para y por los personajes, escenario, objetos, entre otros.
 - Articulaciones narrativas: modo en el que se construye visualmente la historia.

De este modo, será posible obtener respuesta de forma muy clara y precisa sobre la manera en la que este producto ha sido adaptado cinematográficamente, identificando sus diferencias y permitiendo que la comparación con su contraparte jugabilística se realice más detalladamente.

CAPÍTULO 4: Análisis de *Papers, Please*

Videojuego

Introducción

Papers, Please es un juego que mezcla los géneros de aventura y simulación, con un ambiente inspirado en la época de la Unión Soviética y que combina temáticas sociales, políticas y laborales. La historia trata sobre dos países ficticios: Kolechia y Arstotzka, siendo este último el que, después de una guerra de seis años y un amplio hermetismo, decidiese permitir el tránsito hacia su territorio mediante un puesto fronterizo establecido en la ciudad de Grestin, donde pueden acceder también ciudadanos de otros países vecinos como: Obristan, Antegria Republica, Impor y la Unión Federal. Sin embargo, lo que parecía una buena estrategia diplomática, pronto se volverá en contra de Arstotzka gracias a actos de corrupción, violencia y terrorismo; llevando a esta región a retirar pasaportes a sus ciudadanos, además de realizar amplias investigaciones a miembros de su propio gobierno.

Este videojuego destaca por su particular jugabilidad, pues todo se basa en la interacción que existe con cada personaje y el reto de analizar cada detalle de información que estos te presentan. Por lo tanto, las mecánicas del juego se apoyan en el control un inspector de inmigración del puesto fronterizo de Grestin, cuyas interacciones ocurren mediante diálogos e inspección de documentos de los individuos que intentan acceder a Arstotzka, como: el pasaporte, visa, permiso de acceso, etcétera. Teniendo el poder de interrogar y aceptar (o denegar) el acceso al país dependiendo de si la información que se nos presenta concuerda con las respuestas, identidad y fisiología del sujeto en cuestión. A partir de esta toma de decisiones es que el juego tomará un camino distinto a lo largo de su desarrollo, provocando uno de los veinte finales de los que dispone.



Fig. 20: captura de la interfaz de juego

Papers, Please destaca entre otros juegos de aventura y simulación por la historia que establece, no se basa únicamente en la replicación de un oficio y resolución de determinados tipos de problemas, sino también en el hecho de que las acciones y decisiones que se toman tienen una gran influencia en el destino del mundo ficcional – y de los personajes – que se plantea, y no sólo eso, incluso en el destino de la vida del protagonista, ya que dependiendo del cuidado que preste el jugador a sus análisis y toma de decisiones, se juega si el protagonista será capaz de mantener a su familia, pues cada descuido representa un castigo al salario que este recibe.

Como explica el creador del juego Lucas Pope, en una entrevista para el sitio *Disgusting Men*: “Para la narrativa, me pareció importante de humanizar las consecuencias de tu desempeño. Respaldando el mensaje central sobre la empatía: realizas un trabajo difícil con decisiones difíciles y a menudo tienes que elegir entre cuidar de tu familia o hacer lo que crees que es moralmente correcto” (Mostitski, 2014).

El juego fue ampliamente criticado por la manera en la que sus mecánicas llegan a ser aburridas y tediosas, además de tener una estética que algunos llegaron a considerar “poco agradable”. Sin embargo, es uno de esos pocos juegos donde su valor reside, justamente, en las tensiones narrativas que plantea, como opina David Jenkins en su artículo para el portal de noticias *Metro*:

Hay algo muy profundo en *Papers, Please*, en su capacidad para mostrar el efecto que la falta de empatía puede tener en las vidas de todos los que te rodean. El viejo dicho de que “todo lo que se necesita para el triunfo del mal es que los hombres buenos no hagan nada” cobra vida en términos atrevidamente sombríos, convirtiéndose en un juego, pero que no ofrece ningún comentario moral propio. (Jenkins D. , 2013)

Dentro de este orden de ideas, *Papers, Please* es un retrato sobre una guerra fría que se disputa entre dos países llenos de violencia y regímenes totalitarios, demostrando las implicaciones que conlleva realizar un oficio que decide el curso de la vida de los demás, poniendo a prueba la moral del jugador al darle la libertad de decidir si desea ser cómplice del estado que le brinda el sustento para mantener a su familia, o actuar por el bien de un particular y/o una sociedad reprimida.

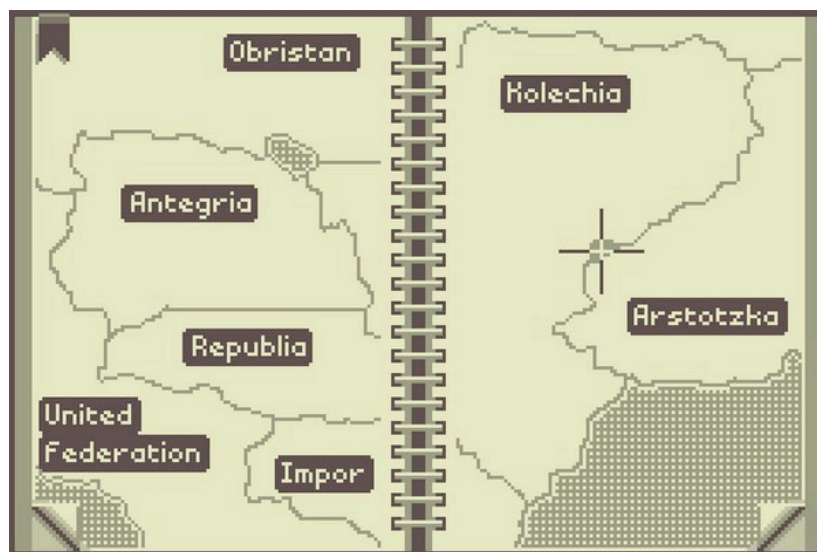


Fig. 21: captura del mapa del mundo ficticio de *Papers, Please*

Por lo expresado en párrafos anteriores, resulta posible explicar que *Papers, Please* es un juego perteneciente al género de aventuras gráficas, ya que es gracias a la resolución de puzzles que se motiva el avance a través de la narrativa del mismo, haciendo uso de las habilidades de reflexión y análisis por parte del jugador. Como indica la definición planteada en esta investigación:

Se caracterizan por requerir un pensamiento profundo y una gran paciencia. [...] Por lo general, el jugador está representado por un personaje involucrado en una trama de misterio o exploración, y se

enfrenta a puzzles de diversa índole. [...] Para tener éxito, el jugador debe mostrar habilidades de lógica y deducción. (Egenfeldt, Heide, & Pajares, 2008, pág. 56)

Así mismo, se considera también perteneciente al género de la simulación pues, el trabajo en el que se desempeña el protagonista del mismo está basada en la labor que realiza un agente de inmigración real: “Cualquier juego que intente recrear, con el mayor detalle y realismo posible, cualquier actividad ‘real’”. (Lexicon A to Z: Sim, 1996, pág. 41) Y si bien se le llegan a agregar elementos propios de la ficción, la esencia del oficio tiene amplia similitud con su contraparte del mundo real.

Argumento (desarrollo narrativo del juego)

Se procederá a recopilar y describir – de forma lineal – cada acción ocurrida en el transcurso de la narrativa de *Papers, Please*, la cual se divide en días, empezando por una *cut-scene* donde se explica que el protagonista – al cual, a partir de ahora, denominaré como: “inspector” – ha sido elegido para poder trabajar, además, la evolución del mundo ficcional se nos da a conocer a través de periódicos que se nos muestran antes de empezar cada día, paralelamente, se nos muestra la paga, gastos y evolución de la familia del personaje cada que termina el día.

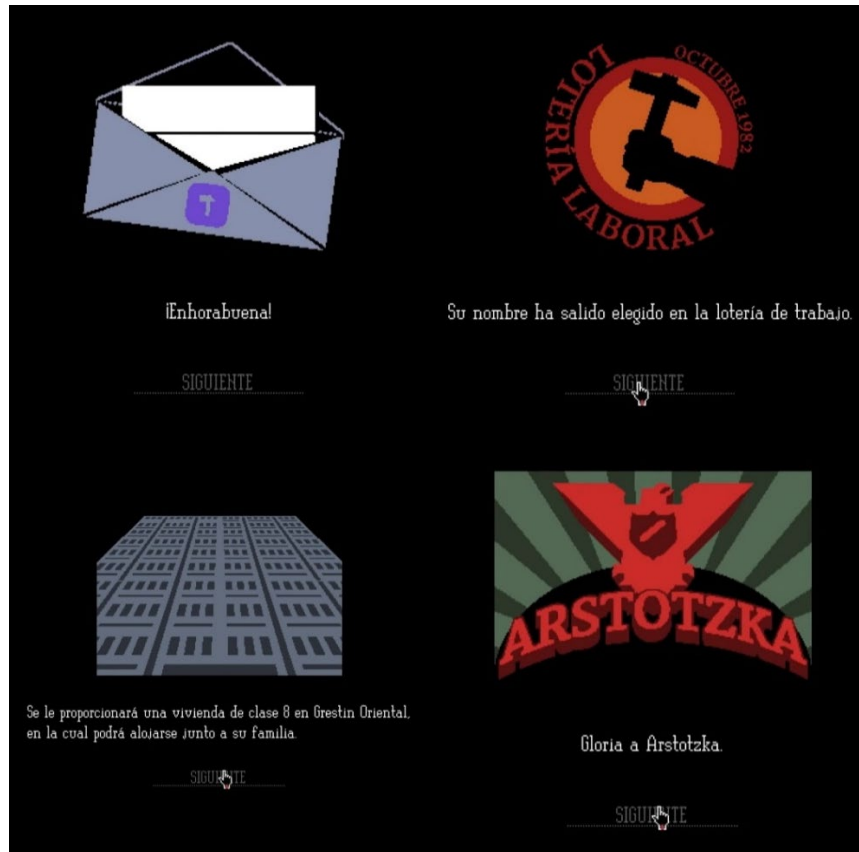


Fig. 22: capturas del video introductorio

- Día 1: se presentan los primeros individuos que quieren entrar a Arstotzka, los cuales sólo pueden ser ciudadanos del mismo país. No sucede nada fuera de lo normal, más que el arribo de un sujeto que, sin mostrar ninguna clase de documento, expresa su rechazo hacia la apertura del puesto fronterizo para después marcharse.



Fig. 23: periódico del día 1, se comienza a cuestionar la decisión de abrir la frontera

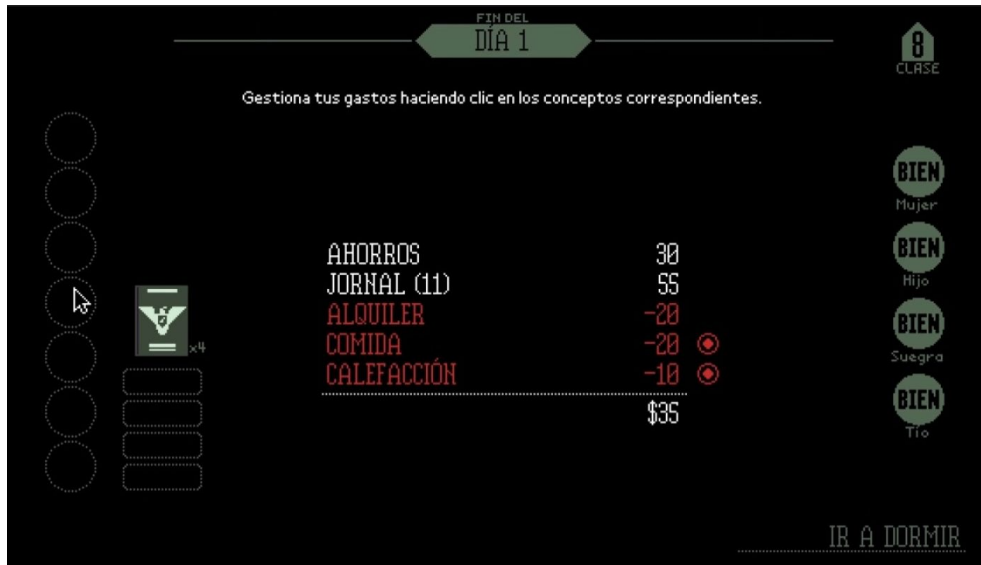


Fig. 24: pantalla que muestra la paga, gastos y estado de salud de la familia del inspector

- Día 2: ahora se les permite la entrada a ciudadanos extranjeros. Una mujer le entrega al inspector una tarjeta de un burdel llamado: “La Casita Rosa”. Casi al término del día, y al estar atendiendo a un civil, un individuo no identificado salta el muro del puesto fronterizo, para después lanzar una granada a un guardia que se encuentran ahí cerca. Es abatido a tiros.

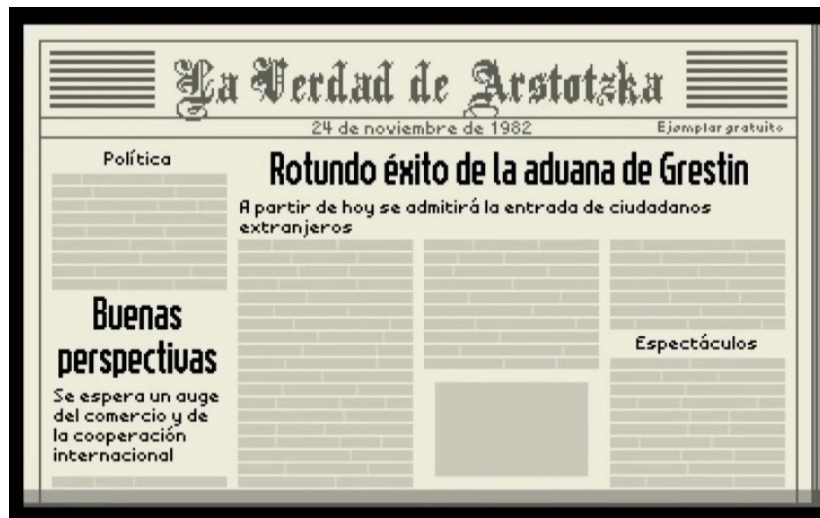


Fig. 25: periódico del día 2, la apertura del puesto fronterizo se califica de éxito diplomático



Fig. 26: tarjeta del prostíbulo "La Casita Rosa"



Fig. 27: captura del incidente

- Día 3: se da a conocer que se trató de un ataque terrorista, por la tanto la vigilancia ha aumentado en el puesto fronterizo y ahora se requiere de un ticket especial de entrada. Se presenta un anciano, quien trata de ingresar al país sin ninguna clase de documento.



Fig. 28: periódico del día 3, se comienzan a notar las fallas de seguridad en el puesto fronterizo



Fig. 29: ticket especial de entrada



Fig. 30: anciano sin documentos

- Día 4: ya no se necesita un ticket especial de entrada, se ha reemplazado por un permiso de entrada, además de que los ciudadanos de Arstotzka deberán mostrar su identificación de ahora en adelante. Todo ocurre de forma normal y tranquilo, el anciano del día anterior vuelve a presentarse, pero ahora con un pasaporte falso, se conoce su nombre: Jorji Costava.



Fig. 31: periódico del día 3, se cuestiona la labor del puesto fronterizo



Fig. 32: identificación de ciudadano de Arstotzka



Fig. 33: permiso de entrada

- Día 5: se da a conocer a Vince Lestrade, ciudadano de Republica y prófugo de la justicia por asesinato, el inspector ahora tiene la opción de poder detener a potenciales sospechosos. Vince Lestrade se presenta en el puesto fronterizo, es detenido.



Fig. 34: periódico del día 5

- Día 6: las personas que trabajen en Arstotzka ahora necesitan un permiso de trabajo. Una mujer llamada Obri, le informa al inspector que el prostíbulo “La Casa Rosa” pertenece a Dari Ludum, un traficante de blancas que secuestra a mujeres mediante promesas de trabajo y quien más tarde se presenta en el puesto fronterizo. Jorji Costrava regresa una vez más, aún le faltan documentos. El inspector no tiene otra opción que permite la entrada de un ciudadano de Kolechia (pues tiene documentos validos), pero este mata a los guardias al cometer suicidio mediante la detonación de una bomba.



Fig. 35: periódico del día 6 (si se detiene a Lestrade), se deja notar la crisis laboral del país



Fig. 36: Dari Ludum



Fig. 37: captura del segundo ataque terrorista

- Día 7: no se permiten armas ni contrabando, todos los ciudadanos de Kolechia serán revisados físicamente, sin excepción. Se da a conocer que bailarinas han sido asesinadas en el prostíbulo de Dari Ludum. Se presenta Shaddy Safadi, un contrabandista que le ofrece al inspector diez créditos para dejarlo pasar.



Fig. 38: periódico del día 7



Fig. 39: Shaddy Safadi

- Día 8: diplomáticos ahora pueden presentarse en el puesto fronterizo, requieren autorización. Jorji Costava regresa, aún le faltan documentos de acceso. Se presenta un mensajero de EZIC, dando al inspector una nota que pide el acceso de un agente llamado Corman Drex, el cual se presenta tiempo después para explicar que es EZIC, la cual es una organización que busca derrocar a los líderes de Arstotzka.



Fig. 40: periódico del día 8, las tensiones con Kolechia comienzan a presentarse



Fig. 41: mensajero de EZIC

- Día 9: un guardia de la frontera llamado Calensk, le ofrece al inspector cinco créditos por cada dos personas que ordene detener. Se presenta un agente secreto del Ministerio de Información (o MDI, la central de inteligencia de Arstotzka) le pide al inspector tenderle una trampa con unos documentos falsos a un individuo que se encuentra formado, el cual entra tiempo después ofreciendo créditos por los mismos. Corman Drex vuelve a presentarse, pidiendo que el inspector se una a su causa, si se acepta, le entrega un papel con una serie alfanumérica.



Fig. 42: periódico día 9, se especula una posible guerra fría



Fig. 43: serie alfanumérica de EZIC

- Día 10: un mensajero de EZIC le entrega un papel que servirá para decodificar la serie alfanumérica que Corman Drex le dio el día anterior.



Fig. 44: periódico del día 10, Kolechia en estado de paranoia



Fig. 45: papel para descifrar la serie alfanumérica

- Día 11: Jorji Costava finalmente se presenta con todos los documentos necesarios para permitir su entrada. Calensk le paga al inspector los créditos por la detención de individuos. Se presenta Mikhail Saratov, el agente de EZIC cuyo nombre sale al descifrar la serie alfanumérica, se le niega la entrada. Un desconocido le ofrece al inspector mil créditos, interpretándose como: “un regalo de EZIC”, se deshace de ellos.



Fig. 46: periódico del día 11, fallas de seguridad en Arstotzka y tensiones en territorios vecinos

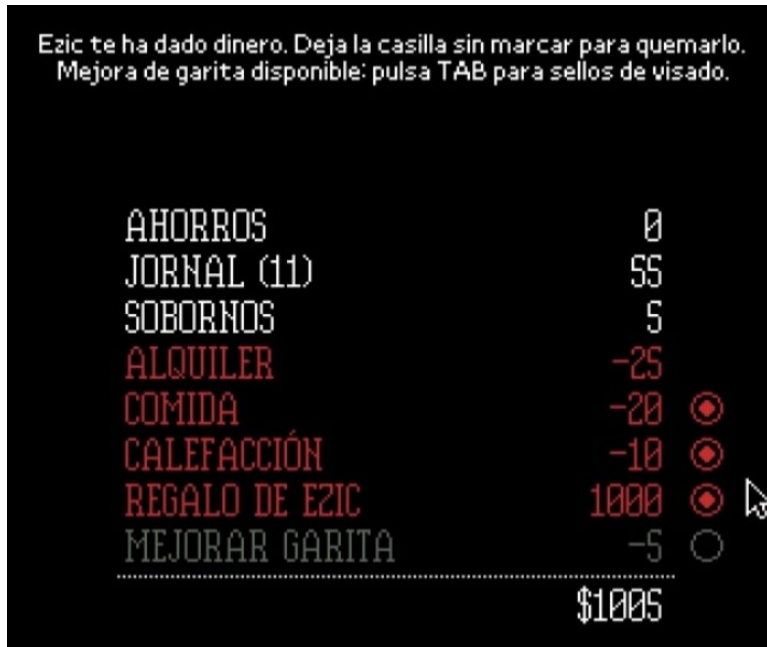


Fig. 47: pantalla con los créditos que el desconocido le da al inspector, se pueden quemar

- Día 12: M. Vonel, un agente del MDI le pide al inspector que le avise sobre cualquier información que tenga sobre EZIC. Otro desconocido regala dos mil créditos al inspector en nombre de EZIC, vuelve a quemarlos. Vuelve a ocurrir un ataque terrorista con bomba muy parecido al del día 6. El inspector se mudarse con su familia a un departamento mejor, donde los gastos son más altos.



Fig. 48: periódico del día 12

- Día 13: extranjeros ahora requieren de una tarjeta de identidad. Calensk vuelve a pagarle al inspector por cada persona detenida. Se presenta Filipe Hasse, jugador del equipo de futbol: “Arstotzka Arskickers”, le entrega al inspector una bandera del mismo.

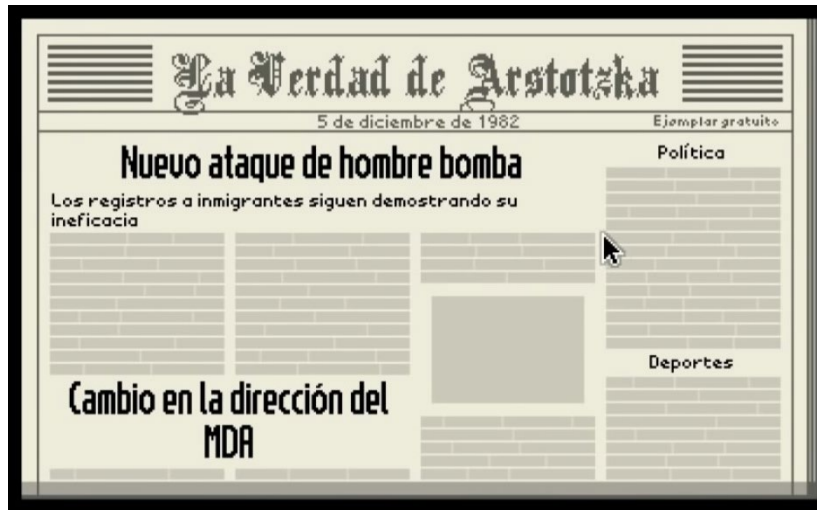


Fig. 49: periódico del día 13, el Ministerio de Admisiones (MDA) sufre cambios gracias a las constantes fallas de seguridad



Fig. 50: tarjeta de identidad

- Día 14: se da una lista de los criminales prófugos al inspector, ahora no pueden entrar a Arstotzka, siendo uno de ellos el primero que se presenta. Entra Nathan Cykelek, el cual comete el error de entregar dos pasaportes, uno de ellos con datos parecidos, pero con el nombre de: “Carpov Calistnen”, se le detiene.



Fig. 51: periódico del día 14, la estrategia de seguridad de Arstorzka comienza a ser criticada



Fig. 52: Nathan Cykelek

- Día 15: un terrorista se presenta en el puesto fronterizo y le entrega una bomba activa al inspector, Calenks le ayuda a desactivarla. Un mensajero de EZIC le pide al inspector los documentos codificados, le extiende una nota pidiendo una mejor cooperación.



Fig. 53: periódico día 15, Artotzka logra un avance médico



Fig. 54: captura de la bomba

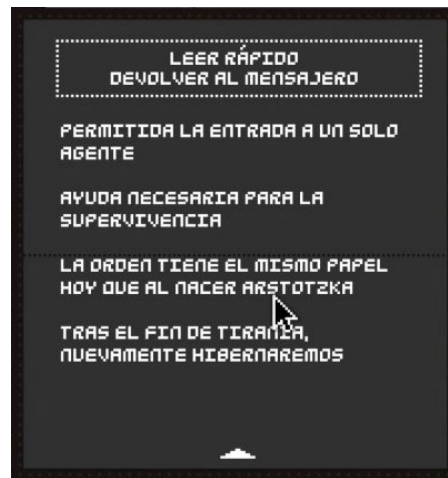


Fig. 55: nota de EZIC

- Día 16: ahora el inspector cuenta con un rifle de dardos tranquilizantes, como forma de impedir otro ataque. Calenks le paga por los sujetos detenidos en días pasados y le avisa que será movido de puesto, aunque aún seguirá pagándole. Un ciudadano de Kolechia, sin papeles y con la necesidad de realizarse una cirugía que no se ofrece en su país, le ofrece al inspector diez créditos para que lo deje pasar. Una persona vuelve a saltar el muro y corre hacia los guardias, el inspector le dispara con el rifle.



Fig. 56: periódico del día 16, se busca mejorar los cuerpos de seguridad en Arstotzka

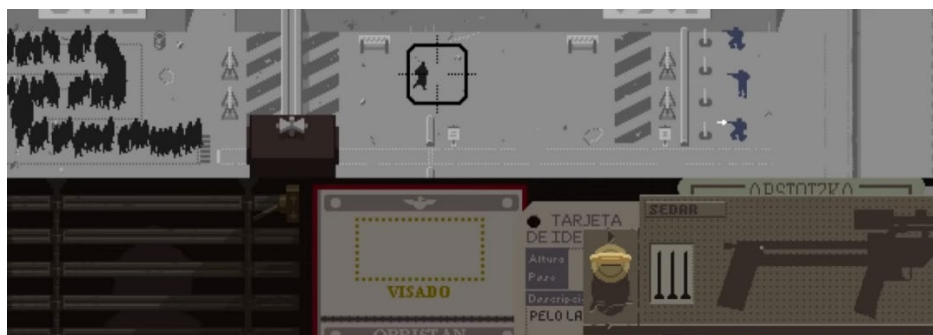


Fig. 57: captura del incidente

- Día 17: se presenta al nuevo guardia Sergiu Volda, le dice al inspector que hará lo que pueda para protegerlo. Un mensajero de EZIC le informa al inspector que el ataque del día de ayer no fue perpetrado por ellos y se investigará, además le brinda otra serie alfanumérica con el nombre de otro agente que vendrá después. Un periodista intenta acceder al país. Marie Escalli es el agente de EZIC. Al terminar su jornada, se informa que el cumpleaños del hijo del inspector es en dos días y, si quiere darle un regalo, necesitará juntar veinticinco créditos. El inspector vuelve a mudarse con su familia a un departamento mejor.



Fig. 58: periódico del día 17, las tensiones vuelven a crecer dentro de Arstotzka



Fig. 59: Sergiu Volda

- Día 18: ahora el inspector cuenta con un sello que clarificará el por qué se niega acceso a tal o cual individuo. Vuelve a ocurrir otro ataque terrorista, el inspector detiene al sospechoso con el rifle de dardos tranquilizantes.



Fig. 60: periódico del día 18, crecen las tensiones internacionales y se deja en evidencia las duras medidas del gobierno de Arstotzka

- Día 19: Sergiu Volda le da las gracias al inspector por haberlo salvado del ataque del día pasado. Jorji Costava quiere entrar al país con contrabando de drogas, es detenido por las autoridades.



Fig. 61: periódico del día 19, se conocen las consecuencias de las medidas del gobierno de Arstotzka

- Día 20: un supervisor del Ministerio de Admisiones (MOA), le pide al inspector que deje pasar a Shae Piersovska. Un mensajero de EZIC le informa al inspector que Khaled Istom buscará asesinar a uno de sus agentes, dándole la tarea de envenenarlo mediante un sobre.



Fig. 62: periódico del día 20, el clima político se tranquiliza

- Día 21: ahora se puede conceder asilo en Arstotzka, mediante una concesión. Una mujer pide asilo, se da a conocer que es la espía de Antegria. Una trabajadora de la Unión Federal le ofrece al inspector diez créditos por un sello que termine su contrato laboral en Arstotzka, ya que quiere obtener un contrato mejor en Impor. Danic Lorun no tiene los documentos necesarios para entrar, pero le promete al inspector regresar en tres días con todo lo demás, le ofrece al inspector su reloj como seguro. Un individuo en

motocicleta asesina a un guardia, para después ser neutralizado por el inspector con el rifle tranquilizante. Al final del día se da a conocer que la hermana del inspector ha sido arrestada, se brinda la opción de él cuide a su hija, lo cual aumenta los gastos.



Fig. 63: periódico del día 21 (si se acepta a Khaled Istom), se da a conocer que el espía de Antegria del día 11 está en Arstotzka



Fig. 64: concesión de asilo en Arstotzka

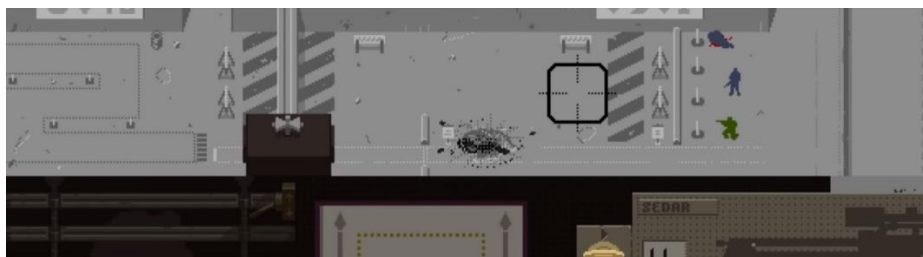


Fig. 65: captura del incidente

- Día 22: Sergiu Volda le cuenta al inspector su experiencia en la “Guerra de Seis Años”. Jorji Costava vuelve a intentar entrar con drogas al país, es detenido nuevamente. Se captura también a un sujeto que cargaba con una bomba. Al final del día, el inspector recibe los ahorros de su hermana por cuidar a su hija, además la familia se muda a otro departamento mejor.

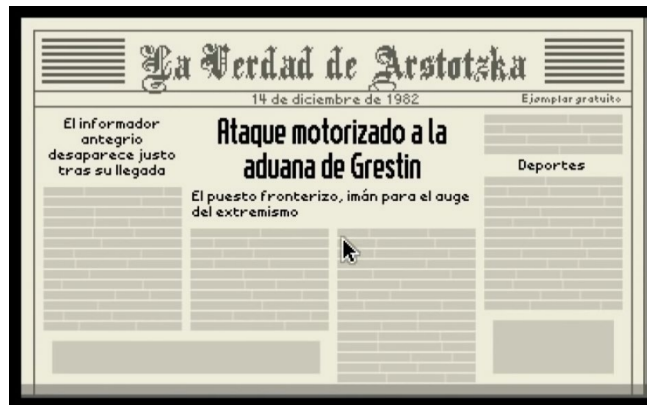


Fig. 66: el puesto fronterizo vuelve a ser objeto de crítica, el espía de Antegria desaparece

- Día 23: un mensajero de EZIC informa que un hombre de rojo que se encuentra formado es peligroso para sus intereses, además de que Khaled Istom ya ha asesinado a dos de sus agentes, también le da una llave que le permite a el inspector tener acceso a un rifle de francotirador. El día termina cuando un individuo salta la pared e intenta lanzar una granada, falla al ser neutralizado por el inspector.



Fig. 67: periódico del día 23, se notifica de la aparición de polio en la Unión Federal

- Día 24: el inspector debe decomisar pasaportes a ciudadanos de la región de Altan (en Arstotzka), entregando un comprobante. Un mensajero de EZIC le informa que el hombre

de rojo está matando agentes en Kolechia. Jorji Costava regresa, sólo que ahora todo está en orden con él, sólo que ahora su cara está en la lista de los criminales más buscados, no se le detiene.



Fig. 68: periódico del día 24. Una vez más, la seguridad del puesto fronterizo es puesta en duda



Fig. 69: comprobante de decomiso

- Día 25: no se permite la entrada de ciudadanos de la Unión Federal. Sergiu Volda le cuenta al inspector sobre una mujer que conoció en la guerra, le pide que la deje pasar al día siguiente. Shae Piersovska, la mujer que el supervisor de la MOA le pidió que la dejase pasar, se presenta y se da a conocer que es la amante de este, el inspector permite su entrada.

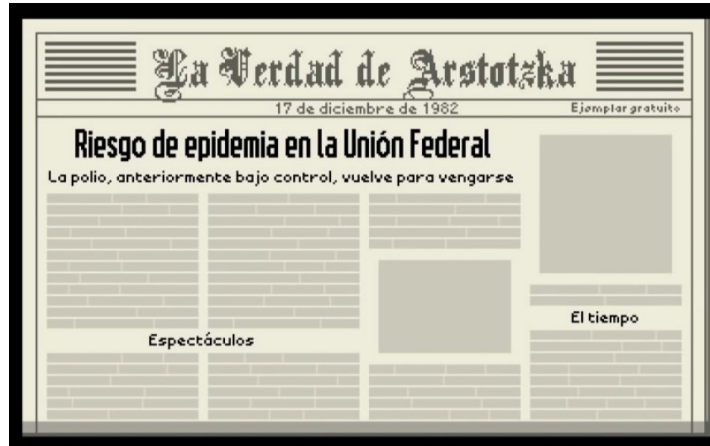


Fig. 70: periódico del día 25, la polio se sale de control en la Unión Federal

- Día 26: los ciudadanos de la Unión Federal ahora deberán presentar un comprobante de vacunación contra la polio. Elisa Katsenja pide acceso al país, se da a conocer que es la mujer de Sergiu Volda, el inspector la aprueba y ella y Sergiu se reencuentran. Al terminar el día, dos sujetos en motocicletas arriban al lugar, apoyando a otro que saltó el muro con la intención de detonar una bomba, el inspector los neutraliza a todos.



Fig. 71: periódico del día 26, se da a conocer la estrategia de salud contra la epidemia de polio



Fig. 72: certificado de vacunación contra la polio



Fig. 73: Elisa Katsenja

- Día 27: ahora el permiso de entrada y la tarjeta de identificación se han mezclado en un solo documento llamado: “permiso de acceso”. Sergiu Volda habla con el inspector acerca de Elisa, y le comunica que será asignado a otro lugar. Un mensajero de EZIC le pide al inspector que confisque un pasaporte de un diplomático de Kolechia, lo que entorpecerá las negociaciones entre este país y Arstotzka gracias al ataque terrorista del día pasado. Kordon Callo es el sujeto del que EZIC hablaba, pero el inspector lo deja pasar.



Fig. 74: periódico del día 27, se describe la problemática política y social que vive Grestin



Fig. 75: permiso de acceso

- Día 28: se le ordena al inspector confiscar todos los pasaportes de los ciudadanos de Arstotzka. Un sujeto en una motocicleta asesina a un guardia y se dirige hacia el puesto fronterizo, su vehículo explota antes de llegar. Al final del día, el gobierno decomisa los pasaportes del inspector y toda su familia.



Fig. 76: periódico del día 28

- Día 29: el agente del MDI M. Vonel le notifica al inspector que se le realizará una audiencia. Jorji Costava pide entrar al país, avisándole al inspector que Arstotzka se está descontrolando, le recomienda que se vaya a Obristan con pasaportes falsos (ya que le fueron decomisados los suyos a el inspector y su familia), para esto sólo necesita decomisar pasaportes a otros ciudadanos de Obristan. Jorji le regala el suyo al inspector. Se presenta un padre que quiere vengar la muerte de su hija, le da una foto de ella al inspector y le pide que confisque el pasaporte de Simon Wens, el asesino serial de niños.



Fig. 77: periódico del día 29, se muestra al asesino serial Simon Wens

- Día 30: Simon Wens pide entrar a Arstotzka, el inspector le detiene. El padre que quiere vengar la muerte de su hija se presenta tiempo después, molestándose con el inspector por no haber dejado pasar a Wens, pues ya no se va a poder concretar su venganza, le pide que le regrese la foto de su hija.



Fig. 78: periódico del día 30. Las tensiones entre Kolechia y Arstotzka alcanzan puntos máximos

- Día 31: Jorji Costava le cuenta al inspector que ahora es rico así que, en agradecimiento por todo, le regala cuarenta créditos al inspector. En un punto del día, una camioneta de EZIC atropella a un guardia, descendiendo dos agentes que matan a los dos restantes, estos al dirigirse al puesto fronterizo, son neutralizados por el inspector.



Fig. 79: periódico del día 31

- Día 32: el inspector es interrogado por el agente del MDI M. Vonel, y al no haber sido cómplice de las acciones de EZIC, es dejado en libertad bajo ninguna sospecha, permitiéndole volver al trabajo en unos días.

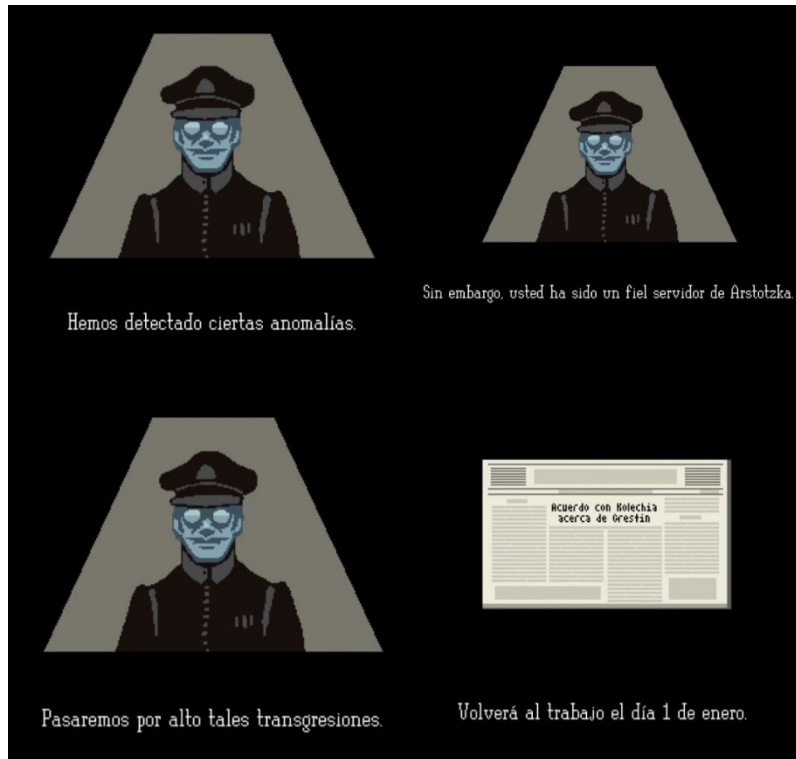


Fig. 80: capturas del video final

Cabe aclarar que esta es la historia que yo como jugador he elegido seguir, desenlazando en el final mostrado. Sin embargo, esta misma puede tener gran cantidad de variaciones distintas las cuales, dependiendo de las decisiones que se tomen, el juego podría acabar antes de lo que se ha planteado en el desarrollo mostrado. Procederé a explicar cada desenlace y de qué manera se pueden encontrar, en este caso se obtuvo el final número 20:

Final	Motivo		
1	Si el inspector no administra bien su dinero	11	Si el supervisor del MOA encuentra objetos no autorizados en el puesto fronterizo
2	Cuando toda la familia muere, debido a la falta de recursos	12	Arrestado, si el inspector detiene a la amante Shae Piersovska
3	Arrestado, gracias a darle a M. Vonel documentos de EZIC en el día 12	13	Si el inspector falla en defender el puesto fronterizo en el ataque del día 31
4	Arrestado, vecinos delatan al inspector al haber aceptado los créditos que EZIC le da en los días 11 y 12 y no haber admitido a un hombre que interferiría en la investigación de M. Vonel	14	Si el inspector no obedece el "no dispare" de EZIC en el ataque del día 31

5	Si el inspector asesina a un civil con el rifle de francotirador	15	Si EZIC logra llegar al puesto fronterizo en el ataque del día 31
6	Si el inspector duerme a un civil con el rifle de dardos tranquilizantes	16	Si el inspector escapa a Obristan, sólo o con algunos de sus familiares
7	Si el inspector dispara a un guardia con el rifle de francotirador	17	Si se descubre que el inspector es cómplice de EZIC el día 31, al cumplir con todo lo que le han dicho
8	Si el inspector duerme a un guardia con el rifle de dardos tranquilizantes	18	Si el inspector escapa a Obristan con todos sus familiares
9	Si el inspector dispara al hombre de rojo con el rifle de francotirador por orden de EZIC	19	Si el inspector coopera positivamente con EZIC en el ataque del día 31, lo vuelven uno de sus agentes
10	Si el inspector dispara al hombre de rojo con el rifle de dardos tranquilizantes por orden de EZIC	20	Si el inspector no tiene ninguna relación con EZIC, se le permite seguir trabajando en el puesto fronterizo de Grestin

Análisis narrativo

El análisis de *Papers, Please* como una narrativa o literatura digital puede ser posible, ya que si se siguen los criterios planteados por Dos Santos (Dos Santos, 2013, págs. 119-134) el juego cumple con:

- **Importancia de elementos visuales, visualidad heterogénea y heterogeneidad general del ambiente de lectura:** una de las mecánicas principales del juego se basa en la amplia atención que se le debe prestar a cada elemento visual que este juego te presenta, ya sean: papeles, personas, objetos, entre otros. Hecho que se repite una y otra vez a lo largo de su estructura
- **Lectura inmersiva impuesta al lector:** el juego prácticamente te obliga a sumergirte en su narrativa, si es que se quiere conducir óptimamente por el mismo.
- **Participación activa exigida:** el juego se basa en la interactividad con el entorno, en cada momento se tiene que interactuar con algo para poder avanzar.
- **Transformaciones sufridas por la obra:** cada decisión que se tome en este juego, afecta – en mayor o en menor medida – el transcurso de su narratividad.

La combinación de todos estos elementos hace que *Papers, Please* sea una obra que se pueda leer de maneras diferentes, ya que las decisiones que se tomen llevan a experimentar desenlaces de naturalezas distintas. Una vez evaluado satisfactoriamente el producto como perteneciente a la literatura digital, se procederá con su análisis formal.

Para comenzar, se procederá a definir cuál es la estructura narrativa con la que este videojuego cuenta y plantea, haciendo uso de la estructura dramática clásica:

- **Planteamiento:** un ciudadano de Arstotzka, un país totalitario, es seleccionado para trabajar como inspector de inmigración en el recién abierto puesto fronterizo de Grestin.
- **Desarrollo:** en el desempeño de su labor, se encontrará con situaciones que lo orillarán a tomar decisiones basadas en su moral, como: ayudar a civiles necesitados, apoyar a un grupo que pretende derrocar a un gobierno o ser cómplice del régimen para el que trabaja.
- **Desenlace:** dependiendo de las decisiones que el inspector tome, tendrá un desenlace positivo o negativo: ser buen ciudadano y trabajador de su país, huir del mismo con su familia o morir cumpliendo con su oficio.

Resulta vitar plantearlo de esta manera ya que, si bien se podría considerar como literatura digital por el simple hecho de tratarse de un juego de computadora y/o consola, realmente es todo lo que ocurre entremedio de esta estructura clásica lo que convierte a este producto en un hipertexto, con la capacidad de toma de decisiones que define por tal o cual camino el transcurso de este planteamiento. En consecuencia, se puede considerar a *Papers, Please* como un hipertexto jerarquizado, pues existe un hilo conductor claro, pero brinda la libertad al lector de seguir un camino “personalizado” hacia un determinado desenlace. Sin embargo, eso no implica que no utilice otras formas de hipertexto, pero esta es la principal.

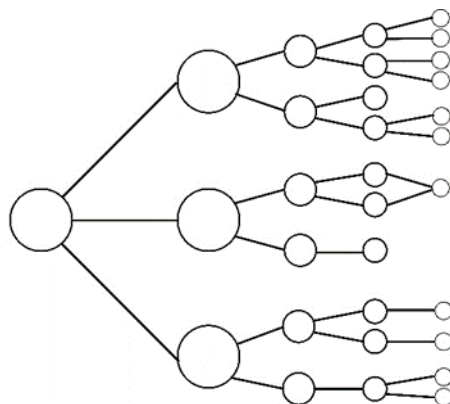


Fig. 81: hipertexto jerarquizado

Si tomamos en cuenta la forma en la que se juega este videojuego, su desarrollo narrativo parte de una combinación de los modelos radial y collar de perlas, planteados por Tynan Sylvester (Sylvester, 2013), ya que se juega a través de una línea principal, pero se nos ofrece la posibilidad de explorar otras líneas fuera de esta, que complementarán y/o definirán el trayecto posterior. Por esta razón, es que *Papers, Please* podría catalogarse como una narrativa dictada, ya que el desarrollo y el desenlace de la historia planteada se construye mediante la conjunción de otros relatos, que nacen gracias a la interacción con los distintos personajes del juego. (Jenkins H. , 2004)

Debido a esto, la lectura de este videojuego se trata de una lectura ergódica, ya que es la unión de elementos dramáticos, visuales, textuales y sonoros la que el usuario aprovecha para conformar una experiencia que se aleja notablemente de la clásica (Goicoechea de Jorge, 2013, pág. 59), ofreciendo la posibilidad, incluso, de relacionar algunos de esos aspectos de forma distinta en cada lectura. En este orden de ideas, se puede destacar entonces la forma en la que la narrativa de *Papers, Please* realmente es motivada por el jugador, siendo este el motor principal de la misma, ya que él es quien decide de qué manera va ocurrir todo, independiente de que la estructura dramática esté predefinida.

Película

Descripción general

La película *Papers, Please: The Short Film*, lanzada en el año 2018, cuenta la historia de la apertura de un control fronterizo en el país ficticio de Arstotzka, después de una guerra de seis años con el territorio vecino de Kolechia. Asimismo, se nos muestra la vida de un inspector de inmigración, el cual evalúa cuidadosamente qué individuos pueden o no acceder a la región, situación que lo llevará a cuestionar su moral, al mismo tiempo que se pone a prueba la lealtad hacia su país y/o compañeros.

En este sentido, el título (que al español se traduciría como: “Papeles, por favor”) hace referencia al primer dialogo que puede establecerse entre un inspector de inmigración y el solicitante de acceso a un país en cuestión. Hecho que convertirá a este en un objeto de análisis ya que, a través de preguntas y revisión de datos y documentos, se evaluara si es apto para ingresar. Situación que puede ser determinante, pues si no se cuenta con documentos válidos, los datos que se le proporcionen no coinciden con lo dicho o se está intentando cometer un delito, pueden cambiar el transcurso de la vida de un individuo.

Hechos que se ven reflejados en su argumento, el cual comienza cuando Sergiu, un guardia de seguridad del recién abierto control fronterizo de Grestin en Arstotzka, le indica que una mujer llamada “Elisa” vendrá, dando a entender que debe dejarla pasar. Así pues, el inspector se dedica a realizar su labor de manera normal, analizando documentos y aprobando o negando la entrada si existe alguna discrepancia. Siendo este el caso de Mariusz Kwasek quien, al tener vencido su permiso de entrada, le es negado el pase, a pesar de objetar que no ha podido conseguir trabajo y que su familia está sola en Arstotzka.

Volviendo al cumplimiento de su deber, se muestra el descontento de aquellas personas que son rechazadas y el agradecimiento de las aceptadas, así como la frialdad del inspector. La cual se deja en evidencia cuando arriba Elisa Katsenja, pues a pesar de que Sergiu le había indicado sobre ella, se muestra apenado por su situación y trata de empatizar con ella, aun cuando no cuenta con un permiso de entrada. Sin embargo, un recado del Ministerio le indica que, a partir de ese momento, ningún ciudadano de Kolechia debe pasar así que, después de rechazarla, esta le pide que le dé un collar a Sergiu.

Continuando con su día, se topa con Isaac Robinsky, un sujeto que, al momento de permitírsele su entrada al país, le pide al inspector que no sea duro con su esposa Ivana Robinsky, pues se asusta fácilmente y es la siguiente en la fila. Al tratar el inspector entonces con Ivana, este se da cuenta que los apellidos en su pasaporte y el permiso de entrada no coinciden, para lo cual Ivana contesta que siempre se han equivocado al momento de escribirlo, pidiéndole que no sea tan severo con ella. El inspector, al ver una foto de su familia y el collar que le dio Elisa Katsenja, se apiada de ella y decide dejarla pasar. Al momento de comenzar a atender al siguiente sujeto, ocurre una repentina explosión fuera del control fronterizo. Aún aturdido, el inspector toma su arma y sale del puesto para mirar en estado de shock la forma en la que Isaac Robinsky mata a Sergiu, para después apuntarle a él.

Por tal motivo, esta película puede catalogarse como un drama, pues la atención se centra en su protagonista y los conflictos que surgen en sí mismo gracias al entorno en el que se ve envuelto. En este caso, el conflicto que el inspector sufre consecuencia de no poder ayudar a los demás como él quisiera, debido a que cualquier irregularidad pone en riesgo en riesgo a él, su trabajo y su familia.

Conceptualización

Los temas que aborda la película están relacionados a lo político y social. Político debido al contexto en el que se desarrolla la historia, mostrando las tensiones que persisten entre dos países aún después de concretar la paz después de una guerra que duró seis años. Así como la labor de un funcionario de gobierno, el cual trabaja para un régimen que, a pesar de haber realizado un acto diplomático en pro de la paz, trata de proceder bajo sus propios intereses. Y social por las problemáticas que vive la población civil gracias a este acontecimiento, mostrándose el desplazamiento a los que se ve orillada la gente a realizar como forma de encontrar seguridad, oportunidades de trabajo, reencontrarse con sus familias, entre otros. Al mismo tiempo, estos temas también se ven reflejados en el acto terrorista del que se vio objeto el control fronterizo, dejando entre ver la inconformidad que existe entre algunos sectores de la población.

Temas que – en su mayoría – son representados a través de sus personajes, los cuales cumplen con las siguientes características:

- **Inspector:** hombre de mediana edad, de estatura alta, pelo oscuro, piel clara y complexión delgada. Es el protagonista de la película y representante del gobierno de su país. Su personalidad es fría, pero a pesar de que constantemente se muestra desinteresado por aquellos civiles a los que atiende, trata de proceder de forma empática hacia aquellos individuos que más lo necesitan, pues a pesar de ser un inspector de inmigración, no deja de ser un padre de una familia de cuatro personas. Sin embargo, las condiciones de su entorno no siempre se lo permiten, pues cualquier fallo en su deber representa un fracaso ante su gobierno, quien es el que le brinda empleo.



Fig. 82: el inspector del control fronterizo de Grestin

- **Elisa Katsenja:** mujer joven, de pelo oscuro y piel clara, con un semblante sereno y levemente cansado. Busca acceder al país para encontrarse con Sergiu, ya que toda su familia ha muerto. Aún a pesar de que el inspector tenía intenciones de dejarla pasar, no lo hace debido a que se trata de una ciudadana de Kolechia.



Fig. 83: Elisa Katsenja

- **Isaac Robinsky:** hombre de mediana edad, de piel clara, pelo canoso y complexión robusta. Se muestra alegre y amigable con el inspector, además de presentarse como un hombre de familia, pues tiene intenciones de ver a su hermana y se preocupa por su esposa. Tiempo después se descubre que es un asesino a sangre fría, ya que asesina a Sergiu sin mostrar ninguna clase de escrúpulos, amenazando igual al inspector.



Fig. 84: Isaac Robinsky

- **Ivana Robinsky:** mujer de mediana edad, de piel clara, pelo oscuro y complexión delgada. Su actitud para con el inspector es alegre y nerviosa, expresa su descontento ante el hecho de tener que visitar a la hermana de su esposo. Su apellido en el permiso de entrada no coincide, pero el inspector, al sentirse culpable por no haber dejado pasar a

Elisa, decide ignorarlo y permitirle el acceso. Muere al detonar una bomba que cargaba consigo.



Fig. 85: Ivana Robinsky

- **Sergiu:** hombre joven, de piel clara, pelo oscuro y complexión delgada. Es uno de los guardias del control fronterizo. Puede notarse que ya tiene cierta relación de amistad con el inspector, ya que a pesar de que trata de mantener su papel de guardia al mencionarle a Elisa, este parece entender de qué se trata. Muere asesinado por Isaac Robinsky.



Fig. 86: Sergiu

- **Mariusz Kwasek:** hombre joven, de piel clara, pelo oscuro y complexión delgada. Se trata de un hombre que busca regresar con su familia después de haber estado fuera del país buscando trabajo, a pesar de rogarle al inspector que conseguirá otro permiso de empleo, este le rechaza.



Fig. 87: Mariusz Kwasek

Con base en esto, el conflicto que guía toda la película se basa en las problemáticas y riesgos que conlleva ser un inspector de un control fronterizo entre dos países recién salidos de la guerra. A lo largo del cortometraje se nos muestra la constante tensión originada del tener que lidiar con gente cuyos problemas y necesidades son ajenos al protagonista, cuyas decisiones repercuten no sólo en la vida del solicitante y/o inspector, sino también en personas ajenas e inocentes ante ese tipo de situaciones. De esta forma, es que estos hechos son los que originan las acciones que mueven a la historia, teniendo a la más importante aquella que es cercana al clímax: cuando el protagonista rechaza a Elisa Katsenja.

Todo transcurría normalmente en el control fronterizo, nada considerado fuera de lo común hasta que llegó Elisa. Resulta significativo este hecho ya que el inspector no sólo le negó la oportunidad de obtener una mejor calidad de vida, sino que también causó cierto nivel de decepción en él, una molestia al haber actuado en contra de sí mismo que cuando Ivana Robinsky le ruega que tenga piedad de ella perdonándole una pequeña falla ortográfica, éste permite que acceda al país producto del remordimiento que sentía por Elisa, desembocando en la muerte de personas inocentes.

Visto de esta forma, el control fronterizo – como se ha dado a entender en párrafos anteriores – es el entorno que más contexto brinda al relato, pues fuera de (o incluso dentro) ondean y se observan las banderas de Arstotzka, contando con una estética y arte que, si bien se nota elaborado, más bien recuerda a lo que se podía ver en los años cuarenta, más que en los ochenta, que es donde se sitúa el relato.



Fig. 88: capturas sobre la estética y arte del control fronterizo

Aún con – lo que yo considero – este pequeño desliz, es un lugar que conforma un símbolo ideológico: “ideas que superan ampliamente los límites de la historia en la cual están integrados” (Marcel, 2002, pág. 114). Siendo el entorno más importante de todos, ya no sólo porque se trate del único lugar mostrado en el filme, sino porque toda acción empieza, ocurre y termina a través de él; volviéndola una especie de inframundo egipcio: donde “Anubis” pesa los corazones contra una pluma de justicia, la cual define si se es digno del “paraíso”. Subrayando la forma en la que el gobierno tiene un amplio control sobre la trayectoria de la vida civil.

Dentro de este orden de ideas, resulta importante mencionar que otro elemento simbólico de tipo dramático: “los que desempeñan un papel directo en la acción al proporcionarle al

espectador elementos útiles para la comprensión del relato” (Marcel, 2002, pág. 112), se encuentra en los sellos que marcan sobre el pasaporte si se es aceptada o denegada la entrada al país. Teniendo un poder casi ridículo para un objeto tan simple, ya que se trata de la instancia última que dicta y dirige el destino de la vida de los individuos, representándose casi como un arma, la cual, si bien no dispara, igualmente deja una marca imposible de quitar o cubrir.

Siguiendo este hilo de analogías, es que se puede pasar a explicar que los personajes en sí mismos son una figura retórica, es decir, conforman metáforas ideológicas: “idea cuyo alcance supera con mucho el cuadro de acción del film, y que implica una postura más amplia en cuanto a los problemas humanos”. (Marcel, 2002, pág. 104). Empezando por el inspector y los guardias, los cuales son una pequeña expresión del régimen para el que sirven, dejando entre verse que se trata de un país con un tipo de gobierno socialista, gracias a elementos que toman inspiración de la Unión Soviética, tales como: el violento control sobre sus organismos de gobierno, el profundo sentimiento nacionalista (gracias a frases como “Gloria a Arstotzka”), el tipo de uniformes que estos usan y el color rojo de su bandera (si bien el negro en esta no coincide con los utilizados por la URSS, otros regímenes similares sí hacen uso de este color).

Así mismo, el inspector también conforma a aquellos hombres que buscan hacer el bien, pero comúnmente se ven víctimas de sus circunstancias. Viviendo un conflicto constante gracias a un sistema que lo condiciona a velar por sus propios intereses antes que los de los demás, culpándose por no poder actuar solidariamente. Paralelamente, es la representación igualmente del hombre que es pilar de la familia, aquel cuyo hogar se ve sustentado económicamente por él. Hecho que no se ilustra ni menciona en la película, pero se deja entrever gracias a que uno de los impedimentos para actuar en pro de su moral, es justamente eso: tiene una familia por alimentar.

Elisa Katsenja representa a aquellos civiles que lo han perdido todo en la guerra, buscando aprovechar cualquier oportunidad que se les presente para obtener una vida mejor, situación que se vuelve a menudo complicada, ya que tienden a ser objeto de rechazo gracias a no contar con los recursos suficientes. Aunque, en la otra cara de la moneda, tenemos a Mariusz Kwasek, un personaje que a pesar de que aparezca por breves instantes en el filme, alcanza

a aquellos que no han perdido a su familia, pero buscan desesperadamente la forma de sobrevivir. No sufren demasiada falta de recursos a comparación, pero sin duda les resulta difícil obtenerlos. En este orden de ideas, creo que Mariusz tiene cierto nivel de representación acerca de la clase obrera.

Ivana e Isaac Robinsky conformarían a los fanáticos, aquellos que están dispuestos a morir defendiendo o imponiendo una ideología radical. Aunque resulta verdad que nunca se explican sus motivaciones, es evidente que sus intenciones se basan en la desaprobación hacia la apertura del control fronterizo, ya sea por dos cuestiones: porque el control de tráfico resulta muy estricto para los extranjeros o por el descontento de los ciudadanos de Arstotzka hacia el hecho de que forasteros entren a su país.

Todos estos elementos se articulan para conformar una narrativa que trata de reflejar una realidad en distintos países del mundo, la vida diaria de funcionarios de gobierno que no les queda otra opción más que servir a los intereses de su país, hecho que los lleva a ser constante objeto de quejas y ataques únicamente por tratar de cumplir con su trabajo. Así como la población civil, la cual se ve presa y víctima de catástrofes provocadas por sus gobiernos, orillándolos a desplazarse como forma de reencontrarse con sus familias, encontrar mejores oportunidades de vida o quedarse en su país de origen a sufrir las consecuencias de la guerra, como: la inseguridad, el hambre, la pobreza, etcétera. De esta forma, la película adquiere un dinamismo más profundo que una simple demostración de la labor de un inspector de un control fronterizo.

Materialización

- **Secuencia 1**

Se nos brinda, a través de un fondo en negro con líneas de texto, el contexto en el que se desenvuelve el filme. Estas líneas nos sitúan de manera temporal en el año de 1982, así como de manera espacial en el Este de Grestin, en Arstotzka. Así como la forma en la que la guerra de este país con Kolechia ha terminado, informándonos que se ha establecido un control fronterizo en el ya mencionado Grestin.

I982 - EAST GRESTIN, ARSTOTZKA
THE 6-YEAR WAR WITH NEIGHBORING
KOLECHIA IS OVER.
THERE IS A FRAGILE PEACE.
A BORDER CHECKPOINT NOW SEPARATES
EAST AND WEST GRESTIN.

Fig. 89: secuencia introductoria

- **Secuencia 2**

A través de un encuadre en *long shot*, trata de establecerse mejor el contexto espacial, ya que se nos ofrece un vistazo del exterior de lo que parece ser el control fronterizo, así como al protagonista del filme: el inspector, quien camina de derecha a izquierda de la imagen. Paralelamente, se deja notar cierta desolación, ya que se trata de un espacio muy abierto y con objetos que bien podrían considerarse basura. Si bien el encuadre también se encuentra posicionado levemente en contrapicado y realiza un ligero movimiento de arriba a abajo, no parece aportar ningún significado. La duración de este es de diez segundos y tiene un ritmo tranquilo.



Fig. 90: único encuadre y escena de la secuencia dos

- **Secuencia 3**

Predominan los encuadres medios y cerrados. Mediante el uso de *medium shots* y *medium close ups* se muestra la llegada del inspector a su puesto, el cual, de forma muy meticulosa se prepara para empezar a trabajar. Resulta interesante el plano detalle donde se mira la fotografía de su familia ya que, si bien nos permite descubrir que el inspector es un padre de familia, también resalta por la composición del encuadre, debido a que en un segundo plano se puede observar la frase: “Gloria a Arstotzka!”, la cual se encuentra impresa en un cuadro que le recuerda al inspector su deber. Y este, al reposar allí la foto, permite dar a entender que su familia es una de las cosas más importantes para él, incluso por encima de su labor.



Fig. 91: fotografía de la familia del inspector y el lugar donde es colocada

Esta secuencia marca una tendencia que será constante en el filme, y es que cada interacción que tenga con los demás se grabará en planos cerrados y medios, como forma de hacer notar mejor las emociones de cada personaje: “en el primer plano del rostro humano se manifiesta mejor el poder de significado psicológico y dramático del film” (Marcel, 2002, pág. 45), demostrar “enfrentamiento” o su posición de poder por medio de movimientos panorámicos. Así como una angulación de cámara en cenital, para mostrar la forma en la que el inspector ejerce su oficio y planos detalle, sobre los documentos que este examina.

Elementos que se pueden notar cuando Mariusz Kwasek entra al control:

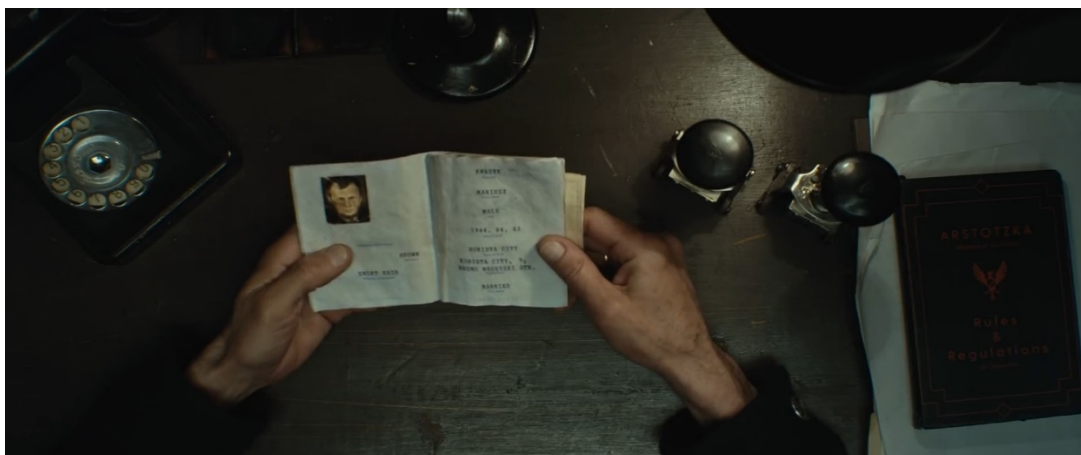


Fig. 92: plano cenital del escritorio del inspector

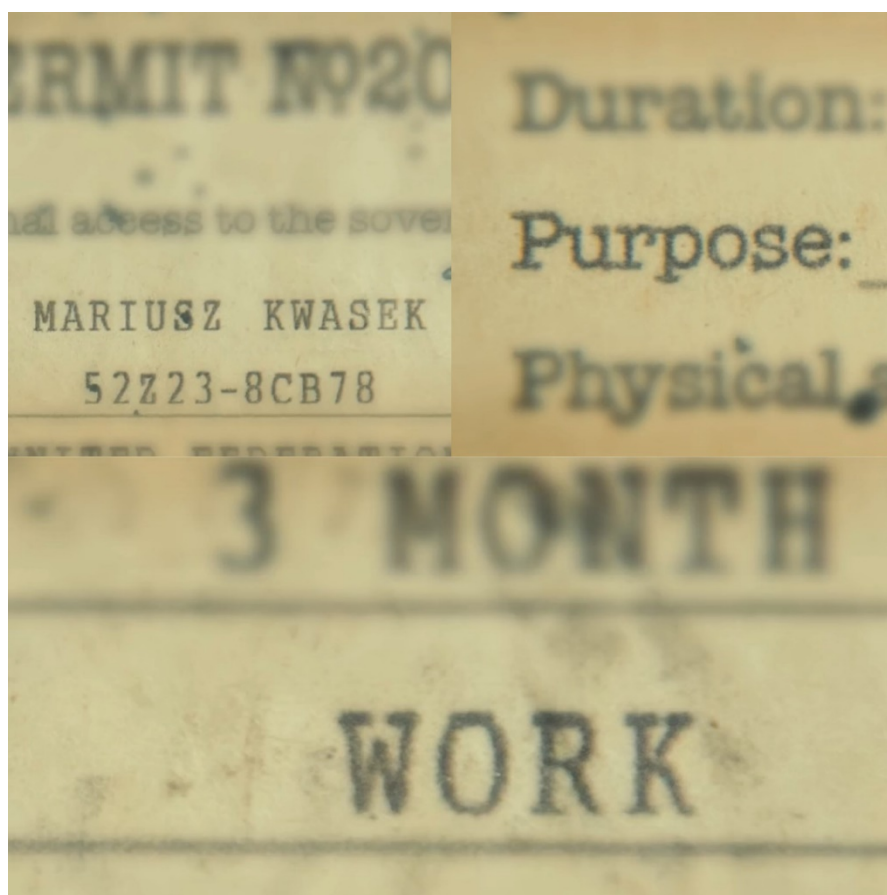


Fig. 93: planos detalle de los documentos



Fig. 94: interacción entre Mariusz y el inspector

Este último es el que genera una confrontación de fuerzas, pues uno se encuentra colocado del lado derecho del encuadre y otro en el izquierdo, dando a entender que se está librando una clase de “enfrentamiento” que definirá al “vencedor”, en este caso, el inspector. Algo particular de estas tomas se encuentra en el vidrio que separa a ambas partes, sobre todo cuando Mariusz sale del lugar, pues a pesar de el encuadre nos muestra las espaldas del protagonista, podemos darnos cuenta de sus expresiones faciales a través del reflejo, lo cual funciona de forma interesante no solo de forma visual sino metafóricamente, porque pareciese como si el inspector se reflejara también en aquellas personas a las que atiende, una proyección de sí mismo que remarca más la forma en la este actúa en contra de su moral conformando también metáfora ideológica: “su objeto es hacer brotar en la conciencia del espectador una idea cuyo alcance supera con mucho el cuadro de acción del film, y que implica una postura más amplia en cuanto a los problemas humanos” (pág. 104), gracias a hacer referencia a una problemática social y/o de valores.



Fig. 95: reflejo del inspector en el vidrio

Como se advirtió anteriormente, esta clase de acciones y encuadres se repiten a lo largo de la secuencia. Sin embargo, no sería hasta se presenta el dilema de dejar pasar o negarle la entrada a Elisa Katsenja, que estos aspectos adquieren un tono emocional ligeramente distinto, sobre todo por parte del inspector, pues al momento de decidir qué hacer con ella, se utiliza un encuadre en *medium shot* que hace completo énfasis en las expresiones de preocupación y tristeza en la cara de este, siendo uno de los pocos momentos donde de verdad se le nota trastornado por lo que está a punto de hacer.



Fig. 96: expresiones en la cara del inspector

Otro momento interesante se localiza justo cuando Elisa se retira, dejando un collar sobre la mesa. Este encuadre en *long shot* nos muestra al inspector con un semblante y una expresión de profunda tristeza gracias a lo que acaba de ocurrir, sin embargo, lo que resalta de esta imagen es el fondo, pues a pesar de lo que el protagonista está viviendo, una vez más se nos recuerda que no deja de estar en servicio y que no importa lo que él esté sintiendo, siempre va a tener al gobierno “a sus espaldas” presionándolo para hacer lo que es mejor para el país, aún si eso va en contra de los principios del inspector.

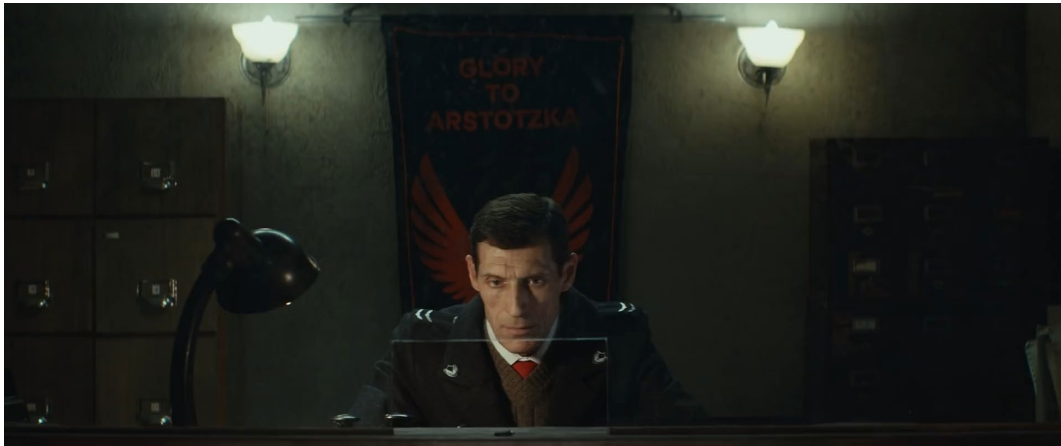


Fig. 97: el inspector mira el collar que le dejó Elisa

Otro momento crucial, y ya cercano al final de esta secuencia, se encuentra cuando Ivana Robinsky le ruega al inspector que la deje pasar. Visualizándose en plano detalle la foto de su familia y el collar de Elisa, elementos que permiten dejar entre ver que el protagonista se siente culpable y decide, por una vez, hacer lo que él considera que es lo correcto en ese momento.



Fig. 98: familia del inspector y collar de Elisa

Secuencia 4

Da comienzo con un plano detalle del suelo, el cual está lleno de escombros y algunos cadáveres. Siendo un punto crucial, pues no sólo se nos permite ver un poco del daño que la explosión ha provocado, sino también los restos de la blusa que Ivana Robinsky traía puesta, dando a entender que ella fue la responsable de la detonación de una bomba, que probablemente cargaba consigo. Resulta particular también si tomamos en cuenta que es el único personaje en toda la película que tiene una prenda tan colorida como esa, siendo el elemento que permite la identificación del responsable del atentado.



Fig. 99: el antes y después de Ivana Robinsky

De esta manera es que podemos argumentar que el cortometraje se encuentra construido mediante un montaje línea: “designa la organización de una película que contiene una acción única expuesta en una serie de escenas situadas según un orden lógico y cronológico” (pág. 168), permite distinguir un hilo claro de acontecimientos y una captación clara de su mensaje. Y a pesar de que sea una repetición constante de las mismas acciones y situaciones, los saltos entre los planos detalle y abiertos, sumados a una actuación que permite empatizar con el protagonista, da paso a una lectura entretenida e interesante. Teniendo su final como uno de los puntos más fuertes de esta película, pues no existe ningún aspecto que nos prepare para ese momento, sobre todo si consideramos que gran parte del filme se nos plantea como si se tratase de un día normal y poco trascendente, inclusive ya aproximándose a su clímax y desenlace, con la forma tan serena, alegre y tranquila con la que se capta e ilustra a Isaac e Ivana Robinsky. Aspectos que, sin duda, no permiten distinguir de qué manera ocurrirá su desenlace.

Comparativa

Como ha podido observarse a lo largo de esta investigación, queda más que claro que la naturaleza puramente visual del cine dista mucho de la naturaleza jugabilística de los videojuegos. Si bien ya se ha establecido anteriormente que estos últimos pueden llegar a beneficiarse de los aspectos técnicos de los filmes, el cine no se beneficia del todo del apartado interactivo, al menos no de la forma en la que los videojuegos lo hacen. Es de esta manera que aún queda darle respuesta a la forma en la que se ha adaptado cinematográficamente *Papers, Please* (2013), para lo cual se procederá a explicar qué elementos han podido dar el salto, de qué manera se ha sido posible y qué aspectos no han podido trascender y/o explicarse de forma audiovisual.

Para poder realizar esta comparación de una forma más ordenada, se hará uso de dos instancias del modelo de análisis cinematográfico, ya que se considera ser compatibles igualmente para hablar sobre el videojuego. Así, se procederá a realizar esta equivalencia desde su conceptualización y materialización.

Conceptualización

Papers, Please: The Short Film comienza recuperando el contexto espacial y temporal del juego: la finalización de una guerra de seis años con el país vecino de Kolechia y la apertura de un puesto fronterizo. Más específicamente, retoma una serie de situaciones que ocurren durante los días 17 y 26 del videojuego. Durante estos días, Sergiu Volda llega al puesto fronterizo a reemplazar a Calensk, volviéndose amigo del inspector gracias a contarle su experiencia en la Guerra de Seis Años y la forma en la que conoció a una mujer de la cual está enamorado, en esta última ocasión pidiéndole que la deje entrar al país al día siguiente que se presente.

En el filme, se hace omisión de la mayoría de estos elementos mencionados, únicamente se nos presenta a Sergiu (del cual sólo se menciona su nombre, no su apellido), dándonos a entender que ya existe una relación entre él y el inspector gracias a la forma en la que este último entiende su solicitud. A pesar de esta elipsis de aspectos que brindan contexto a la situación, puede entenderse a través de las imágenes que Elisa Katsenja tiene algún tipo de relación con Sergiu (en este acaso amorosa), sobre todo por el collar que ésta le da al

inspector, cosa que en el juego ocurre al revés: Sergiu le da el collar al inspector para que éste se lo dé a Elisa.

De esta forma, lo que en el videojuego (al menos en la forma en la que se jugó para esta investigación) se trata de una historia con un desenlace feliz para los dos – pues se vuelven a reencontrar – en la película se decidió que ambos no pudieran estar juntos, dotando a esta situación de un carácter un tanto trágico y más dramático. Si bien en el videojuego también existe la opción de que Sergiu muera y/o se rechace a Elisa, esto último no tiene tanta trascendencia y/o impacto como sí lo tiene en la película ya que, como podemos recordar, es uno de los hechos permite que el inspector deje acceder a Ivana Robinksy a Arstotzka a pesar de no tener un permiso de entrada.

Este juego de esposo y esposa, también ocurre originalmente en el día 5 del videojuego (con Pyotr y Katya Vostok), sólo que en la película resulta un hecho más significativo, ya que en el juego se retratan como dos ciudadanos comunes y corrientes e intrascendentes, mientras que en el filme como dos personas que tienen por objetivo detonar una bomba en el puesto fronterizo. Los ataques hacia tal lugar por detractores también se ven reflejada constantemente en el videojuego, de hecho, se puede afirmar que la película toma lugar en el día 26 del videojuego, que es donde se presenta Elisa y ocurre un ataque coordinado entre tres personas.

Así mismo e igualmente, se recupera la necesidad de tener un permiso de trabajo para entrar a Arstotzka, hecho representado por Mariusz Kwasek. Si bien es cierto que esta situación ocurre con muchas personas en el juego, se expande visualmente para denotar el dolor que representa la imposibilidad de no poder cuidar ni estar con tu familia a pesar de todos tus esfuerzos, como ya se explicó anteriormente en esta investigación.

En un apartado más general, la película continúa con la tendencia de ofrecer una estética con colores apagados, un arte que denota decadencia y vestuarios muy simples o con poco adorno; características que acentúan de manera más profunda el tono desolador, frío y lúgubre que ya se podía alcanzar a distinguir desde el videojuego.

Dentro de este orden de ideas es que la película, al igual que el videojuego, se trata de una historia compuesta por pequeñas historias, pudiendo contar también como una similitud. Sin

embargo, al mismo tiempo también conforma su más grande diferencia, la cual tiene origen en las condiciones de cada medio, ya que mientras uno, vuelve a la historia una experiencia más sobria y sencilla de lectura gracias al uso de la estructura dramática clásica, el otro exige una mayor atención y análisis de elementos al lector gracias a la naturaleza hipertextual del videojuego, es decir: su condición interactiva.

Materialización

Lo que más queda claro al momento de observar este cortometraje, es que muchos de los encuadres comparten cierta similitud con aquello que se puede observar en el videojuego, es decir, comparten perspectivas. Si bien el videojuego no cuenta con juegos de cámara, se podría considerar como un juego con vista en primera persona, ya que (de una forma un tanto extraña) nuestra perspectiva es la del inspector. En este sentido, es que puede definir que el filme recupera ciertos “encuadres” de la interfaz del videojuego.



Fig. 100: comparación de interfaz y posición de cámara

Esto resulta un punto interesante, porque es un aspecto que permite conectar no con el juego en sí, sino más directamente con la experiencia de juego, permitiendo acercar al espectador un poco más a ello (obviamente a quién ya haya jugado el juego de antemano). Lo mismo ocurre con el “encuadre” que tienen los civiles en el juego, se pueden observar en una posición muy similar.



Fig. 101: posición de cámara de los civiles

Sin embargo, el montaje que permite acercar a la película del videojuego en términos de mecánicas, se encuentra en la forma en la que se ilustra la manera en la que el inspector revisa los documentos en búsqueda de inconsistencias, lo cual es uno de los factores clave y de los más importantes en la interactividad del videojuego.

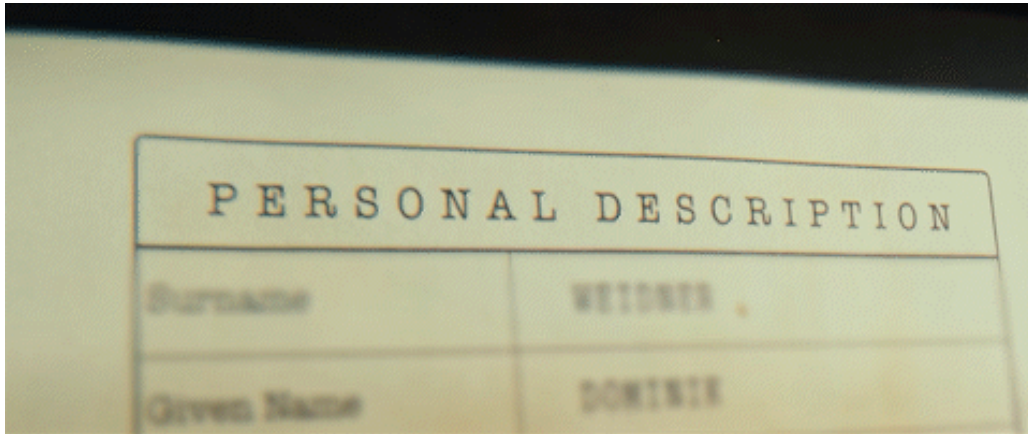


Fig. 102: montaje sobre la revisión de documentos. (Si no se reproduce la imagen, puede visualizarse en: <https://drive.google.com/file/d/1RVSWWdshSWHTQk56h5XmmL0noVqUqs8H/view?usp=sharing>)

De forma paralela, el filme logra expandir de forma visual algunos elementos que en el videojuego quedan un poco a la imaginación, como puede ser el aspecto físico y emocional del inspector, su espacio de trabajo y la apariencia exterior del puesto fronterizo; cuestiones que logran responderse en la película de forma un tanto limitada (por cuestiones de formato), pero suficiente.



Fig. 103: ubicaciones de *Papers Please: The Short Film*

En este sentido puede comprenderse que el apartado técnico de *Papers Please: The Short Film* guarda muy profunda similitud con lo que se puede ver y experimentar en el videojuego, siendo uno de los aspectos más fuertes de este filme, pues se ha logrado trascender ya no solamente aspectos del apartado visual y de la narrativo, sino uno de los elementos clave dentro de su interactividad y que más resulta complicado que sea ilustrado: la forma en la que se resuelven problemáticas, siendo en este caso el análisis de documentos.

CAPÍTULO 5: Conclusiones

A lo largo de esta investigación se trató de explicar la manera en la que el cine y los videojuegos se estructuran y se componen. Introduciendo terminología que nos ayudó a comprender de manera más profunda el reto que representa adaptar un producto de forma cinematográfica, comprendiendo y explicando que no existe un esquema correcto de adaptación y que no existe condición alguna por la cual la expresión visual tenga que ser víctima total de un fenómeno de “restricción imaginativa”, sino que tiene que alejarse de las palabras para inventarse de forma única e independiente.

Es por ello que la necesidad de explicar el lenguaje cinematográfico resultó vital para comprender de qué manera es que el cine logra inventar sus maneras de contar. Comprendiendo la forma en la que los distintos tipos de encuadres, angulaciones y posiciones de cámaras ayudan a construir una historia secundaria, es decir, un relato en el que las imágenes pueden llegar a contar sin decir nada realmente: una narrativa visual que puede adquirir su propio significado.

En este sentido se tuvo que comprender que el hablar de narrativa implica hablar de literatura. Si bien me topé con la dificultad que conlleva explicar y, sobre todo, definirla, se trató de brindar una perspectiva clara y sencilla de qué características conforman a la forma más clásica de la literatura, comprendiendo su linealidad, su forma de narrar y la manera en la que, a través del manejo del extraordinario del lenguaje, se logra crear una experiencia que busca estimular la imaginación y emociones del lector, originando una experiencia única para cada individuo.

En función de lo planteado es que se tuvo que desarrollar la forma en la que la literatura logró también encontrar su lugar dentro del mundo digital, en algo denominado: hipertexto. Aclarando que, si bien no era algo que no se haya explorado en la literatura tradicional, logró posicionarse como una evolución de este arte, ya que el aspecto tecnológico logro crear estructuras que permitían profundizar y acceder al texto de formas distintas, brindándole al texto una dimensión mucho más íntima y satisfactoria, debido a una experiencia más participativa.

Este último apartado resultó fundamental para comprender cuál es el campo de acción de los videojuegos pues estos, se benefician de cada aspecto que conforma al hipertexto, llevando a la interactividad a un nuevo nivel, ofreciendo mundos ficticios que motivan al jugador a resolver problemas de distinta naturaleza, como forma de cumplir objetivos a través de un entorno de reglas; siendo las distintas formas de combinación de estos elementos los que caracterizan a cada género.

Por consiguiente, era necesario distinguir que los videojuegos se clasifican independiente de su narrativa, porque las mecánicas tienen más peso en la identidad de los mismos. Sin embargo, se pudo demostrar que los videojuegos de aventuras gráficas, a pesar de esta condición, se enfocan en la creación de una construcción literaria, teniendo a su guion como uno de los aspectos más importantes y característicos de este género. Caso contrario en los juegos de simulación, los cuales su énfasis se encuentra en el realismo de replicación de una determinada labor.

Una vez aclarados los aspectos que conforman a los videojuegos es que se procedió a desarrollar la relación que guardan estos con el cine y la literatura, habiendo establecido que estos medios comparten: el fenómeno de “el círculo mágico”, tipos de narrativas, escenas pregrabadas, encuadres, posiciones de cámara, efectos visuales y sonoros; los cuales influyen significativamente en la intención de cada videojuego sobre el jugador. Habiendo establecido una vez más que si bien se hace uso de aspectos que ya existían dentro del cine y la literatura, el control del espectador sobre el producto logra una experiencia más profunda.

En materia del análisis a los productos audiovisuales, se puede concluir que el videojuego *Papers, Please* (2013) sigue una estructura del hipertexto “jerarquizada”, la cual permite al jugador decidir de qué manera quiere seguir el transcurso de la historia, a partir de la libre elección y acoplamiento de relatos de distintos personajes sobre una línea principal de historia, acerca de un inspector de un puesto fronterizo cuya moral se ve corrompida gracias al cumplimiento de su labor, cuyas decisiones no solamente recaen en sí mismo sino también en el transcurso de un país y sus civiles. Premisa que se repite nuevamente en *Papers, Please: The Short Film* (2018), solamente que, gracias a seguir la estructura clásica del drama y el uso del lenguaje cinematográfico, ahora puede observarse de primera mano el conflicto que

llega al sufrir el inspector al tener que ayudar a alguien en suma necesidad, y las consecuencias que puede acarrear el actuar por un determinado bien.

En este orden de ideas, es que se puede empezar a concluir que *Papers, Please: The Short Film* (2018) realiza un buen trabajo al condensar los elementos de historia que más definen al juego original, los cuales son: un inspector de puesto fronterizo que se preocupa por el bien de su familia, situaciones de extrema particularidad que ponen en duda su moral y los ataques sufridos por opositores del gobierno y/o país.

Y si bien es cierto que omite algunos elementos que brindan más contexto y sentido a la historia que trata de plantear, el montaje y los juegos de cámara permiten construir una trama que no necesita de muchos detalles. Compensándose con la creación de un drama que demuestra los estragos de la población civil ante el término de una guerra, en temas como: el desplazamiento del lugar de origen, la imposibilidad de reencontrarse con los seres queridos, las consecuencias del fanatismo y – sobre todo – hasta qué punto vale más el trabajo que la integridad moral de un ser humano.

Características narrativas que – si bien existen en el videojuego también – el uso de elementos dramáticos, la actuación de personas reales y una estructura lineal permite que la trama y su mensaje tenga un mayor impacto en el espectador, conformando otro de los puntos fuertes de este cortometraje y hecho que – paralelamente – deja en evidencia al videojuego. Ya que, si bien su estructura hipertextual resulta una “bondad”, también puede resultar en uno de sus puntos más negativos. Y es que, gracias a tantas variables y cantidad de decisiones por tomar, se corre el riesgo de que la historia (y su mensaje) se pierda dentro de sí misma, es decir: resulta sencillo perder el hilo de los acontecimientos gracias a la cantidad de cosas a las cuales hay que prestarle atención, y *Papers, Please* (2013) no es la excepción.

Se puede concluir también que *Papers, Please: The Short Film* (2018) acierta también en la forma de trascender visualmente las perspectivas que ya se podían observar desde el videojuego, pero sobre todo, por la forma en la que logra ilustrar uno de los puntos clave de la experiencia de juego: el análisis detallado de documentos y la posterior evaluación sobre la entrada de individuos al país. Hecho que, a su vez, resulta el punto de entrada a aquellos que nunca lo han jugado, recibiendo una prueba de qué es lo que se pueden encontrar con el

videojuego, es decir: a qué mecánicas, situaciones, decisiones y consecuencias se van a tener que enfrentar.

En este sentido se concluye que *Papers, Please* (2013) y *Papers, Please: The Short Film* (2018) funcionan como un buen ejercicio de adaptación de un videojuego al cine, habiendo logrado ilustrar y expandir las mecánicas y elementos narrativos de su contraparte original: representando visualmente una actividad que realiza el jugador y dándole forma y cuerpo a los escenarios y personajes del mismo. Sentencias que pueden explicar el por qué otras adaptaciones de videojuegos a la pantalla grande no han sido del agrado de los jugadores, y es que lo puramente visual no es del todo compatible con un concepto como lo son las mecánicas jugables, las cuales han sido concebidas con esa única intención: el ser jugadas. Sufriendo un fenómeno parecido al que ocurre con la literatura ya que, si bien no siempre llega a restringir del todo la imaginación – que realmente también llega a ocurrir –, sí se restringe completamente el control del jugador sobre el producto, evitándole recibir la satisfacción que representa la resolución de problemas por uno mismo.

Bibliografía

- Adams, E. (2014). *Fundamentals of Game Design (Third Edition)*. California: Pearson Education.
- Barthes, R. (1970). *Análisis estructural del relato*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- Barthes, R. (1974). *S/Z*. Nueva York: Hill and Wang.
- Bluestone, G. (1961). *Novels into Film*. Berkeley y Los Angeles: University of California Press.
- Bodeen, D. (1963). The Adapting Art. *Films in Review*, 349.
- Brown, P. (2012). *The Legend of Zelda and Abraham Maslow's Theory of Needs: A Social-Psychological Study of the Computer Game and its Players*. Recuperado el 16 de abril de 2022, de University of Manchester: https://www.research.manchester.ac.uk/portal/files/54522692/FULL_TEXT.PDF
- Calvo, A. (2002). *Lectura y escritura en al hipertexto*. Obtenido de Espéculo: <https://webs.ucm.es/info/especulo/numero22/hipertex.html>
- Dos Santos, A. (2013). Alicia a través de la pantalla. Lecturas literarias en el S.XXI. En *Literaturas en la pantalla: antecedentes y características* (págs. 119-134). Salamanca: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- Eagleton, T. (1998). *Una introducción a la teoría literaria*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Eco, U. (2012). *La Estrategia de la Ilusión*. México: Debolsillo. Obtenido de http://semioticaredes-carlon.com/wp-content/uploads/2018/04/Eco_la_transparencia_perdida.pdf
- Egenfeldt, S., Heide, J., & Pajares, S. (2008). *Understanding Videogames: The Essential Introduction*. New York: Routledge.
- Fakazli, A. (diciembre de 2020). The Effect of Covid-19 Pandemic on Digital Games and eSports. *International Journal of Sport Culture and Science*. Obtenido de <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1208099>
- Gainza, C. (2017). ¿Cómo leemos un texto hipertextual?: una exploración de la lectura de literatura digital. *Revista de Humanidades*(35), 43-74. Obtenido de <https://www.redalyc.org/journal/3212/321249925003/html/>
- Game Developer. (05 de agosto de 2006). *A Detailed Cross-Examination of Yesterday and Today's Best-Selling Platform Games*. Recuperado el 17 de abril de 2022, de Game Developer: <https://www.gamedeveloper.com/business/a-detailed-cross-examination-of-yesterday-and-today-s-best-selling-platform-games>

- GameSpot. (13 de Octubre de 2013). *Why Do We Care About Fictional Characters? - Reality Check*. Recuperado el 10 de mayo de 2022, de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=CmurTP3MF4Y>
- García, V. (1974). *La Poética de Aristóteles*. Madrid: Gredos.
- Genette, G. (1983). *Narrative Discourses*. Ithaca: Cornell University Press.
- Goicoechea de Jorge, M. (2013). *Alicia a través de la pantalla. Lecturas literarias en el siglo XXI*. Salamanca: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- Huizinga, J. (2012). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial.
- Hutcheon, L. (2013). *Theory of Adaptation*. Abingdon: Routledge.
- Insider Intelligence. (7 de mayo de 2022). *Esports Ecosystem in 2022: Key industry companies, viewership growth trends, and market revenue stats*. Recuperado el 17 de abril de 2022, de Insider Intelligence: <https://www.insiderintelligence.com/insights/esports-ecosystem-market-report/>
- Isabela, G., Lobel, A., & Rutger, E. (s.f). *The Benefits of Playing Videogames*. Obtenido de American Psychological Association: <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/amp-a0034857.pdf>
- Iser, W. (1974). *The Implied Reader*. Baltimore y Londres: The Johns Hopkins University Press.
- Jenkins, D. (13 de agosto de 2013). *Papers, Please review – the banality of evil*. Obtenido de Metro: <https://metro.co.uk/2013/08/12/papers-please-review-the-banality-of-evil-3920711/>
- Jenkins, H. (2004). Game Design as Narrative Architecture. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Obtenido de <https://web.mit.edu/~21fms/People/henry3/games&narrative.html>
- Kent, S. L. (2017). *La Gran Historia de los Videojuegos*. España: Ediciones B.
- Kühn, S., Gleich, T., Lorenz, R. C., Lindenberger, U., & Gallinat, J. (29 de Octubre de 2013). *How video gaming can be beneficial for the brain*. Obtenido de Max Planck Gesellschaft: <https://www.mpg.de/research/video-games-brain>
- Lamarca, M. (29 de julio de 2018). *Estructura de un hipertexto*. Obtenido de Hipertexto: <http://www.hipertexto.info/documentos/estructura.htm>
- Lexicon A to Z: Sim. (marzo de 1996). *Next Generation*(15), 41. Obtenido de <https://archive.org/details/nextgen-issue-015/page/n41/mode/2up>
- Limelight. (2021). *The State of Global Gaming - 2020*. Recuperado el 4 de abril de 2022, de Limelight: <https://www.limelight.com/resources/white-paper/state-of-online-gaming-2020/>

- Lindley, C. (2002). *The gameplay gestalt: narrative and interactive storytelling*. Visby: The Interactive Institute.
- López, B. (2010). *Juego*. Madrid: Alesia Games.
- Lupa, I. (6 de julio de 2020). *Survey: Renters Spent 110 Hours Gaming During Quarantine, "Call of Duty" Tops List*. Obtenido de RentCafe: <https://www.rentcafe.com/blog/apartmentliving/lifestyle/survey-renters-110-hours-gaming-quarantine/>
- Marcel, M. (2002). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Martinez, P. (1 de enero de 2021). *Director John Carpenter Talks Loving 'Fallout 76' and Why Video-Game Movies Don't Work*. Recuperado el 4 de mayo de 2022, de Newsweek: <https://www.newsweek.com/john-carpenter-interview-music-soundtrack-video-games-twitter-movies-1564888>
- McFarlane, B. (1996). *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*. Oxford: Clarendon Press.
- McGonigal, J. (2013). *¿Por qué los videojuegos pueden mejorar tu vida y cambiar el mundo?: Un encuentro entre el mundo virtual y el real en el que las personas salen favorecidas*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno.
- Medina, J. (26 de septiembre de 2017). *Stephen King On Why The Dark Tower Was So Hard To Adapt*. Obtenido de LRM online: <https://lrmonline.com/news/stephen-king-on-why-the-dark-tower-was-so-hard-to-adapt/>
- Metz, C. (2001). *El significante imaginario: psicoanálisis y cine*. Barcelona: Paidós.
- Miller, C. (2004). *Digital Storytelling: A creator's guide to interactive entertainment*. Burlington: Focal Press.
- Mostitski, V. (28 de marzo de 2014). *Lucas Pope talks childhood, Eastern Europe, speed metal and the goal behind Papers Please*. Obtenido de Disgusting Men: <https://disgustingmen.com/lucas-pope-talks-childhood-eastern-europe-speed-metal-and-the-goal-behind-papers-please/>
- Murúa, G. (2016). *El pixel hace la fuerza: narrativa, cine y videojuegos en la era de las hipermediaciones*. Buenos Aires: Elaleph.com.
- Nelson, T. (1982). *Literary Machines*. Swarthmore: Publicación propia.
- New York University. (s.f.). *Clara Fernández-Vara*. Obtenido de Game Center: <https://gamecenter.nyu.edu/faculty/clara-fernandez-vara/>
- Niki Leigh. (6 de abril de 2013). *Hearts of Darkness: A Filmmaker's Apocalypse (1991)* [Archivo de Vídeo]. Youtube. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=0fYy36b0URI>

- O'Sullivan, J. (2019). *Towards a Digital Poetics: Electronic Literature and Literary Games*. Cork: Palgrave Macmillan.
- Ramírez, J. (25 de marzo de 2013). *Tres propuestas analíticas e interpretativas del texto literario: estructuralismo, semiótica y sociocrítica*. Obtenido de Tecnológico de Costa Rica:
<https://revistas.tec.ac.cr/index.php/comunicacion/article/view/1201/1108>
- Real Academia Española. (2021). *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., versión 23.5 en línea. Recuperado el 11 de mayo de 2022, de <https://dle.rae.es/juego>
- Rodríguez, P. (2019). *Modelo para el análisis narrativo de videojuegos: dos estudios de caso*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid. Obtenido de https://eprints.ucm.es/id/eprint/51568/1/TFM_Rodriguez_Paula_publico.pdf
- Russoniello, C., O'Brien, K., & Parks, J. (2009). The effectiveness of casual video games in improving mood and decreasing stress. *J. Cyber Ther. Rehabil*(2), 53-66.
- Ryan, M. (2004). *Narrative across media: The languages of storytelling*. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press.
- Sutherland, J. (2013). *A Little History of Literature*. New Heaven y Londres: Yale University Press.
- Sylvester, T. (2013). *Designing Games*. O'Reilly Media, Inc.
- Takahashi, D. (9 de Marzo de 2021). *Newzoo: Game livestreaming should grow 10% to 728.8M viewers this year*. Recuperado el 10 de Mayo de 2022, de VentureBeat: <https://venturebeat.com/2021/03/09/newzoo-game-livestreaming-will-grow-10-to-728-8m-viewers-this-year/>
- The ESA. (Julio de 2021). *2021 Essential Facts About the Video Game Industry*. Recuperado el 22 de marzo de 2022, de Entertainment Software Association: <https://www.theesa.com/resource/2021-essential-facts-about-the-video-game-industry/>
- Williams, W. (2017). *Significant Zero: Heroes, Villains, and the Fight for Art and Soul in Video Games*. Nueva York: Atria Books.
- Wolf, M. (1 de Octubre de 1997). *Inventing Space: Toward a Taxonomy of On- and Off-Screen Space in Video Games*. Recuperado el 30 de abril de 2022, de Film Quarterly:
<https://www.proquest.com/openview/cfdac47516947b90f6745c8cc6bc8c38/1?pq-origsite=gscholar&cbl=40894>
- Wolf, M. (2001). *The Medium of the Game*. Texas: University of Texas.