

REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL INSTITUCIONAL

Vínculos: videojuego-cine como medios de comunicación

Autor: Paulina Valdovinos Avalos

Tesis presentada para obtener el título de:
Lic. En Ciencias de la Comunicación [sic]

Nombre del asesor:
Ricardo Ostos Martínez

Este documento está disponible para su consulta en el Repositorio Académico Digital Institucional de la Universidad Vasco de Quiroga, cuyo objetivo es integrar organizar, almacenar, preservar y difundir en formato digital la producción intelectual resultante de la actividad académica, científica e investigadora de los diferentes campus de la universidad, para beneficio de la comunidad universitaria.

Esta iniciativa está a cargo del Centro de Información y Documentación “Dr. Silvio Zavala” que lleva adelante las tareas de gestión y coordinación para la concreción de los objetivos planteados.

Esta Tesis se publica bajo licencia Creative Commons de tipo “Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada”, se permite su consulta siempre y cuando se mantenga el reconocimiento de sus autores, no se haga uso comercial de las obras derivadas.



UVAQ
UNIVERSIDAD VASCO DE QUIROGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

INFORME FINAL DE LA TESIS:

**“VÍNCULOS: VIDEOJUEGO – CINE
Como Medios de Comunicación”**

TESIS PRESENTADA POR:

Ricardo Ostos Martínez

COMO REQUISITO PARCIAL PARA OBTENER LA
LICENCIATURA EN:
CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN.

ASESORADO POR:

C. Dr. Laila Magali Montes Niño

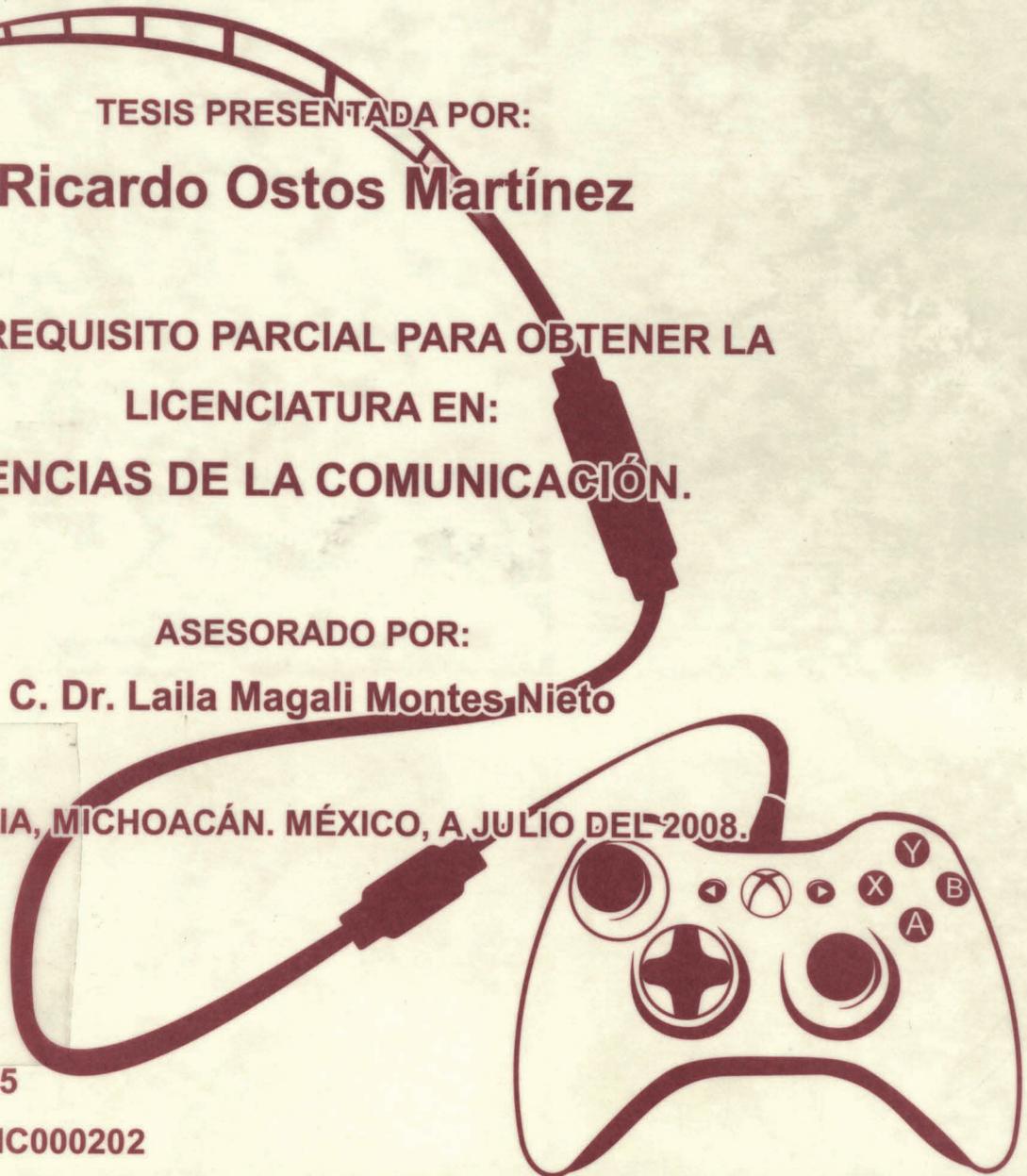
MORELIA, MICHOACÁN. MÉXICO, A JULIO DEL 2008.

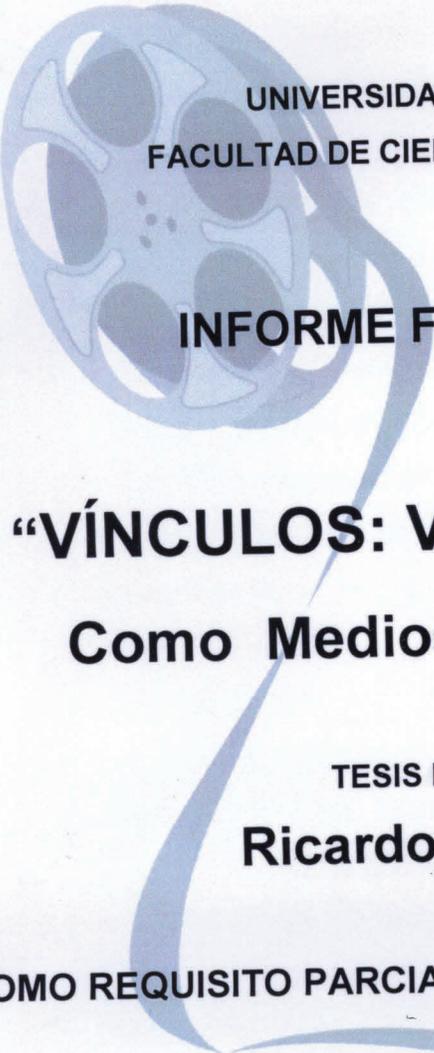


LA T 1098

Clave: 16PSU00125

No. de Acuerdo: LIC000202





UVAQ
UNIVERSIDAD VASCO DE QUIROGA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

INFORME FINAL DE LA TESIS:

“VÍNCULOS: VIDEOJUEGO – CINE Como Medios de Comunicación”

TESIS PRESENTADA POR:

Ricardo Ostos Martínez

COMO REQUISITO PARCIAL PARA OBTENER LA LICENCIATURA

EN:

CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN.

ASESORADO POR:

C. Dr. Laila Magali Montes Nieto

MORELIA, MICHOACÁN. MÉXICO, A JULIO DEL 2008.



Clave: 16PSU00125

No. de Acuerdo: LIC000202

Esta Tesis está dedicada con agradecimiento a:

Mis padres, quienes me alentaron y ayudaron a llegar hasta donde voy, y estoy seguro que me seguirán ayudando hasta donde llegaré.

Mi Tío Jorge, quien me apoyó durante todos mis años de estudiante, y hasta el día de hoy lo ha seguido haciendo; y sus escritos me han inspirado a seguir con los míos.

Mi Asesora, Magali, sin quien este trabajo no se hubiera logrado completar, y me motivaba a seguir cada vez que yo no le veía futuro.

Mis Amigos de la Universidad, ustedes saben bien quienes son por que son pocos, pero los mejores; y para que no se sientan los nombro: Anel, Cristel, Julio, Miriam, Vero, Yuri y Horacio; este último apoyando con los diseños de portada y de capítulos; a Pau con sus comentarios; y Ale con la ayuda para la creación y diseño final del trabajo.

Mis Amigos de Allá, Demmis, Karla, Marcos, Maritza, Nayell, y Rosy; con quines casi no nos vemos, pero la amistad sigue y sigue.

A mi Nina, mi tía Tita y mi tía Mago; a mis tías y tíos Velásquez Vargas, por el cariño que siempre me han dado; al igual que a mi familia paterna del DF. Y por último a todos aquellos que por falta de espacio me ha sido imposible nombrarlos.

Gracias a todos.

ÍNDICE

Introducción	6
1. MEDIO DE COMUNICACIÓN: Qué Es y Cómo Nace.	16
1.1 ¿Qué es un Medio de Comunicación?	17
1.1.1 Modelos de la Comunicación.	19
1.2 El Cine Como Medio de Comunicación de Masas.	24
1.2.1 Características del Cine.	26
1.3 Los Videojuegos ¿Medio de Comunicación de Masas?	33
1.3.1 Características de los Videojuegos.	39
1.4 Comparativa Cine-Videojuegos.	46
2. HISTORIA & UNIÓN.	51
2.1 El Cine de Ayer y Hoy.	52
2.1.1 El Cine, Tecnología y Evolución.	53
2.1.2 El Cine como Entretenimiento.	56
2.2 Los Videojuegos, Inicio y Evolución.	62
2.2.1 Primeros Pasos, Más de Medio Siglo.	62
2.2.2 Nintendo y la Nueva Generación de Videojuegos.	65
2.2.3 Las Primeras Consolas.	66
2.2.4 Salen los Padres, Entran los Clásicos.	68
2.3 Inicio de la Unión.	72
2.3.1 Primeros Pasos.	73
2.3.2 ¿La Unión Hace la Fuerza?	74
2.4 Alcances de los Videojuegos a Través del Internet	76
3. PERSONAJES, LUGARES Y SONIDOS: Como Medios de Expresión.	80
3.1 Los Personajes.	81
3.1.1 Factores Físicos.	81
3.1.2 Factores Psicológicos y Otros Elementos.	83
3.1.3 Jerarquía.	84

3.2	La Escenografía.	85
3.2.1	Puesta en Escena.	87
3.3	La Música.	90
3.3.1	Soundtrack (Banda Sonora).	92
3.4	El Sonido.	93
3.4.1	Las Voces.	94
3.4.2	Los Ruidos o Efectos Sonoros.	95
3.4.3	El Silencio.	95
4.	LA NARRACIÓN.	97
4.1	Descripción.	98
4.2	Narración-Tiempo.	101
4.2.1	El Tiempo en el Cine y los Videojuegos.	102
4.3	Narración-Espacio.	107
4.3.1	El Espacio en la Narración.	107
4.3.2	El Espacio en el Cine y los Videojuegos.	109
5.	RECEPTORES.	112
5.1	Espectadores.	113
5.1.1	Audiencia.	114
5.2	Videojugadores.	115
5.3	Nuevo Espectador.	116
6.	ANÁLISIS COMPARATIVO: Cine-Videojuegos.	117
6.1	Resident Evil.	120
6.1.1	Ficha Técnica.	121
6.1.2	Personajes.	124
6.1.3	Escenarios.	136
6.1.4	Música y Sonido.	137
6.1.5	Hechos Compartidos (Elementos de los Videojuegos en las Películas)	138

6.2	Tomb Raider.	142
6.2.1	Ficha Técnica.	142
6.2.2	Personajes.	147
6.2.3	Escenarios.	153
6.2.4	Música y Sonido.	156
6.2.5	Hechos Compartidos (Elementos de los Videojuegos en las Películas)	157
6.3	Final Fantasy.	158
6.3.1	Ficha Técnica.	158
6.3.2	Personajes.	162
6.3.3	Escenarios.	167
6.3.4	Música y Sonido.	168
6.3.5	Hechos Compartidos (Elementos de los Videojuegos en las Películas)	169
6.4	Silent Hill.	170
6.4.1	Ficha Técnica.	170
6.4.2	Personajes.	174
6.4.3	Escenarios.	187
6.4.4	Música y Sonido.	189
6.4.5	Hechos Compartidos (Elementos de los Videojuegos en las Películas)	191
	CONCLUSIONES.	194
	REFERENCIAS.	204

INTRODUCCIÓN

¿Podemos poner la interactividad al servicio de un nuevo tipo de experiencia narrativa?

Mary-Laure Ryan.

El presente estudio tiene como objetivo demostrar que los videojuegos son un medio de comunicación de masas, con características narrativas y técnicas semejantes al cine.

Para ello, se realiza la comparación de los elementos de los videojuegos con los elementos cinematográficos; ya que es un hecho que, actualmente los videojuegos han venido a nutrir y otorgar nuevos bríos a los argumentos del séptimo arte; como lo es la saga de películas de *"Resident Evil"* en donde un virus alterado genéticamente comienza como la posible solución a cualquier herida y trastorno físico, pero las consecuencias son desastrosas al reanimar a los muertos; o la película de *"Hitman"* la cual narra las andanzas de un asesino a sueldo, que toda su vida ha sido entrenado para ser el mejor en su trabajo, pero tras involucrarse en un problema político el depredador se vuelve la presa; por nombrar solo un pequeño ejemplo.

En el cine, las personas pueden conocer un mundo distinto al suyo, ver situaciones imposibles de vivir, o de las que no se quieren volver parte, pero que aún así les atrae de alguna forma u otra. Pero gracias a los videojuegos, estas situaciones van un paso más allá, ya que el espectador es participe al punto de decidir el desarrollo de la trama y la acción, y hasta decidir el final de la historia. Su función comunicativa ya no es solamente la de espectador o receptor, sino la de actor o emisor de los mensajes que ejecuta el videojuego. Debido a esto, la industria de los videojuegos ha ampliado sus públicos.

La evolución natural de los juegos electrónicos ha hecho que estos incursionen en distintos géneros, desde el drama, el thriller y la comedia; pasando por la acción, el terror y el humor negro. Por lo cual, cada persona puede elegir una temática que sea de su interés y adentrarse en ese mundo.

Antecedentes:

El análisis social sobre los juegos de video se encuentra satanizado. Esto se debe a que todavía son considerados, por muchos, como una diversión mediocre o para niños, que no debe de importar más que jugar con una nueva muñeca o una figura de acción.

Aunque es la violencia en los niños, adolescentes o adultos el tema recurrente en las investigaciones relacionadas acerca de este entretenimiento, ese tipo de investigación se deja al margen de este estudio.

Pese a lo anterior, los estudios sin prejuicios a los videojuegos han ido apareciendo. Libros como *"Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media"* de Marie-Laure Ryan, o *"Digital Storytelling: A Creator's Guide to Interactive Entertainment"* por Carolyn Handler Miller, son prueba de ello.

La comunicación es un proceso dinámico y activo, que requiere mínimamente la participación del otro.

Wilbur Schramm.

Nosotros vivimos en una sociedad de comunicación, siendo el gatillo que nos moviliza día a día, ya sea en el sentido laboral, o en la vida privada; sin importar si uno es maestro, doctor, escritor, etc;

Gracias a la gran diversidad de medios de comunicación de masas, los humanos hemos iniciado una etapa de una civilización global, permitiendo la interacción de unos con otros, sin importar los límites geográficos que existen.

A través de los años, el cine ha evolucionado hasta convertirse en uno de los mas grandes medios de comunicación, esto es gracias su factor internacional, permitiendo llegar la historia de uno o de muchos a distintos rincones del mundo.

En relación a los videojuegos, la evolución ha sido muy rápida, en comparación a los otros medios; pero el proceso de transformación ha tomado diversos caminos; el primero se encamina hacia el apartado técnico, que es aquel en donde todos los componentes como la música, los efectos visuales, las gráficas, la duración e incluso la interacción son modificados; el otro camino se enfoca en la interacción usuario-usuario, que ha permitido conectar una gran cantidad de videojuegos a Internet. Gracias a estos cambios en la industria la interacción ha evolucionado de gran forma generando la cooperación, la confrontación y la comunicación entre los jugadores.

En la actualidad se puede presuponer que los videojuegos son un medio de comunicación como tal, pero la falta de estudios enfocados a ello y de igual forma la juventud del medio ha provocado la falta de resultados reales.

Justificación:

La importancia de esta investigación es comprender si es factible que un medio de entretenimiento, relativamente nuevo, reúna las características de un medio de comunicación.

En primer lugar, para el completo entendimiento de este estudio, se debe tomar en cuenta que existen una gran variedad de géneros dentro de los videojuegos, pero a diferencia del cine, el género aquí toma una importancia incluso mayor. Esto se debe a que no se puede comparar un juego de deportes,

por ejemplo: *“Winning Eleven”*, contra uno de acción: *“Halo”* por nombrar alguno; o uno de acertijos: *“Big Brain Academy”*, contra uno de peleas, como lo podría ser *“Street Fighter”*.

Las diferencias se entienden con un ejemplo en el ámbito cinematográfico: elijas el film que elijas, de cualquier género, siempre su fin último será el de contarte una historia, ya sea una película de acción como: *“Die Hard”*¹; un drama: *“Amores Perros”*; un documental: *“An Inconvenient Truth”*²; un musical: *“Moulin Rouge!”*; o cualquier otro. Siempre se narrará un acontecimiento, da igual si el creador desea hacerte reflexionar o permitirte pasar un rato alegre.

Mientras que en los videojuegos no es necesario que todos te relaten algo; en los juegos de deportes, puede haber una historia, pero en la mayoría de los casos es la de llevar a tu jugador/equipo hasta el nivel más alto de la competencia. Los de destreza mental no necesariamente deben de contar con una historia; a decir verdad, la mayoría de éstos no tienen una. Y así algunos de los géneros y subgéneros no cuentan con un arco argumental; pero en otros juegos, todo el elemento se genera a través de esa idea. Unos de los mejores exponente son los juegos RPG (Role Playing Game) como *“Final Fantasy”*, los cuales se generan a través de una historia; también los de plataforma por ejemplo: *“Mario Bros.”*; los de aventura: *“Metal Gear Solid”*; incluso los de pelea; *“Soul Calibur”*. Siempre estos juegos cuentan con una historia en torno a la que gira todo su desarrollo, sin importar la complejidad o sencillez de la trama.

Por lo que desde un principio, es necesario separar los juegos en dos tipos, para la comprensión de esta Tesis, dividiéndolos en narrativos y competitivos. Términos generados para la elaboración de la tesis en donde el primer grupo se engloba todo juego, sea el género que sea, pero que cuente con una historia que contar; mientras que los segundos son aquellos que como su nombre lo dice

¹ Duro de Matar.

² La Verdad Incomoda.

sirven solo para competir, pero obligatoriamente no cuentan una historia durante el desarrollo de este.. Aquí solamente se tomarán en cuenta los primeros, ya que cuentan con una trama, por lo que los otros se consideran no adecuados para obtener los resultados buscados.

Otro punto a tomar en cuenta dentro del estudio es el no tomarse en cuenta las películas que se hicieron videojuegos, ya que este fenómeno de mercadotecnia ahonda en otras ramas de estudios que no sirven para aportar nada relevante al tema del presente trabajo. De igual forma no se ahonda en los videojuegos hechos para computadora ya que para lograr entenderlos, el estudio crecería hacia otras ramas; esto es debido a que en una gran mayoría de videojuegos para computadora, los desarrolladores permiten que los jugadores manipulen las herramientas de creación y por ende, puedan generar sus propias experiencias de entretenimiento, a la vez que pueden entregar esa experiencia a otros jugadores.

Por último, se pretende generar un precedente a este tipo de estudios, ya que debido a lo joven de esta industria, todavía se encuentra atrapada en un sinfín de estigmas, lo que ha impedido un estudio formal y sin predisposiciones.

Pregunta de Investigación:

¿Son los videojuegos un Medio de Comunicación Masiva semejante en sus características narrativas y técnicas al cine?

Objetivo General:

Aclarar si los videojuegos son un medio de comunicación de masas, con características narrativas y técnicas semejantes al cine.

Objetivos Particulares:

- ✎ Conocer qué es lo que distingue a un medio de comunicación para ser nombrado como tal.
- ✎ Conocer las trayectorias desde sus inicios hasta la actualidad de los videojuegos y del cine.
- ✎ Definir qué características tienen los personajes, ambientes y sonidos en ambos medios.
- ✎ Definir el tipo de narrativa con la que cuentan tanto el cine como los videojuegos.
- ✎ Conocer los tipos de receptores.
- ✎ Descubrir las diferencias, similitudes y concordancias entre los videojuegos y su contraparte cinematográfica.

Hipótesis:

Los videojuegos son un Medio de Comunicación Masiva en estrecha relación por sus características narrativas y técnicas con el cine.

Método y Metodología:

Para fines de esta investigación se hará un análisis aplicando principios del *Método Comparativo*, del cual se pueden derivar dos acepciones: la primera se considera general, ya que se refiere a la actividad mental lógica, que se genera de situaciones de la vida humana, y consiste en observar semejanzas y diferencias en dos o más objetos; la segunda acepción más reducida, que considera a la comparación como un procedimiento sistemático y ordenado para examinar relaciones, semejanzas y diferencias entre dos o más objetos o fenómenos, con la intención de extraer determinadas conclusiones. Es en esta última acepción donde el término comparación es sinónimo de método comparativo, y su uso suele ir asociado al de método científico. Siendo utilizado la segunda para este estudio.

Se investigarán las características que necesitan cumplir los videojuegos para ser considerados un medio de comunicación y su paralelismo con el cine;

para ello se llevará a cabo el análisis de cuatro sagas de videojuegos, llevados a la pantalla grande. Las cuales fueron escogidas por las similitudes con las que cuentan, pese a la diferencia de género a la que pertenecen y que el desarrollo desde el primer juego ha girado en base a contar una historia, permitiendo con ello que el protagonista no sea un “monito” más, sino un personaje con un presente, un pasado y un futuro incierto, logrando con ello el interesarnos por él. Otro factor a tomar en cuenta es el hecho de que las cuatro franquicias cuentan con un número considerable de seguidores.

Los videojuegos analizados son los siguientes:

- ✿ Resident Evil
- ✿ Tomb Raider
- ✿ Final Fantasy
- ✿ Silent Hill

El modelo que se usará para el análisis de las películas y los videojuegos es una hibridación del “Análisis Cinematográfico”; realmente existen un sinnúmero de modelos de análisis cinematográficos, pero para este estudio tomaremos como base el propuesto por Lauro Zabala en donde se parte de una distinción radical entre la crítica y el análisis cinematográfico. Mientras la crítica se pregunta por el valor de una película (aplicando un criterio estético o ideológico), en cambio el análisis se pregunta por lo que determina la especificidad de cada película particular (aplicando una o varias categorías teóricas a una dimensión o un fragmento de esa película). En otras palabras, el análisis cinematográfico es la actividad que se realiza siguiendo un método sistemático de interpretación, que parte de un proceso de fragmentación y que está apoyado en la teoría cinematográfica.

Los elementos del Análisis Cinematográfico que se toman en cuenta son:

1. Condiciones de Lectura (Contexto de Interpretación)
2. Inicio (Prólogo o Introducción)
3. Imagen (Imágenes en el encuadre desde una perspectiva técnica)
4. Sonido (Sonidos y silencios en la banda sonora)
5. Edición (Relación secuencial entre imágenes)
6. Escena (Imágenes en el encuadre desde una perspectiva dramática)
7. Narración (Elementos estructurales de la historia)
8. Género y Estilo (Convenciones narrativas y formales)
9. Intertextualidad (Relación con otras manifestaciones culturales)
10. Ideología (Perspectiva del relato o Visión del mundo)
11. Final (Última secuencia de la película)
12. Conclusión (Del análisis)

El segundo modelo que complementa la hibridación es el de Sánchez Noriega, que sirve para examinar conversiones de libros-películas y teatro-películas. En donde Sánchez Noriega considera la dimensión histórica y cultural de la adaptación, ofreciendo un panorama comparado que da cuenta de las diferencias y semejanzas en varios niveles. Debido a que su estilo se enfoca a una comparación cine-literatura, el uso de su modelo se hará de una manera libre; utilizándolo como una herramienta para evaluar la simetría entre videojuego y cine sin la carga moral con la que suele ir acompañada.

A continuación se explicará cada uno de los elementos que conforman el modelo híbrido que aquí se trabaja, para el análisis de las películas, tomando como base el juego original y su posterior adaptación cinematográfica.

Cada uno de los elementos se dividirá en los rasgos particulares para los videojuegos y los de las películas.

Ficha Técnica

Para los videojuegos se darán a conocer:

- ☞ Nombre
- ☞ Año de lanzamiento
- ☞ Plataformas en las que ha salido

Mientras que para las películas, los datos a tomar en cuenta para la ficha técnica son:

- ☞ Nombre
- ☞ Director
- ☞ Duración
- ☞ Año
- ☞ Reparto
- ☞ Guionista

El análisis se hará en dos partes, la primera será sobre la narrativa que se genera en los videojuegos, se hará un breve texto que cuente la historia de todos los juegos de manera cronológica. Mientras que en las películas se hará una sinopsis por cada una. Se estudiarán en un segundo momento cada particularidad tanto técnica como narrativa.

Personajes

Aquí se presentará una lista de todos aquellos personajes que tienen un rol importante en la trama general de las historias, y en caso de que en los videojuegos existan continuaciones, en donde los personajes no se repitan, se analizarán de manera global. A su vez se les colocará el dato de en cuales juegos o películas han salido, su personalidad y papel en la trama.

Escenarios

Se explicarán que tipos de escenarios utilizan los videojuegos; así mismo, si éstos se utilizan en las películas. En caso de ser afirmativo, se expondrá cómo se parecen; y si es negativo se expresará la forma en que cambió.

Música y Sonido

Tanto en los videojuegos como en las películas, la música es un factor trascendental, así que se dará a conocer el tipo de música que se utiliza en los videojuegos y en las películas, tanto en las escenas neutras, como en las de acción, en las importantes para la trama y en el final. Se darán a conocer si son similares, o completamente diferentes.

Otro factor sonoro a tomar en cuenta es el sonido, ya que es realmente importante para ambos medios, ya que el sonido ambiental es aquel que ayuda a sumergirse más en la historia; de esta forma, se expondrá el tipo de sonido que se utilizarán en ambos, y nuevamente se hará la comparación entre unos y otros.

Hechos Compartidos (Elementos de los Videojuegos en las Películas)

Debido a que se están analizando únicamente videojuegos que se vuelven películas, en este apartado se darán a conocer detalles, hechos y/o simplemente elementos agregados, que solo podrán apreciar todas aquellas personas que anteriormente han jugado los videojuegos; aunque la cantidad de estos elementos puede variar enormemente de adaptación en adaptación y de serie en serie.

Capítulo I

MEDIO DE COMUNICACIÓN: QUÉ ES Y CÓMO NACE.



1.1 ¿Qué es un Medio de Comunicación?³

Los Medios de Comunicación son los instrumentos mediante los cuales se informa y se comunica de forma masiva; son la representación física de la comunicación en nuestro mundo; es decir, son el canal mediante el cual la información se obtiene, se procesa y, finalmente, se expresa, se comunica.

Como Medio de Comunicación, -en adelante MC-, se refiere a la forma o al instrumento con el cual se logra realizar un proceso comunicacional. Por lo general se utiliza el término al referirse a los Medios de Comunicación de Masas, -en adelante MCM-, pero dentro de los MC existen algunos que no lo son, como el teléfono.

Los MC se encuentran en constante evolución, siendo los signos y señales empleados en la prehistoria la primera forma de comunicación entre humanos; y estos han ido evolucionando hasta lo que conocemos en la actualidad.

El propósito principal de los MC es comunicar, pero puede variar la información que transporten según su tipo; ya sea: informar, formar opinión, entretener, enseñar, entre otros.

³ En este capítulo se hace un resumen de la información encontrada en: Biblioteca de Consulta Microsoft © Encarta © 2004. © 1993-2003 Microsoft Corporation; CORRAL, Manuel. *“La ciencia de la comunicación en México”*, Ed. Trillas. México. 1991; DOMINICK, Joseph R. *“La dinámica de la comunicación masiva”*, Ed. Mc Graw Hill. Madrid. 2001; McLUHAN, Marshall / FIORE, Quentin. *“The medium is the message”*, Gingko Press. Estados Unidos. 2005; McQUAIL, Dennis. *“Introducción a la teoría de la comunicación de masas”*, Ed. Paidós. México. 1993; SCHRAMM, Wilbur. *“Mass communications”*, Universidad de Illinois. Illinois. 1960; NERONE, John. *“Los medios masivos de comunicación y la web”*, 12 de Febrero del 2006. <http://www.webnova.com.ar/articulo.php?recurso=336>. Publicado originalmente en Magazine of History.

Aunque cuentan con características tanto positivas como negativas; dentro de las primeras, se encuentra la posibilidad que distintos contenidos de información lleguen a distintos lugares del planeta; permiten relaciones personales en lugares distintos del mundo; otro factor positivo se da en el ámbito económico: quien posea el uso de los medios puede generar un determinado tipo de conciencia sobre una especie de producto, ya que en algunos casos los MCM tienen la función de generar opinión.

Mientras que en los factores negativos recae la facilidad para manipular la información, permitiendo que la misma cumpla con un interés personal.

El término “medio” se lleva utilizando alrededor de unas cinco décadas, proviene del latín *médium* que significa todo aquello que pueda intervenir para que exista la comunicación.

Para Charles R. Wright a la comunicación colectiva la define como una comunicación interpersonal que cuenta con tres elementos esenciales que exige todo proceso comunicativo: *la fuente*, que puede ser una persona o una organización informativa; *el mensaje*, que puede tomar cualquier señal que pueda interpretarse; y *el destino*, que puede ser cualquier persona que entienda las señales que la fuente emite. Tratándose de Medios de Comunicación de Masas, asegura es la que se dirige a públicos grandes, heterogéneos y anónimos⁴.

Así mismo maneja un modelo, entre muchos otros, que dice que si el perceptor recibe el mensaje, lo descifra y envía otro; entonces da por resultado un Proceso Dialéctico⁵. En estos procesos o esquemas, Schramm se refiere a la comunicación humana, ya sea interpersonal o de grupo y en el que aparece un factor muy importante que es el *feedback*, siendo la repuesta abierta e inmediata, que no se da en la comunicación de grupo.

⁴ WRIGHT, Charles. “*Comunicación de masas*”, Ed. Paidós. España. 1969.

⁵ Método de razonamiento, cuestionamiento e interpretación.

Marshall McLuhan escolástico canadiense asociado con mayor frecuencia al término comunicación, equipara a los medios con la tecnología de la comunicación. De allí el significado de su frase más célebre “El medio es el mensaje”; es decir, que la tecnología de la comunicación, -como por ejemplo el cine- es tan importante como el contenido que transmite la misma. Tanto para McLuhan como sus seguidores, la escritura, la expresión oral como la electrónica, representan a “los medios” y es por ello que cada uno de estas tecnologías constituye un tipo de mentalidad. La mente oral funciona distinto a la literaria, y a su vez, difieren a la electrónica. Así, el autor delineó la gran narrativa de la historia como un movimiento de “medios” a través de las distintas etapas de la civilización.⁶

1.1.1 Modelos de la Comunicación.

A continuación se presentan tres modelos de comunicación que pueden ser utilizados tanto para el cine como para los videojuegos; la elección de estos mismos se debe a que cada uno de los apartados a estudiar.

a) Modelo Shannon-Weaver

En 1948, Claude E. Shannon⁷ presentó su trabajo “*A Mathematical Theory of Communication*”. Al año siguiente, en compañía de Warren Weaver⁸, publicó “*The Mathematical Theory of Communication*” ambos textos publicados con La Universidad de Illinois. En estos libros fue dado a conocer el que se convertiría en uno de los modelos fundamentales para la comprensión de la comunicación y el desarrollo de la investigación y modelación en dicha área. Esto, sin dejar de

⁶ NERONE, John. “*Los medios masivos de comunicación y la web*”, 12 de Febrero del 2006.

<http://www.webnova.com.ar/articulo.php?recurso=336>. Publicado originalmente en Magazine of History.

⁷ (1916 - 2001) Ingeniero eléctrico y matemático, recordado como “el padre de la teoría de la información”.

⁸ (1894 - 1978) Matemático estadounidense. Uno de los pioneros de la teoría de la información.

mencionar que se trata de un modelo eminentemente mecanicista, dado que su enfoque inicial se enmarca en las telecomunicaciones y en la búsqueda de una fórmula matemática para calcular y disminuir los niveles de ruido en la comunicación (Bell Telephone Laboratory).

Una fuente, -el emisor-, construye un mensaje que codifica y transmite mediante señales y estímulos físicos. El mensaje es transmitido a través de un canal electrónico o mecánico. Dicho mensaje es recibido por el receptor que cumple la labor inversa al emisor, es decir, decodifica el mensaje para que éste llegue a su destinatario.

En el proceso puede presentarse el ruido, el cual se determina como la presencia de interferencias u obstáculos para la transmisión del mensaje. Ante el ruido, el emisor recurre a la redundancia: niveles de repetición del mensaje con el fin de asegurar la recepción y la fidelidad del mismo. Pero, de igual modo, la redundancia puede generar la sobrecarga del canal, atentando contra el flujo del mensaje.

Realmente, este modelo no busca explicar los procesos de la comunicación humana; por lo menos no en sus aspectos psicológicos. Es más conocido como un modelo básico de las telecomunicaciones. Aun así, marcó uno de los puntos de partida para la investigación y el desarrollo de la comunicación humana.

La utilización de este modelo como apoyo para el presente trabajo se debe a que es un claro ejemplo de cómo se maneja en la comunicación Productor (Emisor) – Juego (Canal) – Jugador (Receptor). Por lo que el primero crea un videojuego que le vende al jugador, quien para poder recibir el mensaje debe de jugar e ir avanzando dentro de éste. El ruido puede surgir de muchas fuentes de origen como podría ser una persona que no juegue, interrupciones propias o ajenas entre otras cosas. Y por última instancia si se desea hablar sobre medios

de comunicación es indispensable que cumpla con los requerimientos de este modelo.

b) Modelo Osgood-Schramm

En 1954 Charles E. Osgood⁹ y Wilbur Schramm¹⁰ postularon su idea sobre la circularidad de la comunicación. En la cual expresan que no puede comprenderse a la comunicación como si comenzara en un lugar y terminara en otro. Esta propuesta llevó a comprender la comunicación como un proceso no lineal, a diferencia de la propuesta de Shannon y Weaver, la cual fue criticada justamente por esto.

Osgood y Schramm centran su atención en la conducta de los actores pero no diferencian sus funciones; por el contrario, plantean que las partes del proceso son iguales y realizan funciones idénticas: la codificación, la decodificación y la interpretación. La acción codificadora equivale a la transmisión y la decodificadora a la recepción; mientras que la interpretación la realizan tanto emisor como receptor.

Los autores suponen que la comunicación colectiva es menos circular que la interpersonal y que su debilidad se encuentra en la relativa dificultad del *feedback*. Las empresas informativas deducen que la inconformidad del público se expresa en cambiar el canal o en dejar de comprar el periódico o medio impreso.

Según este modelo, el medio o empresa informativa realiza las mismas funciones comunicativas de los sujetos: codificar, interpretar, decodificar; las que a su vez, se conforman de varios subprocesos complejos, por tratarse de la integración de funciones de personas diferentes. Estas funciones son realizadas

⁹ (1916 - 1991) Distinguido psicólogo que desarrolló las técnicas para la medida del significado connotativo de conceptos conocidos como la semántica diferencial.

¹⁰ (1907 - 1987) Llamado el padre de los estudios de la comunicación, y gran influyente en el desarrollo de investigaciones de la comunicación en Estados Unidos.

por los periodistas o redactores que, según la escala de decisión, determinarán finalmente lo que se publica.

La audiencia está conformada por individuos que pertenecen a grupos primarios o secundarios, al igual que según su interés, los convierte en multiplicadores de la información recibida de los medios. Desde esta perspectiva, la información de los medios produce sus efectos más importantes a través de los individuos multiplicadores y su influencia personal en los grupos.

El haber elegido este modelo se debe a que plantea con gran efectividad la reacción del público hacia el medio y la retroalimentación. Si bien es sabido, el videojugador se encuentra en un constante círculo de acciones y respuestas con el juego en cuestión, pero no necesariamente hacia el productor. Y de igual forma que cambiar el canal o dejar de comprar el periódico sucede con los juegos de video. Ya que existe la posibilidad de apagar el juego y dejarlo en el olvido y/o de dejar de comprar las secuelas u otros juegos que hagan la misma compañía si el primer producto no satisfizo los deseos del jugador. Y la audiencia es la misma que se plantea.

c) La Aguja Hipodérmica

La hipodérmica como propuesta de comunicación deviene del conductismo en la década de los años treinta y se convierte en la corriente para el estudio de la persuasión tanto en su época como en la actualidad. Según Mauro Wolf¹¹: “La postura sostenida por este modelo se puede sintetizar con la afirmación de que cada miembro del público de masas es personal y directamente atacado por el mensaje”¹². Explica que la “teoría hipodérmica” es coincidente con los peligros de las dos guerras mundiales; así como con la difusión de masas y las primeras reacciones generadas por ésta. Es decir, el nacimiento de la comunicación de

¹¹ (1947 - 1996) Reconocido investigador italiano de la escuela bolognesa que cuenta con una extraordinaria, capacidad para navegar entre la sociología, filosofía y la teoría de la comunicación.

¹² WOLF, Mauro. *“La investigación de la comunicación de masas: crítica y perspectivas”*, Ed.

Paidós. Barcelona. 1985.

masas y su conexión con los proyectos totalitarios son sus principales características fundantes. Para este autor “El principal elemento de la teoría hipodérmica es en efecto, la presencia explícita de una ‘Teoría’ de la sociedad de masas, mientras que en su variante ‘Comunicativa’ opera complementariamente una psicología de la acción. También podría describirse el modelo hipodérmico como una teoría de y sobre la propaganda. Éste, en efecto es el tema central respecto al universo de los media”¹³.

La idea de una aguja hipodérmica se explica por su posibilidad de inoculación, inyección y, por supuesto, en una sola vía, una dirección. Una aguja hipodérmica atraviesa, penetra en la piel, descarga una “información” bajo la dermis, en el músculo o en la sangre del sujeto. Tiene la posibilidad de entrar, penetrar, apenas si hiere levemente la piel, deja mínimas marcas de intromisión, no natural, en el cuerpo. Esta aguja tiene la posibilidad de introducir en el sujeto una información y con ello generar cambios en el funcionamiento del sistema receptor.

Es un conducto minúsculo; la presión ejercida al oprimir el émbolo de la jeringa, que se desliza por un cañoncillo, hace que un líquido salga a través del conducto de la aguja y se introduzca en el cuerpo del receptor. Pero la hipodérmica puede utilizarse también para absorber o extraer y, aun así, es de un solo sentido y quien determina la utilización del sistema define su circulación en una u otra dirección según las necesidades del caso. Así mismo, es comprensible que el sujeto receptor presente una respuesta a la inoculación. Esto significa que su organismo responde al efecto del líquido que se le ha inyectado. En cualquier caso, se trata de un efecto previsto por quien inyecta con la hipodérmica.

La utilización de la aguja hipodérmica se debe a que, pese a que los videojuegos son hechos para un público internacional, en la gran mayoría de los casos siempre se encuentra solo cada jugador al tiempo de utilizar el videojuego.

¹³ Ibidem Pág. 23.

Por lo cual es casi seguro que el mensaje no sufra transmutación por segundos y terceros, sino que simplemente el jugador va a interpretarlo en relación a su estilo y sucesos de vida. Y al igual que con una aguja, en los videojuegos es seguro que el mensaje se mueve en una sola vía, ya es cuestión de cada persona decidir qué hace con lo recibido; pero al final de cuentas, el mensaje del juego es enviado de una manera directa y al ser un medio interactivo, la recepción del mensaje es mas profunda que cuando uno es un mero espectador.

1.2 El Cine Como Medio de Comunicación de Masas.¹⁴

Alfonso Martínez García dice que el cine surgió como un intento de reproducción fiel de la realidad que se colocaba ante el objetivo. Sin embargo, a los pocos años de vida, se descubrió su potencial significativo y en torno a la imagen y el sonido nació un lenguaje específicamente audiovisual. A raíz del fenómeno surgieron diversos puntos de controversia; desde aquí se destacarán dos. El primero de ellos, respecto a la consideración del cine como lenguaje o como confluencia de diversos ámbitos. El segundo centra su atención en la consideración del cine como arte, equiparable a la pintura o la música. En

¹⁴ Confrontar con: BORDWELL, David. *“La narración en el cine de ficción”*, Ed. Paidós. Barcelona. 1996; McLUHAN, Marshall / FIORE, Quentin. *“The medium is the massage”*, Gingko Press. Estados Unidos. 2005; PARKINSON, David. *“Cine”*, Ed. Edebé. España. 1997; SÁNCHEZ NORIEGA, José Luís, *“De la literatura al cine: teoría y análisis de la a adaptación”*, Ed. Paidós. Buenos Aires. 2000; SEGER, Linda / WHETMORE, Edward J. *“Como se hace una película: del guión a la pantalla”*, Ed. Ma Non Troppo. Barcelona. 2006; WRIGHT, Charles. *“Comunicación de masas”*, Ed. Paidós. España. 1969; MARTÍNEZ GARCÍA, María Ángeles. *“La iniciativa de comunicación – el cine como medio para la comunicación intercultural”*, 2 de Agosto 2006. <http://www.comminit.com/en/node/149719/37> ; MONTALVO, Yanina. *“El nacimiento del cine”*, 30 de Agosto del 2005. <http://www.portalmundos.com/mundocine/historiacine/nacimiento.htm>; MONTALVO, Yanina. *“El nacimiento del cine”*, 30 de Agosto del 2005. <http://www.portalmundos.com/mundocine/historiacine/nacimiento.htm>; RIPOLL, Xavier. *“Historia del cinema”*, 30 de Agosto del 2005. <http://www.xtec.es/~xripoll/ecine0.htm>; ZABALA, Lauro. *“Elementos del discurso cinematográfico”*, 18 de Agosto 2005. http://xochitl.uam.mx/cecad/librosenlinea/zavala/zavala_2.html.

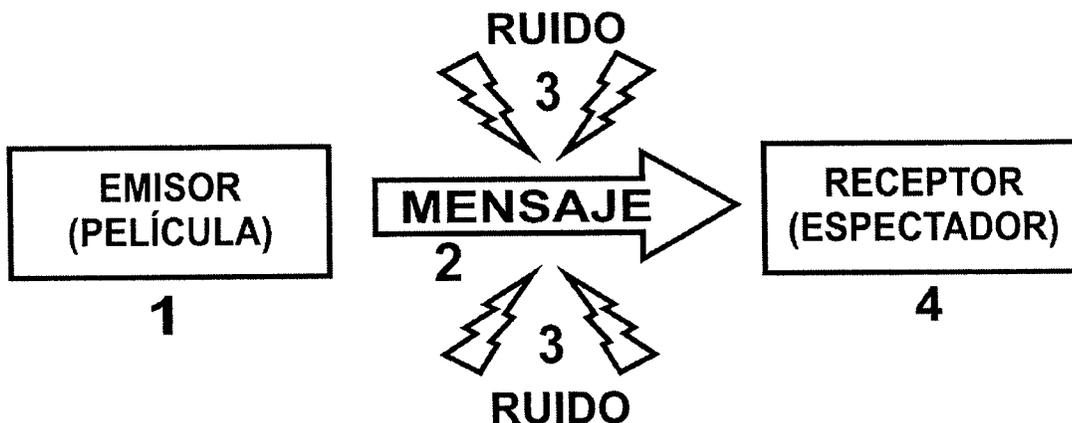
cualquiera de los dos casos hay que atender a la dimensión social del mismo ya que desarrolla su actividad sumido en un entorno cultural del que recibe influencias notables y al cual confiere una especial aportación. Sin embargo, la naturaleza misma del cine le hace traspasar barreras y por ello el contacto entre culturas es inevitable. La adaptación de los productos cinematográficos a esos nuevos entornos de sentido trae consigo una interesante reflexión acerca de las relaciones interculturales.

El surgimiento de un lenguaje visual nace de la conciencia de que la cámara no es la realidad. La llegada del cine sonoro, los movimientos de cámara, la aparición del color, en general, la evolución de la tecnología cinematográfica permitía igualar cada vez más y más a la realidad.

Pero aún así la cámara seguía sin sustituir a la visión humana, el espacio enmarcaba, la profundidad de campo no era infinita, los planos cercanos agrandaban al sujeto... Surge entonces el lenguaje audiovisual como instrumento para relatar la realidad en lugar de reproducirla. Nacen las formas narrativas de representación. Tras un primer proceso de aprendizaje, el espectador decodifica el mensaje, acepta que la cámara es "él mismo, convertido en observador mágico que se coloca en cada momento en el punto de vista más interesante" basándose en la naturalidad y la conversión para entrar en ese nuevo mundo que se propone desde la pantalla.

En relación al proceso de comunicación en el cine, éste se cataloga en unidireccional, esto se debe a que la película, el mensaje, llega al receptor, el espectador, el cual más adelante sabrá qué hacer con esa información, por el momento es únicamente una vasija que se llena de la información recibida.

A continuación se presenta un diagrama creado para la tesis, con el fin de lograr explicar como se genera el mensaje dentro de un film.



1. Para toda comunicación se es necesario contar con un mensaje, y alguien o algo que lo de a conocer. El cual es conocido como emisor y en este caso la película es la que da el mensaje.
2. El mensaje es enviado por un medio, en el caso de una película es la secuencia consecutiva de varias imágenes acompañadas por sonidos que dan como resultado a la película.
3. En toda comunicación se encuentra presente el ruido, que es todo aquello que distraiga al receptor. El ruido puede venir de dos fuentes: el externo, que es todo aquello ajeno a la persona, como lo pueden ser las demás personas, el lugar en el que se encuentra, entre otras cosas; la segunda fuente es la interna; esta es toda aquella distracción que uno mismo se genera y le impide recibir perfectamente el mensaje, como lo son pensamientos ajenos a la película, preocupaciones, etc.
4. El receptor es aquella persona que, como su nombre lo dice, recibe el mensaje transmitido y de su parte queda que hacer con esa información.

1.2.1 Características del Cine.

Es el arte de las imágenes en movimiento. Se complementa con el lenguaje verbal y no verbal, además de la música y efectos sonoros. Es un medio de expresión plástica, una manifestación artística, un espectáculo y una gran industria.

El lenguaje cinematográfico consta de doce elementos:

a) *Ángulos.*

Al tomar vistas con una cámara, normalmente el eje óptico¹⁵, de la cámara coincide con la línea recta que va desde nuestro punto de vista hasta el horizonte.

¹⁵ Línea imaginaria que une el centro del encuadre con el centro del objetivo.

Pero en lugar de eso, puede formar diversos ángulos con respecto a él y entonces la cámara adopta diversas posiciones o ángulos. La angulación es la diferencia que hay entre el nivel de la toma y el motivo que se filma. *Normal*, el nivel de la toma coincide con el centro geométrico del objetivo o bien con la mirada de la figura humana; *Picado*, cámara inclinada hacia el suelo; *Contrapicado*, cámara inclinada hacia arriba; *Inclinado*, si la cámara está inclinada, entonces la angulación también lo está y el plano que se obtiene también; *Ángulo imposible*, se consigue por medio de efectos, trucajes, manipulación del decorado, por ejemplo una toma que atraviesa un objeto para seguir al objeto; *Subjetiva*, es cuando el visor de la cámara se identifica con el punto de vista de uno de los personajes creando una sensación de perspectiva subjetiva o mediatizada; *Perspectiva favorable*, un buen encuadre es aquel en el que todos los elementos necesarios en el momento de la descripción o narración cinematográfica muestran sus formas en mejores condiciones de visibilidad. En el rostro humano, la perspectiva favorable no es ni la posición frontal ni la de perfil a la cámara, sino la posición de 3/4.

b) Composición.

Es la armónica distribución de los objetos dentro del cuadro. El encuadre es el espacio delimitado por el rectángulo que se interpone entre el ojo humano y los objetos o personajes que quieren ser captados con la cámara. La finalidad que ha de conseguir la composición de la imagen en un encuadre, es que la mirada del espectador encuentre con rapidez y precisión el objeto importante, y comprenda de forma suficiente el significado. Otra finalidad importante es el equilibrio de líneas, superficies, volúmenes y espacio en torno al centro de atención, excepto que, por razones dramáticas, expresivas o simbólicas, interese el desequilibrio.

c) Escala.

El cine tiene su imagen propia y característica, diferente de otras imágenes, como las de las artes plásticas e incluso las fotográficas, porque la imagen filmica no acaba en sí misma, exige el paso de una imagen a otra; está en movimiento.

La imagen cinematográfica no es una mera reproducción de la realidad, sino una interpretación y reelaboración de ésta. Ello hace que cada autor, al crear sus imágenes, consiga expresarse de una forma diferente a la de otro autor. La imagen fílmica está constituida por diversos elementos: *los esenciales* que son la escala, el ángulo y la iluminación; y *los integrales*, el color, el sonido. La escala es la relación entre la superficie del cuadro de la pantalla ocupada por la imagen de un objeto determinado y la superficie total del mismo cuadro. Viene determinada por el tamaño del objeto, por la distancia entre éste y la cámara, y por el objetivo usado. El plano es el conjunto de imágenes que constituyen una misma toma. La planificación es la relación de distancia y tamaño entre la cámara y el motivo.

d) Espacio.

Al montar los diversos fragmentos de película que componen una escena se crea un espacio y un ambiente nuevo que surge de la imagen y que capta el espectador, quien tiene la impresión que los fragmentos reunidos constituyen una acción unitaria. Existen dos tipos de espacios: *el geográfico* que se utiliza para situar la acción en cualquier punto de la geografía; y *el dramático* que se utiliza para localizar y ambientar la psicología de los personajes y situaciones. Es un recurso muy usado para subrayar ideas o sentimientos.

e) Estructura.

La trayectoria de la acción que sigue la continuidad narrativa a lo largo de la acción fílmica debe ser fluida. El paso de un conjunto de encuadres a otro lo debe marcar la acción. *El arranque*, es preciso que contenga tensión emotiva, carácter visual, dinamismo, para que capte la atención; *el desarrollo*, para que una idea esté bien desarrollada es preciso que contenga calidad emotiva, diversas líneas de fuerza convergentes y unidad narrativa; *la culminación* y *el desenlace*, el "clímax" es el momento culminante de la narración y el desenlace la consecuencia lógica de todo lo anterior.

f) Iluminación.

Hay tres elementos que condicionan la iluminación filmica: el movimiento de los actores y objetos delante de la cámara; la sucesión de un plano a otro y la continuidad de luz entre ambos; y la rapidez de la sucesión de los planos que exige a la luz el papel de dar a conocer con precisión lo que sucede e interesa más de cada plano. Existen tres tipos de luz: *la natural*, proporcionada por la misma luminosidad del día; *la artificial*, proporcionada por la iluminación artificial; y *la luz difusa* que se obtiene por medio de difusores y no produce sombras, distribuyéndose de forma uniforme. De igual forma hay tres tipos de iluminación, *de manchas*, consiste en distribuir por las superficies y perfiles del decorado, escasamente iluminado con una débil luz difusa, todo un conjunto de manchas luminosas; *de zonas*, consiste en crear una serie escalonada de zonas de luz de mayor a menor luminosidad. Este sistema centra la atención, ayuda a expresar la distancia, y crea un ambiente; y *de masas*, que imita el efecto natural de la luz.

g) Montaje.

Es la ordenación narrativa y rítmica de los elementos objetivos del relato. El proceso de escoger, ordenar y empalmar todos los planos rodados según una idea previa y un ritmo determinado. La expresión del montaje es el elemento más importante de todos y fruto de todos ellos. La elección, el ritmo, la medida van a la búsqueda de darnos una significación. Porque imágenes sueltas pueden adquirir al unirse agrupadas, un nuevo significado.

h) Movimiento.

Existen dos tipos de movimientos, el primero es el movimiento dentro del encuadre, en el que la cámara queda inmóvil mientras los personajes se mueven dentro del cuadro. También se puede obtener por fragmentos; por medio del montaje, se hacen tomas de la acción desde ángulos diferentes y después se montan dando continuidad dramática a la acción. El segundo es el movimiento de la cámara; se obtiene a partir de su propia rotación sin que se desplace, con desplazamiento o combinando ambos procedimientos. El movimiento tiene

diversas funciones: descriptivas, acompañamiento del motivo en movimiento; creación de un movimiento ilusorio en un objeto estático; descripción de un espacio o de una acción con sentido dramático unívoco; y dramáticas, definición de las relaciones espaciales entre dos elementos de la acción, relieve dramático de un personaje o de un objeto importante, expresión subjetiva del punto de vista de un personaje, expresión de la tensión mental de un personaje.

i) Ritmo.

Es la impresión dinámica dada por la duración de los planos, las intensidades dramáticas y, en último caso, por efecto del montaje. Sin embargo, el ritmo del cine es ritmo visual de la imagen, ritmo auditivo del sonido y ritmo narrativo de la acción. Se crea con la duración material y psicológica de los planos. Según cual sea la duración de los planos, el film tendrá un ritmo u otro. Motivos cercanos piden el cambio rápido del plano, porque se capta rápidamente lo que contienen; el contrario pasa con planos que presentan motivos lejanos. Por lo que respecta a la escala, la capacidad de asimilación del espectador hace que los planos generales hayan de tener una duración más larga que en los primeros planos. El ritmo de un film también está sujeto a la dinámica del movimiento, tanto por parte de la cámara como de los elementos representados. No obstante, normalmente en un film el ritmo varía en función del tema o del dramatismo de las escenas. El equilibrio en la duración de los planos se ha de mantener con una cierta lógica en cada secuencia, pero no forzosamente a lo largo de todo el film.

j) Sonido.

La banda sonora de un film está compuesta, esencialmente, con cuatro grandes tipos de sonidos: *la palabra*, el uso más frecuente es el diálogo, articulado por la presencia física de unos intérpretes que hablan. Pero tampoco hay que olvidar otras aplicaciones como la "*voz en off*", discurso en tercera persona y sin presencia del narrador en la imagen que, sobre todo, se usa en la estructura temporal del "*flash back*". La palabra también está presente en las letras de los musicales; *la música*, con frecuencia aparece como complemento de las

imágenes, excepto en los musicales o en biografía, en esta la música es protagonista. La música de contexto es el aparato musical que aparece o se escucha en una escena a las imágenes y permiten que la ambientación luzca una pausa o la ausencia de sonidos condiciona una dramática frecuencia de angustia. El silencio es usado dramáticamente *sonido real* que bien podría ser incluido dentro de los ruidos aparte, y es el constituido por todos los sonidos producidos por las personas que forman parte de la acción que contemplamos.

k) Tiempo.

En el cine es diferente al tiempo real. Es un tiempo variable, no necesariamente lineal, que incluso se puede acelerar o invertir. Las formas de utilización del tiempo filmico son: *Adecuación*, igualdad entre el tiempo de acción y el de proyección; *Condensación*, mucha acción en poco tiempo; *Distensión*, extensión subjetiva de la duración objetiva de una acción; *Continuidad*, el tiempo de la realidad fluye a la par del filmico; *Simultaneidad*, se alternan dos tiempos vitales en donde la acción pasa del uno al otro; *Flashback*, salto atrás en el tiempo; *Tiempo psicológico*, una serie de planos largos con escasa acción puede aumentar la impresión de duración del film. Al contrario sucede con planos de corta duración y donde pasan cosas de gran interés; *Elipsis*, supresión de los elementos tanto narrativos como descriptivos de una historia, de tal manera que a pesar de estar suprimidos se dan los datos suficientes para poderlos suponer como sucedidos o existentes; *Recursos para representar el pasado*, virajes de color a blanco y negro, dobles pantallas, sobreimpresiones, entre otros; *Recursos para representar el paso del tiempo*, las hojas de un calendario van cayendo, un reloj, una vela o un cigarrillo que se van consumiendo, los cambios de luz natural, los cambios de estaciones del año, la evolución física de una persona, las sobreimpresiones, son algunos de los recursos para lograr este efecto.

l) Tono y Color.

Toda la gama de tonos posibles constituye la escala de tonos. La mirada se dirige a lo más iluminado, al tono más claro antes que a las zonas más oscuras, al contrario, si se da un encuadre de gran calidad, lo primero que atraerá la mirada será un objeto oscuro. El uso del color en el cine se divide en cuatro apartados, *el color pictórico*, intenta evocar el colorido de los cuadros e incluso su composición; *el color histórico*, recrea la atmósfera cromática de una época; *el color simbólico*, se usan los colores en determinados planos para sugerir y subrayar efectos determinados; *el color psicológico*, cada color produce un efecto anímico diferente. Los colores fríos, verde, azul, violeta, deprimen y los cálidos, rojo, naranja, amarillo, exaltan. La función del color y la perspectiva es apoyo, por ejemplo los colores cálidos dan impresión de proximidad, y los fríos de lejanía. También influye el valor de la intensidad tonal de cada color. Los fondos iluminados y claros intensifican los colores, dan ambiente de alegría y los objetos tienen más importancia en su conjunto. Los fondos oscuros debilitan los colores, entristecen los objetos que se difuminan y pierden importancia en el conjunto. El color sirve para centrar la atención, favorecer el ritmo en la narración y en el montaje, y expresar con más fuerza ciertos momentos.

1.3 Los Videojuegos ¿Medio de Comunicación de Masas?¹⁶

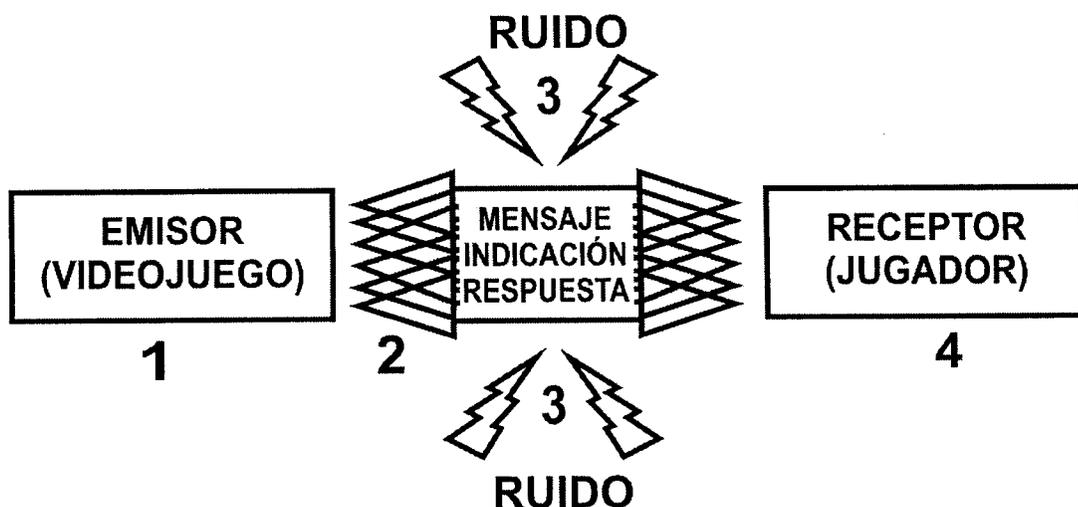
El cine siempre ha puesto su fuente de inspiración en los referentes culturales de la época, ya fueran estos libros, series de TV o las grandes epopeyas clásicas. Con el apogeo de los videojuegos estaba claro que recurrirían a ellos tarde o temprano.

La comunicación dentro de los videojuegos se cataloga como bidireccional. Ya que el emisor-videojuego, y el receptor-jugador, intercambian comunicación precisando la información recibida, solicitando aclaraciones y comprobando lo que el jugador se encuentra haciendo. Por lo que la retroalimentación es instantánea y permite que se haga un ciclo de mandar y recibir hasta que el juego se termine o sea interrumpido.

A continuación se presenta un diagrama creado para la tesis, con el fin de lograr explicar como se genera el mensaje dentro de un videojuego.

¹⁶ Resumen creado a partir de: BARTHES, Roland / ECO, Humberto / TODOROV, Tzvetan. *"Análisis estructural del relato"*, Ed. Coyoacán. México. 1998; BORDWELL, David. *"La narración en el cine de ficción"*, Ed. Paidós. Barcelona. 1996; CRAWFORD, Chris. *"Interactive storytelling"*, New Riders Games. Estados Unidos. 2004; DOMINICK, Joseph R. *"La dinámica de la comunicación masiva"*, Ed. Mc Graw Hill. Madrid. 2001; McLUHAN, Marshall / FIORE, Quentin. *"The medium is the message"*, Gingko Press. Estados Unidos. 2005; MÉNDEZ TORRES, Ignacio, *"Lenguaje oral y escrito en la comunicación"*, Ed. Limusa-Noriega. México, 1990; ROLLINGS, Andrew / ADAMS, Ernest. *"Game architecture and design: a new edition"*, New Riders Games. Estados Unidos. 2003; SCHRAMM, Wilbur. *"The science of human communication"*, Basic Books. Nueva York. 1963; SCHRAMM, Wilbur. *"Mass media and national development"*, Universidad de Stanford. California. 1964; SHELDON, Lee. *"Character development and storytelling for games"*, Premiere Press. Estados Unidos. 2004; WOLF, Mauro. *"La investigación de la comunicación de masas: crítica y perspectivas"*, Ed. Paidós. Barcelona. 1985; NERONE, John. *"Los medios masivos de comunicación y la web"*, 12 de Febrero del 2006.

<http://www.webnova.com.ar/articulo.php?recurso=336>. Publicado originalmente en Magazine of History; PÉREZ QUINTANAR, Ramón. *"Historia de los Videojuegos"*, 2 de Septiembre del 2005. http://www.rinconsolero.com/Rinconsolero.V2/historia_de_los_videojuegos.htm.



1. Al igual que pasa dentro del mensaje en las películas en los videojuegos también es necesaria la existencia de un emisor, que en este caso es el videojuego que se esté jugando.
2. Pero a diferencia de lo que sucede en una película en la cual el mensaje solo se envía en una única dirección, en los videojuegos es una especie de juego de ping pong; ya que el videojuego manda un mensaje, a lo cual el receptor da una indicación y el videojuego responde con una respuesta/mensaje.
3. También dentro de la comunicación en un videojuego se encuentra presente el ruido, que es todo aquello que distraiga al receptor. El ruido puede venir de dos fuentes: el externo, que es todo aquello ajeno a la persona, como lo pueden ser las demás personas, el lugar en el que se encuentra, entre otras cosas; la segunda fuente es la interna; esta es toda aquella distracción que uno mismo se genera y le impide recibir perfectamente el mensaje, como lo son pensamientos ajenos al juego, preocupaciones, etc. Aunque en los videojuegos se pudiera generar un tercer tipo de ruido, y es cuando la programación del videojuego se encuentra defectuosa y por ello, es imposible seguir con la serie de indicaciones de ambas partes.
4. El receptor es aquella persona que, como su nombre lo dice, recibe el mensaje transmitido, pero en este caso, el jugador tiene una función mas activa, ya que si se desea recibir todo el mensaje, este debe de trabajar junto al emisor, para poder "liberar" la información existente.

Para Schramm en la comunicación de grupo "la fuente principal en la comunicación colectiva es un órgano de comunicación o una persona institucionalizada". La comunicación colectiva se da igual que la comunicación interpersonal, la diferencia es el número de individuos y factores que intervienen en ella.

Un factor a tomar en cuenta en el mundo de los videojuegos, es el agregado en línea, o la incursión de éstos al Internet. Esto ha generado que los

videojugadores puedan comunicarse, apoyarse o enfrentarse en distintos juegos. Un ejemplo de ello son los juegos del género *mmorpg*¹⁷, en donde los jugadores conviven en un mundo virtual enorme, y cada uno de los usuarios puede apoyarse, ya sea para recolectar algún artefacto necesario, o por separado hacer trabajos personales. Esto permite que la historia del juego le llegue a más de un videojugador al mismo tiempo, pero de igual forma, otras personas no reciben ese mensaje pese a convivir en el mismo lugar.

A continuación, se presenta un cuadro en el cual se comparan las características de los medios de comunicación de masas, convencionales, contra los videojuegos; para la elaboración de este cuadro se tomó lo que hace a un Medio de Comunicación de Masas ser lo que es y se expusieron los mismos términos pero enfocados a los videojuegos.

Medio de Comunicación de Masas

vs.

Videojuegos

Grandes:

Simplemente, es lo que significa la palabra "masas". Es un grupo de gran tamaño en donde todos sus miembros tienen cosas en común pero en general son muy distintos unos a otros.

Libre Albedrío:

Una característica de gran trascendencia en los Medios de Comunicación de Masas es la libertad, en teoría, con la que uno puede decidir si desea escuchar o no el mensaje que se le envía.

Público:

Relación de intercambio por medio de la cual dos o más personas comparten su

Grandes:

Al igual que los Medios de Comunicación de Masas convencionales, los videojuegos son dirigidos a un público amplio en distintas partes del mundo con un interés en común.

Libre Albedrío:

Lo mismo pasa con los Videojuegos, uno como jugador tiene la completa libertad de jugar o no el juego de video, al mismo tiempo que prestarle atención a la trama o no.

Público e Intrapersonal:

A diferencia de los Medios de Comunicación de Masas convencionales,

¹⁷ Massive(ly) Multiplayer Online Role-Playing Games o Juego de Rol Multijugador Masivo en Línea.

percepción de la realidad con la finalidad de influir en el estado de las cosas ya sea de una manera consciente o inconsciente.

Heterogéneos:

Es un conglomerado de individuos unidos por un cierto interés y aunque no suelen conocerse pueden llegar a mantener ciertas interacciones. Y de igual forma son heterogéneos debido a que no importa el sexo, la edad, el estado civil, la edición o cualquier otro estado civil.

los Videojuegos se enfocan en las dos vías. Esto se debe a que son *públicos* ya que permiten la interacción de dos o más individuos con un interés en común y llegan a afectar las ideas y sentimientos de los otros. Pero a su vez es *intrapersonal* por qué, en una gran cantidad de juegos, las opciones que se manejan durante el desarrollo de éste permiten mostrar claramente la manera de pensar, sentir y actuar de uno. Yendo desde la libertad de elegir el género, masculino, femenino o criatura, de nuestro personaje, ya sea con ropas, adornos y apariencia física; hasta llegar incluso a tomar decisiones trascendentales para la historia, ser el bueno o el malo del juego, matar o dejar vivo a alguien; o de igual forma simplemente elegir cosas banales, comer fruta o carne, ser un minero o un leñador, dormir de día o de noche. Todo esto permite, dentro de los estudios psicológicos, conocer al jugador en cuestión.

Heterogéneos:

Del mismo modo que es grande, también es heterogéneo. Ya que sin importar, que los individuos, cuenten con un interés en común, no necesariamente deben ser personas similares, uno puede ser un maestro residente de Japón, mientras que otro puede ser un cocinero de Canadá y un tercero un niño de Holanda. Y los mismos elementos que vuelven heterogéneos a los medio de comunicación son los que los vuelven a los videojuegos,

Anónimos:

Al ser un grupo de gran tamaño, que no necesariamente viven en la misma localidad o país, tanto ellos mismos como quien envía el mensaje no se necesitan conocer para interferir en las ideas de unos y otros.

Retroalimentación:

En los Medios de Comunicación de Masas convencionales, la retroalimentación se da sólo que el oyente desee darla, en caso de no quererlo, esta acción no afecta al mensaje enviado, pese a que sí puede afectar al que lo envía.

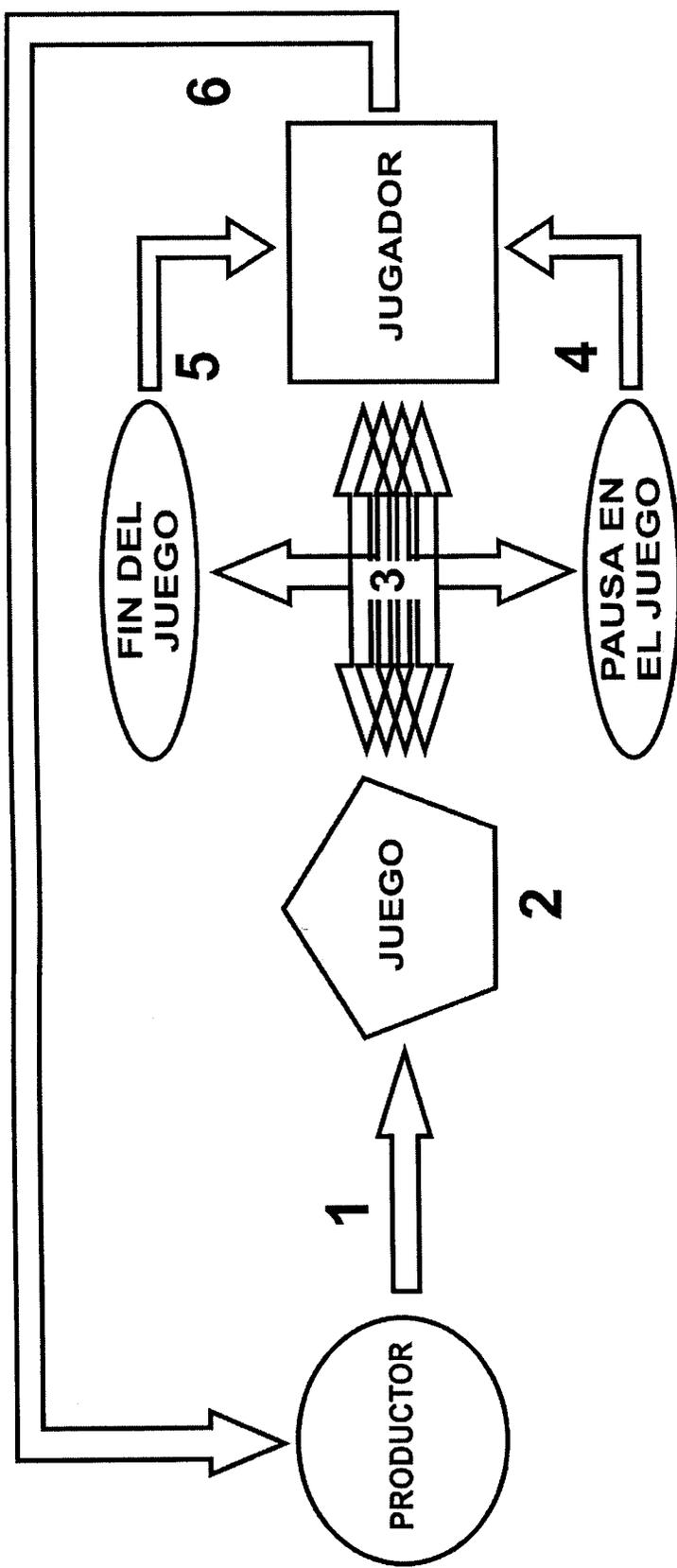
Anónimo:

Una gran diferencia es que un Medio de Comunicación de Masas convencional, siempre es anónimo, mientras que en los Videojuegos se da la posibilidad de ser igualmente anónimo, pero también se puede decir quién es uno realmente a ciertos miembros del grupo y de igual forma, en algunos juegos se puede mentir totalmente sobre la identidad de uno, ya que para interactuar con el Videojuego, no se necesita salir del hogar.

Retroalimentación:

Dentro de los Videojuegos la retroalimentación es muy distinta, ya que existen dos tipos: la primera es aquella que se dirige hacia el juego en cuestión, y si el jugador no desea interactuar, solamente existen dos posibilidades: morir por un enemigo o simplemente detener el mensaje e impedir que siga fluyendo; y el segundo tipo es hacia los creadores del juego al darles nuestro punto de vista, pros y contras. Esto significa que la retroalimentación sea un elemento imperante dentro de los juegos de video.

El proceso de comunicación Productor-Juego-Jugador sigue una serie de pasos que pueden variar a causa de la forma de ser de cada jugador. A continuación se presentará un modelo, creado específicamente para este estudio, para el entendimiento de cómo opera esta comunicación.



1. El Productor se encarga de generar una idea y convertirla en un videojuego.
2. El Jugador compra el videojuego.
3. El Jugador juega con el videojuego y existe una interacción Juego-Jugador.
 - a) El jugador pausa, suspende o muere durante el juego, pero sigue jugando ya sea en ese momento o más adelante.
 - b) El jugador suspende o muere durante el juego y lo abandona (Si sucede esto salta al punto 6).

5. Tiempo después de jugar, el videojugador termina el juego y puede hacer tres cosas:
 - a) Dejar atrás el juego y olvidarlo.
 - b) Recomendar o no recomendar el juego.
 - c) Volver a iniciar el juego ya sea para jugar situaciones nuevas o regresar a la misma aventura.
6. Esto genera comentarios, ya sean positivos o negativos, que le llegan al Productor, quien decide tomar en cuenta o no para su siguiente creación.

1.3.1 Características de los Videojuegos.

Durante el desarrollo de este estudio se buscó la existencia concreta y definida de un lenguaje dentro de los videojuegos, pero no se logró encontrar uno, por lo cual a continuación, se presentará un modelo en base a investigaciones aplicadas en distintos medios de exploración, basándonos principalmente en el libro "*Character Development and Storytelling for Games*" de Lee Sheldon.

a) Cámara o Perspectiva.

En el ámbito de los videojuegos el tipo de tomas que se hace no es completamente elegido por el director y los desarrolladores, aunque ellos sí son quienes colocan el punto de vista del videojugador. Para poder ser elegida el tipo de toma, en primer lugar se debe conocer el género del videojuego que se va a crear. En términos generales se podría considerar que existen sólo dos tipos de perspectiva, la de *primera persona*, como lo son "*Halo*" o "*Doom*", en donde se ve el desarrollo de la trama a través de los ojos de uno de los personajes, impidiendo el ver lo que hay alrededor del protagonista, solamente se observa lo que hay enfrente de éste; la otra perspectiva es la de *tercera persona*, gracias a ésta se logra distinguir el entorno en general. Se denomina tercera persona por el hecho de que logramos ver por completo al protagonista, que sería la persona uno, y a los demás personajes, las personas dos; siendo nosotros un personaje tercero, uno que no interfiere con la trama; los personajes no nos hacen caso, pero logramos conocer toda la aventura.

En la perspectiva de primera persona no hay mucha libertad para hacer distintas tomas con ella, ya que para estas deben de ser creíbles, en lo que cabe teniendo las limitaciones físicas del protagonista. Por lo cual, cuando se desean hacer tomas específicas, se hace uso de la tercera persona, en adelante TP. Esta misma se compone de un gran número de formas mediante las cuales se puede representar.

Pero de igual forma, esta se divide en dos tipos, la *TP estática*, en esta la cámara se encuentra en un punto predispuesto por los diseñadores, y el usuario no puede hacer nada para cambiar el punto de vista; entre los distintos tipos de TP estáticos se encuentra el cinematográfico, en donde la cámara muestra una estructura, como su nombre lo dice, cinematográfica, un ejemplo "*Silent Hill*" o "*Resident Evil*"; otro tipo es la TP por riel, en donde la cámara se encuentra colocada en un punto específico, pero conforme se va progresando en el escenario, la cámara sigue una ruta predispuesta para acompañar al jugador, un ejemplo es el juego de "*Killer 7*", y de igual forma se podría considerar que son de riel a los juegos Scroll, como "*Contra*" o "*Viewtiful Joe*", en donde el personaje se mueve por escenarios horizontales o verticales y la cámara no cambia de punto de vista, pero sí recorre el escenario o la isométrica, en donde se cuenta con una perspectiva desde la parte superior, permitiéndonos ver tres cuartas partes del escenario y mediante un botón, podemos cambiar entre cuatro puntos para poder conocer el terreno completamente.

La otra forma de TP es la *TP libre*, en donde se le permite la completa libertad al jugador de elegir su punto de vista, de igual forma que en la estática, la TP libre cuenta con varias ramas, como lo es la cámara libre, en donde la cámara sigue al personaje, pero el jugador puede manipularla completamente para ver al frente, atrás, a un lado, o incluso en algunos casos, dejar fuera de foco al personaje y ver otras partes del escenario. Otra forma es la vista divina, en donde el jugador observa el escenario como si se encontrara en el aire y mirara hacia abajo, permitiendo ver todo, ya sea a sus aliados o a sus enemigos. Esta forma se utiliza principalmente en los juegos de estrategia como lo son "*Warcraft*" o "*Starcraft*".

Como ya se ha dicho, para poder elegir el tipo de cámara, es necesario elegir el género mediante el cual se desarrollará el juego, pero sea cual sea, se tiene la libertad de cambiar la cámara para beneficio ya sea de la historia o de la

acción, por ejemplo el juego de "Halo" cuenta con una perspectiva de primera persona, pero al momento de montar un vehículo la cámara cambia a una de tercera persona libre. O el juego de "Fatal Frame" que cuenta con una perspectiva de tercera persona estática, pero al momento de atacar se transforma en una perspectiva de primera persona.

b) Escenografía.

Una característica que da una libertad de acción muy superior dentro de un videojuego a una película es la escenografía, esto se debe al hecho de que al ser creador dentro de una computadora, no existe objeto, acción, elemento, color, o cualquier otro componente dentro de éste, que el creador no desee que exista. La escenografía se divide en tres elementos. *Ambientación*, poniendo a un lado la capacidad técnica de la consola para la que se crea el videojuego, desde el inicio de estos hasta la actualidad, el diseñador ha creado el mundo en el que se desarrolla al cien por ciento, desde los árboles o inmensos edificios, hasta las pecas de algún personaje, pasando por la hoja de papel que es basura sobre la calle. Lo que permite una completa elaboración creativa, sin tener que mediar con algunos de los obstáculos que la industria cinematográfica debe sufrir día a día, como lo puede ser una tormenta inesperada o que una planta se haya muerto antes de tiempo. Aquí cada objeto permanece intacto desde su creación hasta el final del proyecto; para lograr esto, la ambientación se apoya en dos elementos más, el primero de ellos son *los colores*, los cuales permiten crear mundos sorprendentes, que van desde campos relucientes y limpios, hasta callejones perturbadores. La facilidad de usar los colores dentro de un juego de video es el hecho de ser fácilmente removible y cambiarlo por otro, si no gusta como se ve esa flor roja frente al edificio ocre, fácilmente se puede cambiar por el mismo tipo de flor en un color verde, amarillo, o cualquier otro que guste, lo mismo pasa con los escenarios.

Una función más que hace el uso de colores es el darle una firma distintiva al juego que se está creando; por citar algo, los colores alegres y fuertes dentro

del juego “*Katamari Damancy*”, o los opacos y sucios en el universo de “*Silent Hill*”; el otro elemento que apoya a la ambientación junto a los colores es *la luz*, de igual forma que los colores, su utilización dentro de los videojuegos, es en extremo sencilla, en relación al cine. Esto se debe a que no es necesario verificar la física para poner un punto focal. E incluso no se necesita que exista un objeto para que emane la luz deseada. Aunque con el pasar del tiempo, ha gustado hacer juegos más realistas, en donde los focos o cualquier otro elemento que genere luz afecten la superficie de donde rebota, permitiendo jugar con luces y sombras.

c) Interactividad.

La interactividad en un videojuego es algo muy influyente en la aceptación de éste ante los jugadores; pero existen varias formas de hacerlo, ya que se puede interactuar con el entorno como en “*Half Life 2*”, en donde se puede mover casi todos los objetos presentes los cuales pueden llegar a servir como armas y facilitar el trabajo; también se puede interactuar con los personajes como lo es en los videojuegos de “*Final Fantasy*” o en “*The Legend of Zelda: Ocarine of Time*”, en donde tras hacer un encargo se recibe un objeto, se lleva a otro personaje y te da un segundo objeto y así sucesivamente hasta conseguir el arma más poderosa; también se puede llegar a interactuar con el desarrollo de los acontecimientos que pueden ir simplemente desde elegir el camino de la derecha o el de la izquierda, sin que se llegue a afectar la historia; o por el contrario, se puede llegar incluso a salvar o permitir que muera un personaje importante, como es el caso en el juego de “*Fahrenheit*”, en donde dependiendo de lo que uno haga, el hermano del protagonista muere o no.

Otra forma de interactuar es gracias a tus acciones y la forma en la que te pueden llegar a percibir los NPC¹⁸, como lo son tus actos durante las misiones dentro del juego de “*Fable*”. Aunque en todos los juegos se puede interactuar, la medida entre uno y otro puede ser completamente distinta, en algunos juegos solamente puedes abrir y cerrar puertas, en otros sólo puedes matar a los

¹⁸ Non-Player Character o Personajes No Jugables.

enemigos, mientras que en otros puedes incluso llegar a cambiar tu apariencia física y tus habilidades como lo es en el juego “*Bioshock*”.

d) Sonido.

Al igual que en la industria cinematográfica, los videojuegos cuentan con un amplio espectro sonoro, el cual se compone por los mismos cuatro elementos que en el lenguaje cinematográfico.

La palabra, siendo muy similar a su hermana del otro medio, cuenta igualmente con el diálogo, la voz en off y la narración.

La música, muchos de los juegos lanzados para el NES¹⁹ y otras consolas de la misma generación contaban con un estilo similar de música, al cual se le podría denominar “género de videojuegos”. Pese a que todavía esta primera música sigue influyendo un poco en el actual OST²⁰ de los juegos de video, los mismos, tienden a emular a los Soundtracks cinematográficos. Las restricciones técnicas de las primeras composiciones generaron las características, al igual que la creación de grupos musicales tecnopop, como lo era Yellow Magic Orchesta²¹, ya que el factor de la capacidad de memoria dentro del cartucho del videojuego restringía la forma de la música, debido a que solo podía contener tres tonos distintos al mismo tiempo. Al pasar el tiempo y al ir aumentando la capacidad de almacenaje, al cambiar el tipo de objeto almacenador, por ejemplo CD o DVD, permitió adentrarse en un nuevo mundo musical, logrando grabar voz en vivo e instrumentos reales; gracias a lo cual tanto orquestas sinfónicas como grupos de rock o de música alternativa, integraran a la historia su arte.

El ruido, al igual que pasó con la música, la evolución de los juegos de video ha permitido que nuevas técnicas de creación de ruidos y sonidos se

¹⁹ Nintendo Entertainment System, consola creada por la compañía Nintendo, mediante la cual se catapultó a la fama dentro de la industria.

²⁰ Original Soundtrack o Banda Sonora Original.

²¹ Grupo japonés de música tecnopop formado en 1978.

generen, permitiendo que ruidos del mundo real sean mezclados y enviados a los mundos virtuales o incluso el crear sonidos completamente originales mediante el uso de la tecnología.

Y por último *el silencio*, cuenta con la misma función que en la cinematografía; pero *el sonido real*, no existe dentro del lenguaje de los videojuegos, esto se debe a que al ser creados al cien por ciento dentro de una computadora, no hay ruido, diálogo, silencio o música, que los creadores no hayan colocado por intención propia.

e) Texto.

Sin importar el género de un videojuego, la forma de contar la trama, el público al que va dirigido, el texto es el único elemento que todos los videojuegos tienen en común. Desde la primera acción que el videojugador hace, hasta la última, siempre hay texto de por medio para guiarlo.

Existen 4 tipos distintos de textos durante el juego. Está el *texto guía*, este aparece solamente en momentos específicos durante la aventura y por lo general aparece una única vez y sirve para decirle al jugador qué debe hacer a continuación. El uso más común es en la primer misión del juego o la primera parte en donde se explica el uso de los botones, o de cómo se debe de abrir una puerta, entre otras cosas; *el texto narrativo* es aquel texto que sirve para contar la historia, pero no hay persona o ente que lo diga, puede usarse para dar el nombre de alguna aldea que se visita, de alguna fecha en la que nos encontramos o para presentar a algún personaje; su otra forma de usar es cuando se encuentran documentos que explican acontecimientos ya sea del pasado o presente; *el texto de diálogo* se utiliza igual que los subtítulos dentro de las películas, pero no necesariamente deben de ser en un idioma distinto al diálogo origen.

Esto se debe a que por la gran cantidad de información que cuenta un juego, es muy tardado doblarlo a distintos idiomas, por lo cual en términos

generales se hacen los textos diálogos en tres idiomas: español, inglés y japonés. Dependiendo principalmente de la región en donde se lance el juego. Aunque también puede ser la forma principal de narrar la historia, sin que los personajes hablen de forma sonora, pero sí se comuniquen de manera textual; y *el texto electivo* su función no tiene nada que ver con el desarrollo de la historia, pero sí con el juego. Aquí es en donde se eligen las características técnicas del videojuego, el volumen de la música, los sonidos y los diálogos, el idioma del juego, si el sonido es stereo o mono, y cualquier otra característica que los diseñadores permitan al jugador manejar.

f) Tiempo.

El tiempo dentro de los juegos de video es tan libre como en las películas, pero al ser un medio de entretenimiento interactivo se maneja de una manera distinta. En términos generales, la línea del tiempo es continua y recta, por lo que la historia cuenta con un principio, un desarrollo y un final; pero para intensificar el desarrollo tanto de la trama como de la acción se hace uso de otras formas de verlo como lo es el *flashback*, *simultaneidad*, entre otros. Pero un elemento de vital importancia al analizar el tiempo dentro de un videojuego es la duración de los mismos en el mundo real, ya que un juego puede durar desde el inicio hasta el final una hora de nosotros, como puede ser el caso de "*Soul Calibur 3*", pero de igual forma nos puede llegar a costar cuarenta horas de nuestra vida terminar otro tipo de juego como lo es "*Final Fantasy IX*". Esto genera que el transcurso del tiempo dentro de un juego no tenga lógica. Por lo cual una noche se puede volver eterna, sin llegar a afectar la perspectiva del jugador.

1.4 Comparativa Cine-Videojuegos.

Los juegos, a diferencia de las películas, te permiten elegir al protagonista, te dejan elegir la narración y literalmente te permiten experimentar la narrativa; las películas son muy pasivas, te sientas y absorbes la historia, en los juegos experimentas la historia y la cambias.

Frank O'Connor

La influencia que el cine ejerce sobre los desarrolladores de los videojuegos es innegable, así como lo es una influencia de los videojuegos al cine, ya que estos son atraídos por las similitudes y el encanto del otro medio, por lo cual muchos creadores han buscado y seguirán buscando hacer referencias de la otra industria en su medio. Esto le ha permitido a una gran variedad de juegos dar un salto enorme en la calidad, con lo cual marcan una gran diferencia de sus contemporáneos, pero a su vez el arma se ha vuelto de doble filo ya que así como existen juegos de gran calidad, también están los de pésima, hechos sólo para elevar más las ventas de una franquicia.

A continuación se presentará un cuadro comparativo entre las diferencias y similitudes de ambos medios en distintas áreas tanto de la producción como del producto final.

	Cine	Videojuegos
Interactividad (Decisión)	Debido al tipo de medio que es completamente pasivo, no existe realmente una interacción película-persona. Pese a que sí existe un mensaje-respuesta por medio de la audiencia. Dentro de este medio, el espectador no tiene libertad alguna para decidir, siempre alguien más eligió por donde se dirige el héroe, qué personaje muere, quien traiciona,	Por el contrario, dentro de los videojuegos la interacción es un factor trascendental desde el inicio de los mismos. Ya que cada persona decide a qué enemigo matar y a cuál dejar vivo, si ir por el puente o por el río, he incluso, en algunos juegos el decidir que personaje vive y cual muere. Y de igual forma conforme a las acciones hechas durante la

	<p>y como termina la aventura; a lo mucho se da la posibilidad de finales alternos, pero el espectador no puede elegir qué final ver la primera vez que ve la historia.</p>	<p>aventura, el final del juego puede llegar a ser diferente en cada persona que lo juega, ya que uno puede sacar el buen final, mientras que otro el mal final, así que es común que exista el <i>replay value</i>²², lo que permite tener cambios en la misma aventura.</p>
Punto de Vista	<p>En una película, el espectador siempre ha sido un ente intocable y omnipresente que puede estar en más de un lugar a la vez, dentro de la historia. Que no afecta el desarrollo de la trama, pese a poder verla por completo. Por lo general vemos la vida de terceros, salvo en algunas ocasiones en donde la cámara toma el punto de vista de alguno de los personajes, lo que permite tener un enfoque distinto.</p>	<p>Como ya se ha dicho anteriormente, en esta industria el punto de vista que tiene un jugador puede variar de juego en juego, pero pese a esto, siempre hay una similitud entre un videojuego y otro. Siempre se es uno de los personajes, sin importar el género al que pertenezca.</p>
Percepción del espectador. (<i>Catarsis</i>)	<p>La catarsis en el cine es un elemento muy conocido, en donde el conocer la historia de otros personajes, ya sea su vida, su amor o incluso su temor, nos hace recordar eventos de nuestra vida, ya sea pasados o que deseamos que nos pasen. Por lo que nuestra percepción cambia. Lo que a uno hace llorar, a otro le puede causar gracia. Y al final esto crea un lazo afectivo hacia dicha película.</p>	<p>En relación al punto pasado, al ser nosotros el personaje al que le sucede la aventura, nuestro interés por conocer su final es mayor si el videojuego está bien planteado, cuando un compañero de batalla cae, nuestra aflicción por ello es completa. Unos de los grandes problemas aquí es el estigma que se le tiene a los videojuegos, en donde en términos generales se considera una diversión de nivel inferior, por lo cual incluso los videojugadores pueden sentirse obligados a ocultar sentimientos por entes artificiales.</p>

²² Valor de Re-juego, lo que significa que si cuenta con este factor, la segunda, tercera o cuarta vez, depende de cada juego, que se juegue, la aventura cambiará ya sea poco o mucho.

Desarrollo de la historia.	<p>En el cine, por su naturaleza, la historia que se cuenta debe de ser ágil, ya que si una película dura más tiempo del necesario, por muy buena que sea la historia, las actuaciones o cualquier otro factor, el espectador se cansará de verla y optará por dejarla inconclusa. Por lo consiguiente la historia que se cuente debe de ser directa y concisa, lo que impide, en la mayoría de los casos, el contar otras historias alternas de alguno de los personajes presentados.</p>	<p>En contraposición, en los videojuegos, por su duración se facilita ahondar más en la historia desarrollada así como en los personajes que la viven. De igual forma, en algunos casos, se facilita el salirse por un momento de la trama central y conocer la vida de otros seres, que pueden o no tener importancia en la historia principal, esto principalmente llega a suceder en los juegos del género RPG²³. Pero lo que se debe de cuidar es no tratar de alargar una historia con tal de hacer mayor la duración del juego, ya que puede llegar a decaer y perder el interés del jugador.</p>
Sonido y Música	<p>Tanto el sonido como la música, es un factor muy relevante dentro de una película, esto es debido a que al existir elementos sonoros que complementen la imagen, el espectador se sumergirá más dentro de la trama. Lo que facilita sentirse como el director desea que uno se sienta. Gracias a la gran cantidad de tecnología que existe hoy día, el capturar sonidos es una tarea relativamente sencilla, lo que ayuda a darle vida a criaturas u objetos que en la vida real no existen. Mientras que la música, dependiendo del presupuesto de la película, puede ir desde mala a nuevas obras maestras.</p>	<p>De igual forma que sucede en el cine, dentro de los videojuegos, tanto el sonido como la música son dos factores muy influyentes. Y con la evolución que han tenido, ya no solamente se compone de pequeños sonidos electrónicos que acompañaban a la acción, ahora cuentan con sonidos ambientales que le dan vida a los escenarios, y como en el cine, ahora las bandas sonoras de los juegos pueden llegar a ser grandes obras maestras, prueba de ello es el soundtrack de "<i>Castlevania: Symphony Of The Night</i>".</p>

²³ Role Playing Game o Juego de Rol. (Literalmente Juego de Interpretación de Roles).

Presupuesto	<p>En la industria cinematográfica existen también tres tipos de presupuesto, el <i>bajo presupuesto</i>, que es aquel en el que se invierten de pocos dólares hasta unos cuantos miles de ellos; luego se encuentran películas con <i>mediano presupuesto</i>, que son de de varios miles de dólares hasta menos de diez millones. Y por último están las de gran presupuesto, o también denominadas <i>blockbuster</i>, que por lo menos son varios millones de dólares.</p>	<p>En relación al presupuesto en esta industria, se divide en tres tipos, el <i>B</i>, que es aquel que se emplea para los juegos llamados <i>Budget</i>, su costo es muy bajo y tienen un nivel de acabado acorde con el costo invertido, pero al igual que sucede en la industria cinematográfica, esto no quiere decir que el juego vaya a ser malo o que no vaya a vender. El segundo presupuesto es <i>A</i>, a estos juegos ya se les puede considerar que se está invirtiendo en su creación, pueden contratar a más personal para su desarrollo y algunos de los juegos de este tipo, han llegado a dejar su marca en la industria. Y por último tenemos el presupuesto <i>AAA</i>, que es aquel en el que se llegan a invertir varios millones de dólares, son los <i>blockbusters</i> de esta industria y tienden a ser acompañados por grandes campañas de marketing.²⁴</p>
Libertad	<p>Dentro del cine existe una libertad nula o ínfima del espectador hacia la historia. Esto se debe a que la única "libertad" con que cuenta es ver la película en el momento que desee, ver la desde el inicio, ya empezada, dejar de verla en el momento deseado, o únicamente observar algún momento del film. Pero sin importar lo que se elija, siempre el mensaje que recibe es el mismo, los</p>	<p>Dentro de los videojuegos existe una autonomía relativa. Esto significa que el jugador puede contar con la posibilidad de tomar el camino derecho o el izquierdo, matar o dejar vivir a algún personaje, e incluso el mismo tiempo invertido puede variar entre jugador y jugador o en el mismo jugador. Pero el término "relativa" se refiere a que siempre las acciones que haga el jugador solo serán</p>

²⁴ GASCÓN BARBA, Saúl. "*Triple A*", 13 de Enero del 2008.
http://www.gameto.es/index.php?m=articulo&id_articulo=89&busqueda=budget.

personajes hacen las mismas acciones y dicen los mismos diálogos, la trama siempre utiliza el mismo camino y llega al final ya conocido.	permisibles si el programador, de antemano, dio la posibilidad de elegir en sus acciones, ya que si el programador decide que una acción siempre se llevará a cabo, no hay manera alguna de actuar de otra forma.
--	---

Tanto el ámbito cinematográfico como el de los juegos electrónicos, se han encontrado en constante cambios, y gracias al hecho de que ambos son medios de entretenimientos audiovisuales, no es de extrañarse que cada uno incursione en el otro. En el presente capítulo se dará a conocer la evolución de cada medio; el comienzo de la hibridación hasta la actualidad.

En la actualidad el hombre se encuentra rodeado por una gran diversidad de medios de entretenimiento, como lo son: el cine, la literatura, la televisión, el radio, el Internet, entre otros; y el más reciente que se ha agregado a esta fila son los sistemas de videojuegos.

Cada uno de estos medios ha estado en constantes cambios, logrando la facultad de contar grandes historias, imposibles de contar hace diez años. Al igual que ha aumentado la aceptación por el espectador de temas anteriormente prohibidos o inapropiados.

En los medios que nos interesan, -el cine y -los videojuegos; gracias al desarrollo y evolución, hoy en día podemos apreciar paisajes, historias, personajes, objetos y criaturas, que anteriormente solo existían dentro de la mente de sus creadores. A continuación se describirá cómo nacieron y evolucionaron cada uno de estos medios de entretenimiento y a su vez, la manera en que comenzaron a unirse para generar nuevas aventuras e historias.

2.1 El Cine de Ayer y Hoy.²⁵

²⁵ La información que se presenta a continuación fue resumida a partir de: ALLEN, Robert / GOMERY, Douglas. *"Film history, theory and practice"*, Ed. Knopf. Nueva York. 1985; BORDWELL, David. *"The cinema of Eisenstein"*, Harvard University Press. Nueva York. 1999; AUMONT, Marie / JACQUES, Michel. *"Análisis del film"*, Ed. Paidós. Barcelona. 2002; ARAGAN, Giulio Carlo. *"El revival en las artes plásticas, la arquitectura, el cine y el teatro"*, Ed. Gustavo Gili. México. 1977; *"El cine"*, Ed. Larousse. España. 2002; *"El mundo del cine"*, Ed. Océano. España. 1999; GUBERN, Román. *"Historia del cine"*, Ed. Lumen. Barcelona. 1993; MORIN, Edgar. *"El cine o el hombre imaginario"*, Ed. Seix Barral. Barcelona. 1972; PARKINSON, David. *"Cine"*, Ed. Edebé. España.

El hombre, desde que ha tenido memoria, desea mantener un vestigio de su presencia en la tierra, de salvar a personas y momentos en imágenes. Una de las formas con la cual logró hacerlo fue con el cine. El cine se divide en dos grandes e importantes etapas. La primera se enfoca al apartado técnico, mientras que la segunda es la evolución en el entretenimiento, como lo es en la actualidad.

2.1.1 El Cine, Tecnología y Evolución.

Durante siglos, diversas civilizaciones o personas han buscado procedimientos para reproducir la realidad. Es el caso de las representaciones con sombras, eran los primeros espectáculos públicos con proyección de imágenes animadas. Entrados ya en el siglo XVI la cámara oscura permitía la visualización de imágenes externas dentro de la misma, siendo los precursores de la fotografía.



De la misma manera que, un siglo después, la linterna mágica sería la precursora de las sesiones de cine, ya que proyectaba imágenes sobre una superficie plana. Por todo el mundo viajaban estos "ilusionistas" con sus linternas dejando boquiabiertos a los espectadores.

1997; SEGER, Linda / WHETMORE, Edward J. *“Como se hace una película: del guión a la pantalla”*, Ed. Ma Non Trope. Barcelona. 2006; ZAVALA, Lauro. *“Cine clásico, moderno y posmoderno”*, En: Razón y Palabra Nº 46. México. 2005; MONTALVO, Yanina. *“El nacimiento del cine”*, 30 de Agosto del 2005.
<http://www.portalmundos.com/mundocine/historiacine/nacimiento.htm>; PIÑA, Eudes. *“Historia del cine”*, 4 de Septiembre del 2005.
<http://www.monografias.com/trabajos14/cinehistor/cinehistor.shtml>.

Un invento importante aparece en el siglo XIX: la fotografía. Por primera vez era posible imprimir y guardar una imagen. Pero algunos fotógrafos no se conformaron con las imágenes fijas y siguieron investigando para conseguir el movimiento de esas imágenes sobre una superficie plana en la pared. Entre todos cabe destacar a Étienne Jules Marey²⁶, que inventa una especie de fusil fotográfico capaz de captar las diferentes fases de un movimiento.



Ejemplo de las fases de un movimiento.

Durante este mismo siglo, una gran variedad de inventores se aproximaron a la ilusión del movimiento. Por ejemplo el *Traumatropo*²⁷, creado por John Ayrton Paris; el *Zootropoo*²⁸, creado por William George Horner; entre muchos otros.

Pero "Emile Raynaud, fue el que se acercó más a la idea del cine, al proyectar largas tiras de más de 500 transparencias de dibujos a partir de un aparato cilíndrico que, juntamente con la proyección de una imagen proporcionaba la ilusión de movimiento creando los primeros dibujos animados."²⁹

²⁶ Médico, fotógrafo e investigador francés, nacido en 1830 y muerto en 1904, destacó por sus investigaciones en el estudio fotográfico del movimiento.

²⁷ Un disco de cartón que lleva un dibujo por ambos lados, en las orillas tiene un listón que al hacerlo girar da la ilusión de superponer las imágenes.

²⁸ Es un cilindro móvil de metal con ranuras verticales. A través de ellas se aprecian dibujos, que con la velocidad se crea el efecto de movimiento.

²⁹ RIPOLL, Xavier. "*Historia del cine*", 30 de Agosto del 2005.

En 1890 en los Estados Unidos, se crearon dos elementos relevantes que se unieron a la persistencia de la visión: la fotografía y la proyección; los cuales fueron la película perforada y el mecanismo de arrastre intermitente que la moviera; estos dos inventos fueron creados por Thomas Alva Edison.

Edison también inventó el *Kinestocopio*, mediante el cual las personas lograban ver de manera individual, una película, mediante una caja que contenía una serie de bobinas que permitían ver una serie de imágenes en movimiento.



Versión de 1895 del Kinestocopio en uso.

A pesar de esto, todavía no era cine, ya que para llegar a serlo, se necesitaba entrar en el concepto de ser público, y abierto a muchos espectadores al mismo tiempo. Y Edison no deseaba proyectarlo en una pantalla debido a la idea, errónea, de que a la gente no le interesaba esto.

El cine se creó oficialmente el 22 de marzo de 1895. Con los hermanos Lumière, quienes mostraron, en una sesión pública, sus films a los espectadores del Salón Indien de París. En uno de sus primeros films, "*La Sortie des Usine Lumière à Lyon*"³⁰, el efecto de una locomotora que parecía salir de la pantalla fue enorme. El aparato con el cual lo consiguieron lo llamaron Cinematógrafo. Había nacido la cinematografía. Pero el



La Sortie des Usine Lumière à Lyon.

³⁰ Salida de los Obreros de la Fábrica Lumière.

éxito inicial se fue apagando por el cansancio del público, ya que las películas que siempre veían eran hechas sobre momentos cotidianos, sobre la vida laboral o familiar.

Fue la magia y la imaginación de otro hombre, Georges Méliès, quien salvó al cine de acabar como un invento más entre tantos de aquella época. Méliès hizo realidad los sueños de las personas, al mostrarlos en las imágenes que se representan en una pantalla. Méliès es el primer inventor de ficciones he incluso de la ciencia-ficción. "*Le Voyage dans la Lune*"³¹ (1902) y "*Le Voyage à travers l'impossible*"³² (1904) se encuentran entre las mejores muestras del inventor de los trucajes. Uno de los más habituales era hacer desaparecer cosas o hacerlas aparecer de nuevo. Otros eran la sobreimpresión de una imagen sobre otra, las dobles exposiciones o el uso de maquetas.

A principios del siglo XX, el cine se volvió una industria, dejando atrás el ser un invento para divertir y convirtiéndose en uno para producir dinero.

2.1.2 El Cine como Entretenimiento.

Estados Unidos fue el país que obtuvo mayor provecho del invento. En 1903, con la cinta "*The Great Train Robbery*"³³, Edwin Porter inaugura el cine del Oeste y utiliza el montaje simultáneo. Los espectadores comienzan a aprender un nuevo lenguaje, el cinematográfico: aprenden a relacionar las imágenes, entendiendo que guardan una vinculación de continuidad. Y la base de este nuevo lenguaje es el montaje.



Póster promocional de *The Great Train Robbery*.

³¹ Viaje a la Luna.

³² Viaje a Través de lo Imposible.

³³ El Gran Robo al Tren.

Al convertirse en un gran espectáculo popular, que logra superar las barreras sociales e idiomáticas -en un país de inmigración formado por multitud de lenguas y etnias-, el factor negocio entra en acción. Con el fin de monopolizar el mercado cinematográfico y acabar con sus competidores, Edison envía a sus abogados contra los explotadores de aparatos cinematográficos. Se trata de *La Guerra de las Patentes*³⁴ que, después de una época de procesos, clausuras de salas, confiscación de aparatos y momentos de violencia, da la victoria a Edison.

Ello afectó negativamente a los productores independientes, los cuales, para huir del inventor-negociante, marchan al otro lado del país, a California, donde fundan Hollywood. Ahí levantarán las grandes productoras que harán la historia del cine norteamericano.

Entre los diversos países donde el cine ya es una realidad, Italia es uno de los avanzados en la concepción del cine como espectáculo. Y las películas de grandes reconstrucciones históricas serán el mejor medio para hacerse con el público. El título más destacado fue "*Cabiria*", dirigido por Giovanni Pastrone en 1913. Grandes escenarios y muchos extras encarnando a romanos o a cartagineses garantizaban una producción colosal para la época. Una concepción del cine que influirá en los cineastas norteamericanos.

"David Wark Griffith fue el gran fijador del lenguaje cinematográfico. Sus innovaciones en la manera de narrar una película revolucionaron el séptimo arte: En sus obras maestras "*The Birth of a Nation*"³⁵ (1915) e "*Intolerance: Love's Struggle Through the Ages*"³⁶ (1916), dividía el film en secuencias, mostraba acciones en paralelo, cambiaba el emplazamiento y el ángulo de la cámara, variaba los planos, usaba el *flashback* o narración de un hecho ya pasado."³⁷ Pero sobre todo, Griffith asumió que el montaje era el instrumento expresivo más

³⁴ 1897-1906

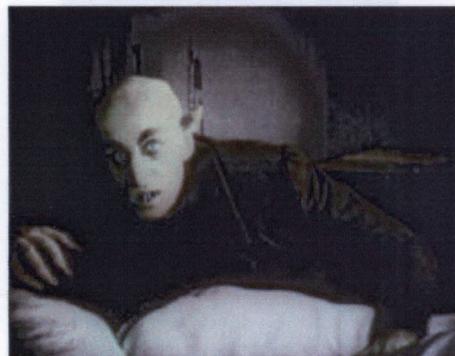
³⁵ El Nacimiento de Una Nación.

³⁶ Intolerancia.

³⁷ PARKINSON, David. "*Cine*", Ed. Edebé. España. 1997. Pág. 13.

importante con que contaba el cine; que no servía sólo para ordenar secuencias y planos, sino también para emocionar al espectador.

En estas primeras décadas de cine, aparecen más directores que se dan cuenta de que este nuevo medio de comunicación de masas, también puede servir como medio de expresión de lo más íntimo del ser humano: sus anhelos, angustias o fantasías. Expresándolo con una estética innovadora, de "vanguardia". En Alemania, los estilos "expresionista" y "*kammerspiel*"³⁸ sorprenden



El emblemático vampiro Nosferatu.

por sus productos ambientados en escenarios irreales o futuristas. "*Das Kabinett des Doktor Caligari*"³⁹ (1919), de Robert Wiene; "*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*"⁴⁰ (1922), de F.W. Murnau; "*Metropolis*" (1927), de Fritz Lang; o "*M*"⁴¹ (1931), también de Lang, son los títulos más representativos.

El cine americano apuesta más por el beneficio material, que por la estética o la poesía visual. Un pequeño lugar del oeste americano, conocido como Hollywood, se había convertido en poco tiempo el centro industrial cinematográfico más próspero de los EE.UU. Grandes empresas se reunieron levantando sus estudios donde, además de filmarse las películas, se "construyen" las estrellas para interpretarlas. Un hábil sistema de publicidad crea una atmósfera de leyenda alrededor de los ídolos del público; los actores y las actrices se convierten en mitos. Es el caso de Lillian Gish, Gloria Swanson, John Barrymore, Lon Chaney, John Gilbert, Douglas Fairbanks, Mary Pickford, Mae West, Rodolfo Valentino entre otros. Se trata del Star System⁴².

³⁸ En alemán, actuación de cámara o teatro de cámara.

³⁹ El Gabinete del Dr. Caligari.

⁴⁰ Nosferatu, Una Sinfonía de Horror.

⁴¹ M, el Vampiro de Dusseldorf.

⁴² Sistema de producción basado en la popularidad de los actores por medio de la cual consiguieron más beneficios.

De los grandes estudios salen grandes producciones, algunas de ellas muy espectaculares, como las que hacía el director Cecil B. de Mille, "*The Ten Commandments*"⁴³ (1923) o "*The King of Kings*"⁴⁴ (1927); o bien obras maestras de cineastas extranjeros, que se establecieron en Hollywood, como Erich Von Stroheim, autor de "*Greed*"⁴⁵ (1924).



Zasu Pitt como Trina en *Greed*.

El 6 de octubre de 1927 sucede un hecho revolucionario para la historia del cine: "*The Jazz Singer*"⁴⁶, de Alan Crosland, permitió escuchar al actor Al Jolson cantando.



Al Jolson y el inicio del cine sonoro.

Una nueva era para la industria del cine inicia. También para los actores; muchos de ellos desaparecieron como tales al conocer el público su verdadera voz, desagradable o ridícula, que no correspondía a la apariencia física.

La implantación del sonoro coincidió con el crack económico de 1929, que ocasionó una Gran Depresión en los EEUU. Miles de ciudadanos encontraban en el cine momentos para huir de los problemas cotidianos. Hollywood se dedicó a producir títulos basados en los géneros: fantástico, comedia, musical o cine negro, con el fin de exhibir productos escapistas.

⁴³ Los Diez Mandamientos.

⁴⁴ Rey de Reyes.

⁴⁵ Avaricia.

⁴⁶ El Cantante de Jazz.

El cine en color llega en 1935 con la película "*Becky Sharp*"⁴⁷, de Rouben Mamoulian, aunque artísticamente su plenitud se consigue en el film de Victor Fleming, "*Gone with the Wind*"⁴⁸ (1939).



Miriam Hopkins (izquierda) y Vivien Leigh (derecha) en los inicios de la era a color del cine.

El cine de animación se fue implantando entre los gustos del público, especialmente entre los más pequeños. Walt Disney es el creador americano predilecto, incluso más allá del propio país.

Los trucajes es una de las especialidades más estimadas por el público. La ubicación de castillos en paisajes donde no han existido, a partir de cristales pintados, o la recreación de un gorila gigante, a partir de un simio pequeño o de maquetas; son muestras de la magia del cine, a la cual acaban de dar el toque la decoración, el maquillaje o el vestuario.

En la posguerra, la llegada de la televisión supuso un desafío a la industria del cine que aún hoy perdura. La industria respondió ofreciendo más espectáculo, que se concretó en el mayor tamaño de las pantallas.

Cuando se vislumbró el final de la contienda bélica, la industria regresó al público; las aportaciones que algunos realizadores introdujeron en el lenguaje cinematográfico y los avances técnicos, marcaron el nacimiento del cine moderno.

⁴⁷ La Feria de las Vanidades.

⁴⁸ Lo Que el Viento se Llevó.

Desde este momento, Hollywood vivió años de esplendor con un largo elenco de estrellas, que llevaron los géneros clásicos a su época dorada.

En 1953, la 20th Century Fox estrenó su película bíblica "*The Robe*"⁴⁹, de Henry Koster, en un sistema nuevo denominado *CinemaScope*, que inició la revolución de los formatos panorámicos.

"En los 60's Europa aprovechó la desorientación del mercado norteamericano para abrir nuevos caminos, impulsados por una oleada de jóvenes realizadores que se unieron en movimientos como la "nouvelle vague"⁵⁰ y el "free cinema"⁵¹. Las aportaciones europeas fueron muy considerables y propiciaron un sentimiento de cambio que causó impacto hasta en América del Sur."

Después de años de incertidumbres y desconcierto, el cine norteamericano volvió a tomar fuerza. Mientras algunos cineastas demostraban que en Hollywood también se podían realizar obras de calidad y prestigio como en Europa, otros daban paso a una nueva era del denominado "cine-espectáculo" que arrastraría a las masas hasta las salas de cine y que generaría unos beneficios millonarios. En la década de los ochentas se consolidó "el video casero como un nuevo elemento para la explotación cinematográfica y que introdujo importantes cambios en el sistema, sobre todo en el terreno de la exhibición."⁵²

El cine estadounidense prosiguió desarrollando su práctica del "cine-espectáculo", adaptando los géneros clásicos a los nuevos tiempos y prestando especial atención al sector del público más juvenil. Frente a la invasión del cine comercial, algunos cineastas volvieron a apostar con fuerza por las posibilidades artísticas de la imagen, con obras más complejas e intelectuales.

⁴⁹ El Manto Sagrado.

⁵⁰ Nueva Ola, manera diferente de hacer cine en Francia a principios de los sesentas.

⁵¹ Término utilizado a finales de los años cincuenta para designar un conjunto de obras pictóricas, literarias y sobretodo cinematográfico que trataban el realismo de una manera diferente, muy próxima a la que hoy conocemos como "realismo crudo".

⁵² "*El cine*", Ed. Larousse. España. 2002 Pág. 58.

Finalmente la llegada del siglo XXI confirmó la implantación de la tecnología digital en la imagen y sonido.

2.2 Los Videojuegos, Inicio y Evolución.⁵³

Desde el primer videojuego “Pong” el mundo ha cambiado mucho. Tanto los gráficos como el sonido, así como el argumento de los videojuegos actuales, han evolucionado de forma sorprendentemente rápida y de una manera sensacional, y aunque se puede decir que el primer videojuego apareció hace unos 30 años, los orígenes de este mundo fantástico se remontan mucho más atrás, al igual que las compañías que lo fundaron.

2.2.1 Primeros Pasos, Más de Medio Siglo.

En 1933 el uso de circuitos eléctricos agregó nuevas experiencias a los juegos de estos tiempos: *Pinnball*, *Bagatelle*⁵⁴, entre otros; añadiendo luces y sonidos, y tres años después aparece “*Bumper Ball*” con puntuación automática, pasadores, partidas gratis, sensores de falta y bumpers. Después de la segunda guerra mundial Gottlieb y Williams llamaron a Harry Mabs y junto con el unieron un pequeño palo de goma conectado a un electroimán, que el jugador accionaba a

⁵³ Confrontar con: Biblioteca de Consulta Microsoft ® Encarta ® 2004. © 1993-2003 Microsoft Corporation; CRAWFORD, Chris. “*Interactive storytelling*”, New Riders Games. Estados Unidos. 2004; ROLLINGS, Andrew / ADAMS, Ernest. “*Game architecture and design: a new edition*”, New Riders Games. Estados Unidos. 2003; SHELDON, Lee. “*Character development and storytelling for games*”, Premiere Press. Estados Unidos. 2004; Suplemento. Diario de Nicaragua. La Prensa. 2001. “*Historia de los videojuegos*”. 2 de Septiembre del 2005.

<http://www-ni.laprensa.com.ni/archivo/2001/mayo/22/informatica/articulos/>; “*Historia de los Videojuegos Capítulo 1*”, 2005. 2 de Septiembre del 2005.

<http://www.gamesario.com/noticia.php?id=7805>; PÉREZ QUINTANAR, Ramón. “*Historia de los Videojuegos*”, 2 de Septiembre del 2005.

http://www.rinconsolero.com/Rinconsolero.V2/historia_de_los_videojuegos.htm.

⁵⁴ Juego donde el jugador golpeaba con un palo, una bola que se encontraba en una mesa inclinada con agujeros.

voluntad por medio de un botón y decidieron llamarlo "*flipper*" (aleta). Este invento fue tan revolucionario que nunca se volvieron a construir maquinas sin ellos. Luego de esto, sólo restaba inventar cada uno de los ingeniosos mecanismos que hoy conocemos para hacer estas maquinas tan divertidas, pero ahora sí, otra clase de entretenimiento estaba surgiendo.

Han pasado ya 56 años, más de medio siglo, desde que en algún lugar del mundo, en 1951 Ralph Baer tuvo la idea de jugar en un televisor. Ralph era un ingeniero que trabajaba para una compañía de televisión llamada "*Lora*". Su jefe, Sam Lackoff, le encomendó que creara el mejor set de televisión en el mundo y eso para Ralph era sencillo, así que pensó en un nuevo concepto que nadie conociera: Jugar juegos en la televisión. Aquí es donde nace el concepto de videojuego, pero todavía no comienza a desarrollarse, porque la idea no convenció a su jefe.

Fue en el año 1952 en que una persona llamada A.S. Douglas terminaba su carrera en la universidad de Cambridge (Inglaterra), en donde poseían una "*EDSAC vaccuum-tube computer*", una computadora que usaba un tubo de rayos catódicos con el que era capaz de representar una matriz de 35 por 16 puntos en la pantalla. Douglas escribió su tesis sobre la interacción humana con una computadora y utilizó la EDSAC para dibujar un *ta te ti* en la pantalla el cual se podía jugar contra la maquina. Este es el primer videojuego de la historia.

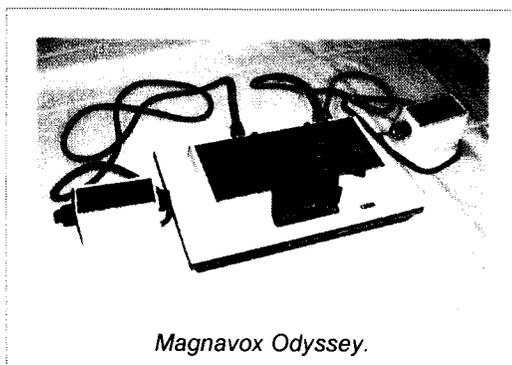
“En 1958 Willy Higinbotham se convierte en el primer programador de videojuegos de la historia, y a él le debemos que las consolas existan”.⁵⁵ Pero para él no fue tan importante crear su juego: era una representación de un juego de tenis muy pobre que presentó a una feria científica de su ciudad, lo llamó "*Tennis for Two*" y aunque en la feria el invento despertó mucho interés, él no

⁵⁵ PÉREZ QUINTANAR, Ramón. "*Historia de los Videojuegos*", 2 de Septiembre del 2005. http://www.rinconsolero.com/Rinconsolero.V2/historia_de_los_videojuegos.htm.

consideró que le llevase a ninguna parte y por lo tanto no se molestó en registrarlo.

En 1961 tres estudiantes del MIT⁵⁶ experimentaron gráficos vectoriales en una computadora DEC PDP-1. Hicieron un videojuego en donde dos naves se disparaban entre si. Descubrieron que accidentalmente el programa dibujaba puntos aleatoriamente en la pantalla, cosa que les agradó, ya que parecían estrellas de la galaxia.

En 1966, Ralph Baer, con su proyecto de jugar en un televisor, logró crear una serie de juegos independientes para este medio y después de 5 años de demostraciones a compañías de televisión, firmó un acuerdo con la compañía estadounidense Magnavox, que en 1972 construyó la primera consola hogareña de videojuegos, la Odyssey.

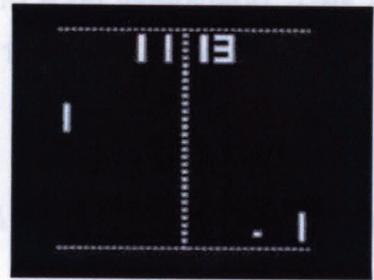


Los componentes electrónicos eran todos analógicos, con aproximadamente 40 diodos y transistores; la Odyssey era tan primitiva que no tenía memoria, así que los jugadores tenían que anotar la puntuación en un papel. Al igual que para mejorar la experiencia del jugador, la Odyssey se vendía junto a un grupo de plásticos pintados para cada juego, los cuales debían adosarse al televisor para representar el campo de juego.

Hubo varias razones para su fracaso, su popularidad era prácticamente inexistente, a tal punto que apenas había gente que conocía la existencia de las máquinas recreativas, que son las verdaderas difusoras del invento. Además, como es costumbre, sus limitaciones y alto costo monetario hicieron que esta consola no alcanzara popularidad.

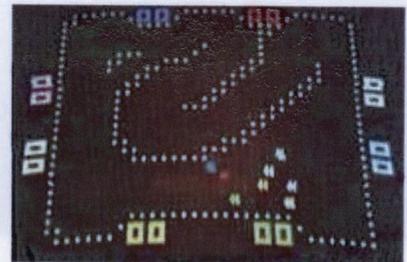
⁵⁶ Massachusetts Institute of Technology o Instituto de Tecnología de Massachusetts.

En 1972, Nolan Bushnell fundó una compañía llamada Atari. Nolan, basándose en su trabajo anterior y en la adaptación del juego de Nighinbottham para la Odyssey, decidió contratar a un programador de la empresa Magnavox y creó su propia versión para máquina recreativa del "Tennis For Two" a la cual llamó "Pong".



Duelo de Pong.

La evolución se empezó a notar pocos años después, en 1975, con la salida del primer juego en color, "Indy 800", que permitía que jugaran simultáneamente 8 jugadores. Era un juego perteneciente también a Atari.



Indy 800.

2.2.2 Nintendo y la Nueva Generación de Videojuegos.

En Kyoto, Japón, una empresa fabricaba cartas para el juego japonés Hanafunda. La empresa se llamaba Nintendo⁵⁷. El fundador era el bisabuelo del presidente actual: Fusajiro Yamauchi.

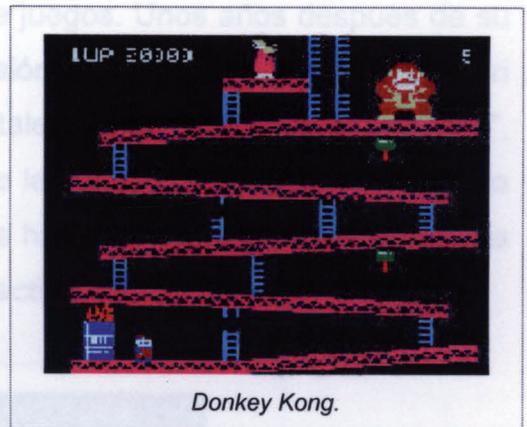
En algunos años el negocio se fue extendiendo, y para los años 40's las cartas ya se distribuían en tierras americanas, manteniendo el éxito que iba en aumento. Pronto firmaron acuerdos con Disney y otras compañías para poder añadir sus diseños a los naipes y poco a poco Nintendo fue haciéndose grande.

⁵⁷ Significado. "En las manos del cielo".

En los 60's empezaron a distribuir juguetes y en 1975, asociados con Mitsubishi, Nintendo empezó a crear lo más parecido a un videojuego. Tres años después sacan sus primeras consolas: TV Game 15 y TV Game 16 con juegos típicos de tenis, coches, etc.

En 1980 se empiezan a distribuir las Game & Watch, las primeras consolas portátiles del mundo, precursoras del Game Boy.

Ese mismo año Shigeru Miyamoto, un joven programador de Nintendo creó para arcade⁵⁸ el clásico "Donkey Kong". El protagonista era llamado en principio Jumpman quien tenía que ir saltando barriles hasta llegar a su amada Princesa, secuestrada por un gorila gigante. Con el pasar del tiempo, el protagonista cambió su nombre de Jumpman a Mario, mascota e icono clave, hoy en día, de la compañía.



2.2.3 Las Primeras Consolas.

La primera consola que vio la luz del día fue la Magnavox Odyssey, de la que se habló anteriormente. Poco después, en 1975, tras la salida en arcade de Pong, Atari creó su primera consola: Atari Pong, sólo permitía jugar al "Pong", pero ayudó en gran medida al florecimiento de los videojuegos, ya que era como llevarte una máquina recreativa a casa. Esto causó un gran entusiasmo, pero no llegó a cuajar ya que al disponer de un único juego sin posibilidad de alternarlo no salía muy rentable, por lo que se prefería seguir con las arcade.

⁵⁸ Grandes máquinas disponibles en sitios comerciales públicos, para jugar videojuegos, similares a los juegos de apuestas de los casinos como las tragamonedas electrónicas.

En 1977, Atari lanzó la consola que le dio el éxito que la puso en el mapa: Atari 2600. Entre sus novedades se encontraba la innovación de poder cambiar de juego por medio del intercambio de cartuchos. Tenía 8 bits de potencia, pero eran más que suficientes para aquella época. Se mantuvo al pie del cañón liderando a sus rivales durante



Atari 2600.

muchos años, gracias a su amplio catálogo de juegos. Unos años después de su incursión en el mercado, sacó una nueva versión: Atari 5200. Con su éxito, Atari se permitió comprar las licencias de películas tales como "E.T." o "Indiana Jones", para crear sus respectivos videojuegos, lo que le aseguró el puesto. Se mantuvo en el mercado hasta el año 1990, por lo que se ha convertido en la consola hasta el momento, que más tiempo ha permanecido activa en el mercado.



Unas de las primeras fusiones cine-videojuegos.

A un año de la salida de Atari 2600, la segunda generación de consolas Odyssey se dispuso a combatir cara a cara con la ya citada Atari. Fue su rival más fuerte, pero la Magnavox-Odyssey2 nunca alcanzó la popularidad de la Atari 2600. La gran novedad de la Odyssey2, única en la generación de 8 bits, era incluir un teclado, y además utilizaba la misma tecnología básica de la Atari 2600.

Entre las competidoras de Atari fue la más vendida, por arriba de la Bally Astrocade y la Fairchild Channel F.

En 1980 salió al mercado la mejor consola de la primera generación: Mattel Intellivision, con un motor gráfico de 16 bits. Compitió con Atari 2600 sin mucho éxito a pesar de tener unos gráficos muy superiores. También tenía un módulo sintetizador de voz que incluía separadamente y fue la primera en sustituir los viejos joystick por mandos con botones, modelo a seguir en el resto de consolas de aquí en adelante.

2.2.4 Salen los Padres, Entran los Clásicos.

En 1978 apareció “*Space Invader*”, un hito sin duda. Creado por Taito, este juego supuso una revolución en la industria de los videojuegos ya que por primera vez en la historia se podían guardar las puntuaciones más altas.

En 1979, Atari lanzó otro clásico que también obtuvo una gran aceptación: “*Asteroids*”, gracias al cual se admitieron los videojuegos como una forma de diversión capaz de quitar el estrés y la tensión acumulada del trabajo, interesándoles así por primera vez a los adultos. El videojuego era diferente a todo lo visto anteriormente. “*Asteroids*” además, era capaz de almacenar junto a los puntajes máximos las iniciales del jugador.

Este año dio salida a muchos otros clásicos tales como “*Galaxian*” de Namco o “*Monaco GP*” de Sega.

En 1980 el clásico del año fue un juego de Namco, un juego que ha pasado a la historia como uno de los más divertidos y originales de todos los tiempos, el “*comecocos*”⁵⁹, “*Pacman*”.



Pacman.

⁵⁹ Nombrado así por sus fanáticos.

Este juego, tuvo un éxito inigualable hasta entonces y produjo tal impacto que se le dedicó una portada en la revista *Time Magazine*, una serie de dibujos animados y una canción que causó furor.

Llegó el 81, acompañado de un montón de clásicos tales como “*Donkey Kong*”, del que ya se ha hablado antes. Tras aquel bombazo, Atari no se quedó atrás y lanzó “*Tempest*”, el primer juego con gráficos vectoriales a color y centipede⁶⁰. En este año aparecieron juegos como “*Frogger*” de Konami o “*Galaga*” de Nazco; enormes clásicos, con cientos de “remakes” posteriores.

En 1982 fue el año del cine en los videojuegos: la película “*Tron*” se convierte en videojuego, y a raíz de él empezaron a salir más juegos con argumentación cinematográfica como “*Star Wars*” de Atari o la segunda parte de “*Tron*”.

Este año también trajo consigo la primera parte de “*Dragons Lair*”, un videojuego en el que se jugaba “dentro” de una película, en la que se podía interactuar, creado por Cinematronics. Utilizaba por primera vez la tecnología Laser Disc.



Una de las primeras películas interactivas o juego cinematográfico, según se quiera ver.

Nintendo poco después, lanzó “*Mario Bros.*”, en donde el protagonista del “*Donkey Kong*” original, Mario y su hermano Luigi tenían la oportunidad de disfrutar de su propio juego en el que su tarea era limpiar las tuberías de todo tipo de bichos raros, a la vez que debías de salvar a la princesa en peligro.

⁶⁰ Es la orientación vertical en los videojuegos de shoot'em up, juegos en los cuales un personaje o vehículo se mueve de manera horizontal, mientras que hordas de enemigos van moviéndose de manera vertical hacia abajo.

Con el comienzo de 1984 apareció una nueva compañía: Capsule Company⁶¹.

Nintendo lanzó su consola Famicom en 1985 en América, tras el tremendo éxito obtenido en Japón con su consola y con el recién estrenado “*Super Mario Bros.*”, un juego encargado por Hiroshi Yamauchi⁶² a Shigeru Miyamoto⁶³, que hasta entonces programaba para Nintendo y Atari conjuntamente, rompiendo moldes con todo lo visto anteriormente.



Durante los años siguientes, las compañías crearon una gran cantidad de títulos, generando clásicos instantáneos, como lo son “*Street Fighter*”, “*Ghouls and Ghost*”, “*Ninja Gaiden*”, entre muchos otros.

A finales de los 80's Atari, y Sega adelantándose a sus competidores revolucionaron y reactivaron el mercado. Sega lanzó en 1989 la MegaDrive, una consola compatible con los juegos de la Master System, pero mucho más avanzada, ya que doblaba la potencia de NES⁶⁴ y su anterior aparato. NES siguió rivalizando con MegaDrive, pero esto permitió a Sega llegar a dominar el mercado hasta 1992, fecha en la que SuperNintendo llega a Europa y frena la escalada de Sega.

Atari compró a Handy a la compañía Epyx, Handy era la consola con los mejores estándares de su época siendo rebautizada con el nombre Lynx, y la consola suponía una de las piezas más avanzadas en tecnología, muy por encima

⁶¹ Más conocida como CAPCOM.

⁶² Tercer presidente de Nintendo.

⁶³ Creador de varios íconos de la compañía de Nintendo, entre ellos se encuentran Mario Bros. Donkey Kong y Zelda.

⁶⁴ Nintendo Entertainment System, siendo NES o solo Nintendo su forma común de ser conocido.

de la NES, y casi al nivel de MegaDrive. Sin embargo su elevado precio, su gran tamaño y su elevado consumo energético impidieron su difusión. Sega y Nintendo contraatacaron con GameGear y GameBoy, sobre todo esta última dominando el mercado portátil.

La batalla acabó con las consolas de Mattel y Atari que se resignaron al simple desarrollo de juegos. Así pues la lucha quedaba entre Sega y Nintendo, ya que la consola NeoGeo, de la compañía SNK, emuladora de las máquinas recreativas, era un sistema con mayor calidad, pero caro, saliendo al mercado al precio de \$649.99 dólares, por lo que sólo lo adquirió la clase alta.

La llegada de Sony al mercado lo revitalizó, provocando que Sega lanzara la Saturn en 1995, justo antes de la aparición de la PlayStation, ambas consolas de 32 bits. Frente al exitoso comienzo de la Saturn, Sony fue consolidando la posición de PlayStation hasta deshacerse de su competidor Sega. Nintendo reaccionó un año más tarde con la Nintendo 64, que suponía una mejora del sistema de desarrollo gráfico a 64 bits, pero cometió el grave error de seguir apostando por los cartuchos y no por los CD-ROM.



PlayStation, Saturn, Nintendo 64;

Los bandos de la primera gran guerra de consolas.

Sega volvió a adelantarse al mercado lanzando en 1998 la Dreamcast, la consola más avanzada del mercado. Pero los rumores de un nuevo desarrollo de Sony y el fracaso que tuvo la Saturn acabaron por sepultar la novedad de Sega, que anunció, como Atari en su momento, su retirada del mercado de las consolas.

Casi dos años tardó Sony en lanzar su PlayStation 2, cuyo éxito ha sido notable, pese al lanzamiento en 2001 de Nintendo GameCube y Microsoft Xbox.

2.3 Inicio de la Unión.

Está claro que la literatura juega un papel destacado a la hora de nutrir de argumentos a Hollywood. Pero, además, ha utilizado otras fuentes de inspiración como lo son los comics, la televisión; y últimamente dirigen sus miradas al lucrativo negocio de los videojuegos, otra probable fuente de inspiración para el cine. De momento, los mayores éxitos de las videoconsolas ya han saltado a las pantallas con desigual fortuna, como se pudo comprobar con las versiones cinematográficas de “*Super Mario Bros.*”, “*Street Fighter*”, “*Tomb Raider*”, “*Final Fantasy*” o “*Resident Evil*”.



La rápida expansión de los juegos de video, no ha pasado desapercibida por el cine. Desde comienzos de 1990, Hollywood ha trasladado a la pantalla grande algunos de los personajes más populares de los juegos de video. Bob Hoskins interpretó al audaz fontanero Mario, del juego “*Super Mario Bros.*”; el televisivo Scott Wolf y Mark Dacascos se convirtieron en los protagonistas de la adaptación de “*Double Dragon*”, un largometraje que pasó por las carteleras con más pena que gloria. Algo más de éxito consiguió la versión fílmica de “*Street Fighter*”, al tener al musculoso Jean-Claude Van Damme como gran estrella. En busca de similares resultados se estrenó “*Mortal Kombat*”, en la que Christopher Lambert interpretaba uno de los papeles más lamentables de su ya decadente

carrera. A estas películas, basadas en simples peleas, las siguieron algunos proyectos más ambiciosos. "Wing Commander", basado en el popular juego en el que humanos y alienígenas combaten por el espacio. Pero los mayores éxitos llegaron ya en el 2001, cuando la industria de Hollywood decidió dar trato de auténtica superproducción a películas inspiradas en videojuegos. Simon West rodó "Tomb Raider", con Angelina Jolie como la intrépida aventurera Lara Croft.

Hironobu Sakaguchi se encargó de llevar a la pantalla su propio juego "Final Fantasy", sorprendiendo por la calidad y el realismo alcanzado de las imágenes generadas por computadora. La modelo y reconocida actriz, Milla Jovovich fue la encargada de protagonizar otro título basado en un popular juego, "Resident Evil".

2.3.1 Primeros Pasos.

"El primer paso lo dio Disney con "Tron" en 1982, que si bien no se basaba en un videojuego, sentó las bases de un "género" que actualmente está viviendo su época de esplendor. A si mismo, el film de Lisberger fue pionero en la utilización de la CGI⁶⁵, cuyas escenas "rodadas" íntegramente por computadora, estrechó los lazos entre los videojuegos y el cine."⁶⁶



Los films comienzan a tomar a los videojuegos como fuentes de nuevos argumentos, en un proceso que podríamos llamar de "retroalimentación"; los videojuegos incorporan a partir de la década de los 90's, una gran cantidad de

⁶⁵ Imágenes Generadas por Computadoras.

⁶⁶ QUINTEROS, Nicolas. "Cine y videojuegos", 6 de Junio del 2005.

<http://www.canaltrans.com/lalinternamagica/028.html>.

recursos estrictamente cinematográficos. Pero sin lugar a dudas, en este reflujo, los videojuegos se vieron notoriamente beneficiados, ya que las transposiciones a la gran pantalla de los videojuegos, arrojaron resultados realmente desalentadores.

2.3.2 ¿La Unión Hace la Fuerza?

La primera película basada en un videojuego con actores reales fue “*Super Mario Bros.*”. La película basada en la creación de Shigeru Miyamoto, contaba con las actuaciones de John Leguizamo, Bob Hoskins y Dennis Hopper. La película fue estrenada en 1993 y recaudó 21 millones de dólares.



Los hermanos Bros, Mario y Luigi; pioneros en dar el salto a la pantalla grande.

Ese mismo año se estrenó en los Estados Unidos, “*Doble Dragón*”, protagonizada por Robert Patrick, Scott Wolf y Alyssa Milano. Tratando de suplir los baches del guión, la película hace constantes referencias al videojuego a fin de mantener la atención del espectador. Un guión inexistente para un film sin interés.

“*Street Fighter, The Ultimate Battle*”⁶⁷, Juntó a Raúl Julia y a la estrella de las artes marciales Jean Claude Van Damme, con la cantante Kylie Minogue. Nada interesante, salvo para aquellos quienes disfruten viendo pelear a Van Damme. La película recaudó 34 millones de dólares.

“En 1995, Christopher Lambert protagonizó “*Mortal Kombat*”. Cuando apareció el videojuego provocó la ira de algunos comunicadores mediáticos por sus explícitos niveles de violencia”⁶⁸. La película fue un éxito, recaudando 70

⁶⁷ Street Fighter, La Última Batalla.

⁶⁸ “*El mundo del cine*”, Ed. Océano. España. 1999. Pág. 83.

millones de dólares sólo en los Estados Unidos. Aprovechando la repercusión de la primera entrega, en 1997 se estrenó "*Mortal Kombat: Annihilation*", la cual no repitió el éxito de su antecesora.

"Pero el gran éxito del género aparecería recién en el nuevo siglo. "*Lara Croft: Tomb Raider*", dirigida por Simon West y protagonizada por Angelina Jolie, recaudó 131 millones de dólares sólo en los Estados Unidos."⁶⁹

Han existido una gran cantidad de películas animadas, basadas en videojuegos, principalmente juegos de peleas, como fueron: "*Final Fantasy: Legend of the Crystals*" (1994), "*Fatal Fury: One Two Punch*" (1994), "*Fatal Fury 2: The New Battle*" (1995), "*Samurai Shodown*" (1995), "*Panzer Dragoon*" (1995). En 1997 fue el turno de "*Battle Arena Toshinden*", y la secuela de "*Street Fighter*".

Poco después le llegó el turno a: "*Tekken: The Motion Picture*", "*Sonic the Hedgehog: The Movie*", y el fenómeno "*Pokemon: The First Movie*", que recaudó 86 millones de dólares en 1999. Su secuela "*Pokemon: The Movie 2000*" (2000), recaudó 44 millones de dólares.

La última aventura animada fue "*Final Fantasy VII: Advance Childrens*"⁷⁰ (2005). La cual se centró en los acontecimientos posteriores a la historia de Cloud, Tifa y Sephiroth.

La alianza entre ambos medios de entretenimiento ha tenido sus altas y sus bajas, trayendo como consecuencia un futuro incierto.



Pyramid Head tanto en su versión interactiva como en la cinematográfica.

⁶⁹ "*El cine*", Ed. Larousse. España. 2002. Pág. 232.

⁷⁰ Final Fantasy VII: El Rescate.

2.4 Alcances de los Videojuegos a Través del Internet.

La verdadera revolución de la comunicación en los juegos surgió en 1993 con el acceso público a la *World Wide Web* o mejor conocida como Internet. Los usuarios tuvieron la posibilidad de acceder gratuitamente a versiones reducidas de videojuegos para computadora, con fines básicamente promocionales, como es el caso de la primera entrega de "Doom". Además la rápida difusión de Internet como medio de entretenimiento, facilitó la mejora de las tecnologías para la conexión en red de usuarios y su acercamiento a la sociedad.

La primera consola que incorporó la posibilidad de conexión a Internet para jugar en red fue Dreamcast. A partir de ella, las consolas más importantes empezaron a ofrecer la posibilidad de ser conectadas a Internet.



El Dreamcast abre la posibilidad online dentro de las consolas.

Al aparecer el PlayStation 2, se generó la retrocompatibilidad, permitiendo el jugar la mayoría de los títulos lanzados para la consola madre sin necesidad de comprar aditamentos especiales. Esta consola permitió que una cantidad considerable de juegos se conectaran a Internet, pero el verdadero auge de la conectividad consola-Internet fue con el surgimiento del Xbox, en donde apareció el *Xbox Live*, nombre dado al servidor que utiliza la consola. En ella los usuarios se conectan a una verdadera comunidad en línea, donde pueden ponerse de acuerdo con otros jugadores para cuando, donde y como jugar.

La posibilidad de conectarse a Internet se unió a la mayoría de los géneros de videojuegos, y de igual forma da la libertad al jugador de poder competir y/o apoyarse en línea, en ciertos juegos, con otros jugadores de distintas partes del mundo. Pueden unirse a rondas deathmatch: en juegos como *“Unreal Tournament”*; competir en carreras: *“Burnout”*; pelear uno a uno: *“Dead or Alive”*;



El agregado online permitió a los jugadores competir/cooperar con personas incluso de otros países.

o incluso convivir en mundos en línea con miles de usuarios, donde cada uno puede ser distinto a los demás, como en los conocidos juegos MMORPG, por ejemplo, los mundos de *“Final Fantasy XI”* o *“World of Warcraft”* entre muchos otros, que son juegos en donde cada uno es un individuo que puede ayudar a que otros cumplan sus misiones, o de igual forma volverse el enemigo a vencer, o simplemente convertirse en un comerciante. Y estos son precedidos por los *MUDs*⁷¹, los cuales eran juegos de rol mediante puro texto.

A estos mencionados se les ha unido un nuevo tipo de “juego” que son las comunidades virtuales interactivas. Las cuales son, como su nombre lo dice, mundos virtuales donde las personas conviven, pueden crear un avatar que es el personaje que utilizan para moverse en ese mundo,



Second Life, como su nombre lo dice, tú segunda vida.

pueden comprar objetos ya sea para el mismo mundo virtual o incluso para el mundo real, pueden convivir con conocidos y desconocidos entre un sin fin de cosas más; grandes exponentes de estos mundos son *“Second Life”* de computadora y *“Home”* próximamente lanzado para el PlayStation 3.

⁷¹ Multi User Dungeon o Calabozo Multiusuario.

En los últimos años, nuevas consolas han aparecido, permitiendo que las cinco más importantes⁷² cuenten con una muy distinta conectividad en línea entre cada una, lo que da la posibilidad de abrir nuevos horizontes.

⁷² Nintendo DS, PlayStation 3, PlayStation Portátil, Xbox 360 y Wii

EVOLUCION DEL CINE Y LOS VIDEOJUEGOS

Space Invaders
y surge la posibilidad
de guardar información

Magnavox-
Odyssey 2 y
primera guerra
de consolas

Se crea Atari 2600
y la posibilidad de
cambiar juegos

Island of Kesmai
primer MMO PRPG

Color TV Game
primer consola
de Nintendo

Gamebo

Surge el Nes
y Mari

Atari Pong
primer consola
de Atari

Super

Surge el
primer programador
Willy Higinbotham

Laser Disc

Indi 800
primer juego
a color

Tron y
gráficos CGI

Aparece el
CinemaScope

Becky Sharp
y el color

Tempest y los
gráficos vectoriales

Primer consola
Odyssey

A. S. Douglas y
el primer videojuego

Game & Watch
primera consola
portatil

Se h
pelicu
N

Nolan Bushnell
funda Atari

Nace la idea de
jugar en la Televisión

The Jazz Singer
y el audio

ámara
scura

Le Voyage dans
la Lune

Aparece la
Fotografía

Linterna
Mágica

Siglo
XVII

Siglo
XVI

Nacimiento del Cine
con *La Sortie des
Usine Lumière à Lyon*

Película Perforada,
Mecanismo de Arrastre
y Kinescopio
por Thomas Alva Edison

Primeros
Dibujos Animados
por Emile Raynaud

Nace el Lenguaje
Cinematográfico con
The Great Train Robbery

Le Voyage dans
la Lune

Siglo
XVI

Siglo
XVII

Siglo
XVIII

Siglo
XIX

1900

1910

1920

1930

1940

1950

1960

1970

1980

19

Capítulo III

PERSONAJES, LUGARES Y

SONIDOS:

COMO MEDIOS DE EXPRESIÓN.



Para lograr que una película o un videojuegos sean del agrado del espectador, deben de contar con una serie de factores como lo son los personajes, los escenarios y la música; gracias a los cuales, el público logra adentrarse en la atmósfera y sentirse afín a los eventos que sufren los personajes.

3.1 Los Personajes.

Los personajes, ya sean basados en una persona real o creados a partir de la nada, son los que generan todas los matices de los sentimiento del receptor.

Nick Browne.

Tanto en el cine como en los videojuegos, existen una gran variedad de personajes, humanos, animales, incluso objetos o criaturas inexistentes en la vida real. Cualquier personaje debe sentirse humano, siendo punto aparte la raza, especie o tipo de personaje que sea; ya que si no es así, se llega a perder el interés del espectador-jugador sobre este.

Por insignificante que parezca, cualquier elemento que tenga el personaje afecta su conducta. No se tiene el mismo resultado si el personaje es hombre o mujer, si es alto o chaparro, si es blanco o negro, inclusive un factor que pareciera insignificante como el color de los ojos tiene un gran trasfondo. Al hablar sobre el cine, sus similitudes y diferencias con los videojuegos, nos centraremos principalmente en los componentes de un personaje de ficción.

3.1.1 Factores Físicos.

No es de extrañarse que el físico de una persona afecte su manera de ser y comportarse y por ello es muy importante, en los medios visuales, que los personajes se vean de acuerdo con quienes son ellos en realidad.

Orson Scott Card dice que "Las diferencias físicas obligan a cambiar la vida de una persona en mayor o menor medida"⁷³. Una persona con cualquier tipo de problema, por ejemplo una placa metálica en la pierna o simplemente sinusitis, va a actuar de manera diferente a una que no cuente con limitaciones físicas.

Para ahondar más en este tema, se tomará un punto comentado anteriormente. El hecho de que el color de los ojos es más que un simple detalle curioso: en el juego de "Final Fantasy X", la protagonista Yuna, cuenta con un ojo azul y otro verde, que a simple vista se ve como una simple curiosidad, pero conforme se avanza en la historia se descubre que se debe a que su padre se casó con una mujer de otra raza, los *Al-Behd*, que únicamente tiene



Un ojo verde y otro azul, ¿Simple detalle curioso; o trasfondo en la historia?

los ojos de color verde, por lo cual este hecho, demuestra sucesos previos a la aventura pero que pueden llegar o no a trascender en la historia.

De igual manera sucede en el cine: en la película "Memories of a Geisha"⁷⁴, el que Chiyo tuviera los ojos azules le valió sobresalir en un mundo en donde el agua era muy importante; como ellos mismos le decían, sus ojos eran agua y destruían al fuego; en pocas palabras, simplemente por el color de los ojos, más de una persona la llegó a considerar una persona poderosa, o que podría llegar a serlo.



Chiyo, protagonista de *Memorias de una Geisha*.

⁷³ CRAWFORD, Chris. "Interactive storytelling", New Riders Games. Estados Unidos. 2004.

⁷⁴ *Memorias de una Geisha*.

Durante la historia, en cualquiera de los dos medios, una deformidad o diferencia física pueden dar inicio a los acontecimientos: por ejemplo “*The Elephant Man*”⁷⁵ (Cine) o “*Ico*” (Videojuego); en ambos casos los protagonistas nacen con una deformidad física que genera repudio y rechazo por la sociedad en la que nacieron. Pero conforme avanza la trama, esta nos va enseñando que no necesariamente el físico es igual al interior de las personas, en ambos casos son tienen gran corazón.



John Merrick e Ico, despreciados por sus malformaciones.

3.1.2 Factores Psicológicos y Otros Elementos.

El escritor genera una relación con los personajes que crea, de igual forma que lo hace con las personas que conoce día a día en su vida. Lee Sheldon dice que “La mayor diferencia, en las relaciones con un personaje ficticio y uno real, es que teóricamente conoce TODO lo relacionado con el que creó”.

Existen otros factores que influyen en la conducta y la aceptación del personaje, como son:

⁷⁵ El Hombre Elefante.

Los elementos sociológicos, como la educación, el medio ambiente, la cultura, e incluso su reputación, un claro ejemplo de esto es Julia Roberts en "Pretty Woman"⁷⁶, en donde interpreta a una prostituta, dando como resultado que cuando entra a una tienda de ropa para la "alta" sociedad, sea tratada peor que basura, simplemente por su vestimenta ya que la vendedora no conoce nada de su vida salvo los segundos que lleva en la tienda.



Misma película, misma actriz; distinta percepción.

También afectan los talentos y habilidades, ya que son una gran parte de lo que es el personaje y lo que puede hacer. De igual manera afectan la forma en que es percibido. Scott Card dice que "Si una persona tiene un extraordinario talento, esto lo separa de la mayoría de las personas". Dando como resultado el rechazo o la ovación de sus conocidos.

Al final de cuentas, existe una infinidad de factores que modifican su conducta, como son sus gustos y preferencias, el nombre que tiene, su familia, amigos y conocidos junto a la relación que tiene con estos, entre muchos otros.

3.1.3 Jerarquía.

No todos los personajes son creados de igual manera. Durante la historia existen personajes que son más importantes que otros, por ello es necesario saber a qué personaje seguir más durante el desarrollo de la trama y a cual dejar a un lado una vez haya terminado su función.

⁷⁶ Mujer Bonita.

- ☞ Personajes Incidentales: No están desarrollados por completo; son únicamente personas en el ambiente. Su función es la de dar realismo a la escena y luego desaparecer para ser olvidados.
- ☞ Personajes Secundarios o Menores: Estos llegan a ser fundamentales para el desarrollo del argumento, pero no llegan a tener relación emotiva con el espectador, sea positiva o negativa. Sus deseos y acciones provocan vuelcos en la trama, pero no son el factor principal de esta. Más de un autor, como Scott Card, opinan que este tipo de personaje debe de hacer un par de cosas en la historia y luego desaparecer.
- ☞ Personajes Principales: Este grupo incluye a los personajes con los que nos involucramos emocionalmente durante la historia, ya sea de manera positiva o negativa. Aparecen una y otra vez durante el transcurso de la misma. La trama es, de una forma u otra, sobre ellos, y esperamos conocer el final de su aventura. Tanto sus deseos como sus acciones conducen al desarrollo de esta, generando todos los sub-acontecimientos y los cambios en ella.

3.2 La Escenografía.

Cualquier imagen es más o menos simbólica, sobre todo porque la generalización se opera en la conciencia del espectador, a quien el choque de imágenes entre sí, sugiere las ideas como una fuerza singular y una precisión perfecta.⁷⁷

En la actualidad se entiende por escenografía todos los elementos visuales que conforman una escenificación. Sean estos corpóreos (decorado, accesorios), la iluminación o la caracterización de los personajes (vestuario, maquillaje, peluquería); ya sea la escenificación destinada a representación en vivo (teatro,

⁷⁷ "El cine", Ed. Larousse. España. 2002. Pág. 25.

danza), cinematográfica, audiovisual, expositiva o destinada a otros acontecimientos.

La escenografía o pintura de escena tiene sus raíces en el teatro griego. Los griegos usaron el periacto, artificio especial que empleaban en sus teatros para cambiar decoraciones. Consistía en un aparato prismático de revolución con un paisaje diferente pintado en cada una de sus tres caras. Había un periacto en cada lado del



Diseño del teatro griego.

escenario, y al girar quedaba cambiada la decoración. En el *“Edipo Rey”* de Sófocles (430 a.C.), por ejemplo, el prisma que se situaba a la derecha representaba el distrito de la ciudad de la cual formaba parte el palacio central, y el periacto de la izquierda mostraba en perspectiva la campiña ática por donde entraban los personajes que venían de Delfos. El periacto es el origen de los bastidores, usados por primera vez en 1620, en el teatro Farnesio de Parma. El bastidor es un armazón de listones sobre el cual se aplica un lienzo o papel y se utiliza pintándolo sobre las dos caras: cada una corresponde al paisaje o arquitectura que debe representar el escenario; el telón de fondo da las características principales.

Entre las importantes variaciones de la escenografía que han tenido influencia en la técnica escénica, puede citarse la decoración circular de las célebres carretas-escenas del medioevo, sobre la cual se presentaban ante los espectadores los más pintorescos lugares propios de los diversos episodios de los misterios, de o los juegos escénicos de la época. Ese particular hallazgo es precursor de los escenarios giratorios modernos. Otra de las características de la misma época era la escena simultánea, en donde se sucedían los lugares de acción del espectáculo; dicha escena ha tenido su eco en el teatro contemporáneo, como puede verse en el decorado de varias habitaciones

simultáneas, o en los carros yuxtapuestos que pasan por la boca de la escena, cambiando los lugares ante los ojos de los espectadores.

En toda la historia de la escenografía podrían estudiarse casos como éstos, los cuales considerados desde el punto de vista estético darían lugar a deducciones curiosas. Una de las innovaciones mejor logradas en los escenarios modernos de estos últimos 30 años, consiste en las sugerencias conseguidas con elementos plásticos sintéticos y con simples fondos de cortinas negras o de colores neutros. Pues bien, si se hurga en el pasado se comprueba su origen en primitivas representaciones, particularmente en Inglaterra, en las que un simple cartel indicaba el lugar o una voz despertaba la imaginación de los espectadores explicando las excelencias de un decorado que no existía.

3.2.1 Puesta en Escena.

El concepto puesta en escena es un concepto utilizado por los teóricos del cine y la televisión para hacer referencia al hecho de que todo lo que aparece en imagen, está a la voluntad del director o realizador, con lo que "puesta en escena" vendría a ser un sinónimo de composición pero aplicado al entorno audiovisual.



Sin importar lo hermosa o grotesca que pueda ser la imagen que se está viendo, la finalidad de la puesta en escena es atrapar al espectador.

La puesta en escena hace referencia a la conjugación de esos elementos que conforman la imagen, a saber:⁷⁸

⁷⁸ ZUNZUNEGUI DIEZ, Santos. *"Paisajes de la forma: ejercicios de análisis de la imagen"*, Ed. Cátedra. Madrid. 1994. Pág. 431.

- Decorados o Escenografía
- Iluminación
- Vestuarios y Maquillaje
- Interpretación

Nació casi al mismo tiempo que el cine-ficción o el cine-arte, cuando el cine dejó de ser sólo una prolongación de la fotografía, entendida ésta como un medio de captar imágenes en movimiento.

Durante este periodo, en que el cine andaba aún dando sus primeros pasos se crearon tres tipos de discurso cinematográfico:

- El discurso de los Lumière: Pretende plasmar la realidad, no obstante manipula lo que aparece en imagen (lo mediatiza), al buscar composiciones que recogieran los estilos pictóricos en boga en la época. Precisamente, este hecho hizo que el cine llamase la atención del público ya acostumbrado a los inventos que captaban la imagen en movimiento como el Kinetoscopio u otros similares.
- El discurso de Méliès: Aplica a la puesta en escena la tradición carnavalesca y de las fiestas populares, dando a sus películas un cierto aire fantasmagórico.
- El discurso de Griffith: Combina la imagen cinematográfica con el discurso propio de la novela decimonónica, dando así nacimiento al relato cinematográfico.

No es conveniente analizar la puesta en escena en función de su realismo, pues es una etiqueta relativista que depende de la cultura, la época e incluso la propia persona que analiza una determinada puesta en escena. Lo que significa que una misma puesta en escena puede ser realista para un determinado teórico/crítico/etc. y no serlo para otro.



En los videojuegos la puesta en escena es igual de importante que en el cine.

3.3. La Puesta

Como el término realismo no es apropiado para la puesta en escena, a la hora de analizar ésta, se utiliza el concepto de verosimilitud. En este caso, es verosímil cualquier elemento que esté justificado por la propia historia. En este sentido, Michel Foucault⁷⁹ estableció que el referente no era la realidad, sino el propio relato.

Así, por ejemplo, la poco realista puesta en escena del film expresionista "Das Kabinett des Doktor Caligari", resultaría verosímil pues refleja el punto de vista de un perturbado mental.



Realismo atípico en el Gabinete del Doctor Caligari.

Si se habla en términos de videojuegos, la "puesta en escena" se logra de manera más "perfecta". Esto se debe al hecho de que como todo se genera a través de computadoras, se puede tener un mejor control sobre los componentes, poner luz en donde se desea, si a un personaje no le queda el estilo del peinado o

⁷⁹ Filósofo, sociólogo, historiador y psicólogo francés, profesor de la cátedra Historia de los sistemas de pensamiento en el Collège de France de 1970 a 1984

se necesita uno que hacerlo en la vida real sería muy difícil o incluso imposible, gracias a las computadoras esto se puede generar.

De igual forma la vestimenta, el maquillaje, los adornos corporales o los rasgos físicos, que podrían verse caricaturescos o incluso ridículos en la vida real, al ser personajes generados por computadora, todos estos elementos se pueden modificar hasta llegar a un punto en el que cuadren con los elementos que lo rodean.

3.3 La Música.

En la actualidad un elemento muy importante para complementar el efecto de transportar al espectador a la película o al videojuego, es la música.

Desde los tiempos del cine silente (cuando un pianista, a oscuras, matizaba con mayor o menor intensidad lo que ocurría en la pantalla) la música se ha incorporado a la cinematografía como un personaje más.

Componer específicamente una partitura, a fin de crear sentimientos y acentuar atmósferas, es siempre una labor que exige sensibilidad y talento. "*Lawrence of Arabia*" por citar alguno. Acoplar la música a las imágenes requiere una capacidad muy especial por parte del creador para interiorizar las emociones que el realizador pretende provocar en determinados momentos del argumento.

La banda sonora tiene que reforzar, con sus efectos, las intenciones de cada secuencia, sea con orquestaciones con ritmos diferentes o incluso con el recurso de los silencios. Esa es la clave para que la simbiosis sea eficaz.

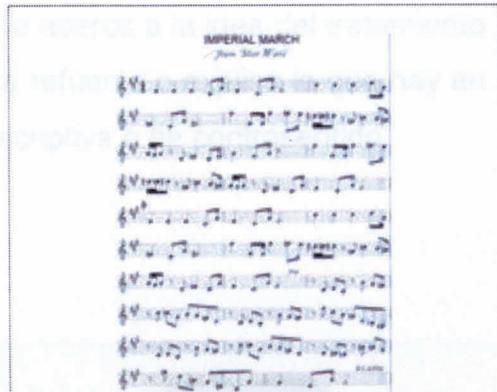
Un realizador puede recurrir a música no concebida originalmente para una obra cinematográfica, o solicitarla por encargo. En este último caso el compositor ha de trabajar en estrecha comunión con el director, para explorar en cada

momento del guión y hallar así la fórmula que permita conjugar armoniosamente las imágenes con la música.

Con la evolución de los videojuegos, todos los factores que lo componen han avanzado de igual forma. Y la música se ha vuelto tan importante como los gráficos y la historia.

Al igual que existen películas con excelentes Soundtracks como lo son “*Chariots of Fire*”⁸⁰ y “*Brokeback Mountain*”⁸¹ también sucede lo mismo con los videojuegos.

Como “*Silent Hill 2*” o “*Castlevania: Symphony of the Night*” donde se ha demostrado que la gran variedad de melodías hechas especialmente para los videojuegos pueden llegar a ser unas obras maestras.



En algunos casos, una sola melodía puede recordar toda una experiencia vivida dentro de una película o un videojuego.

La música tiene una función rítmica: aporta o modifica el ritmo de las imágenes. También tiene una función dramática: es un contrapunto psicológico de las imágenes, sobretodo el carácter de los personajes. Describe y caracteriza a los personajes, enfatiza la acción y proporciona información sobre la historia. A veces esta función dramática tiene un carácter repetitivo, no aporta nada a lo que estamos viendo.

Función lírica: cuando la música es de ambientación, rodea a las imágenes. También está íntimamente relacionada con la psicología y el drama de la acción pero no de una manera repetitiva, es como si la música estuviera en otra dimensión, pero relacionada con lo que allí está pasando.

⁸⁰ Carros de Fuego.

⁸¹ Secreto en la Montaña.

y sonidos, se ha hecho que la banda sonora pueda ser un contrapunto a las imágenes, es decir, que enfatice los sonidos, ruidos, efectos e incluso el diálogo, de aquello que se está viendo en las imágenes

Unas veces la banda sonora parafrasea la imagen, repite lo que estamos viendo y otras veces es un contraste de las imágenes para oponerse a lo que estamos viendo.

3.4 El Sonido.

Un sonido está constituido por tres hechos sonoros en el film, como lo son las voces, los ruidos o efectos sonoros y los sonidos musicales. El hecho sonoro de esta forma, puede ser definido desde la amplia perspectiva particular organizativa de sus hechos; altura, ritmo, timbre, etc., que corresponde a los códigos propiamente musicales, o en relación con una nueva realidad que los involucre, en este caso, la imagen, generando códigos de procedencia.⁸²

El sonido tiene una dimensión espacial, ya que procede de una fuente. Si la fuente es un personaje o un objeto perteneciente al espacio de la historia de la película, se le llamará sonido diegético. Las voces y ruidos generados por los personajes, los sonidos que crean los objetos de la historia o la música interpretada por instrumentos que aparecen en el espacio de la historia, son todos ellos sonidos diegéticos.

Mientras que el sonido no diegético, es aquel que procede de una fuente externa al espacio de la historia. Es fácil encontrar ejemplos conocidos de estos sonidos. Por ejemplo, está la música que se añade para realizar la acción de una película. Lo mismo ocurre con el denominado narrador omnisciente. La voz incorpórea que nos proporciona información pero no pertenece a ningún personaje

⁸² ROMAGUERA RAMIÓ, Joaquín. *“El lenguaje cinematográfico, gramática, géneros, estilos y materiales”*, Ediciones de la Torre. Madrid. Enero 1999. Pág. 132.

de la película denominada voz over, o cualquier ruido generado en algún fuera de la escena.

El espacio de la acción, en la narración, no se limita a lo que se puede ver en la pantalla en un momento determinado. Si se conoce que están presentes varias personas en una habitación, el hecho de ver un plano en el que se muestra sólo a una persona no supone que el resto de la gente se ha marchado. Y si habla una de estas personas fuera de campo, todavía se presume que el sonido procede de parte del espacio de la historia. Así, el sonido diegético puede ser en pantalla o en off, dependiendo de si la fuente está dentro o fuera de campo. El sonido en off puede sugerir un espacio que se extiende más allá de la acción visible.

3.4.1. Las Voces.

Sobre la voz o lo hablado, el primer código que aparece como importante es la lengua, o sea, el idioma con el cual el personaje se está comunicando.

Luego existen tres tipos de voces que se pueden escuchar, ya sea en un videojuego o en una película.

- ☞ **Voz In:** Es la que procede de un hablante en cuadro. La toma directa se asocia a lo verídico, en donde lo visual y lo audible ha sido registrado en forma simultánea, además de aportar a esta verdad el hecho de connotar una ubicación real de la fuente sonora con relación a la toma.
- ☞ **Voz Off:** Es aquella llamada fuera de campo, proviene de una fuente sonora excluida de la imagen de manera temporal, existen varios casos en los que se utiliza este estilo de voz: cuando por el movimiento de la cámara el hablante queda eclipsado y sólo se escucha su voz, para luego volver a estar juntos lo visual y lo audible; cuando dos personas se encuentran hablando a través de

un teléfono y únicamente se ve a una de ellas; o en los casos en que algún obstáculo, físico, se interpone entre dos personas, pero estas se pueden comunicar.

- ☞ Voz Over: Es aquella voz fuera de campo que proviene de una fuente excluida de manera radical del universo representado, como lo es la voz narradora, o en aquellos momentos en los cuales se pueden escuchar los pensamientos de un personaje en cuadro.

3.4.2 Los Ruidos o Efectos Sonoros.

Los ruidos a diferencia de la voz, conducen hacia un mundo más natural, por ende menos capaz de denominar significados precisos. Sin embargo, también aquí es posible hacer distinciones entre ellos:

- ☞ Ruido In: Sonido en campo, éste tiende a engrosar la veracidad de lo visible, ya que ayuda a reproducir lo más fielmente posible lo que sería una situación real.
- ☞ Ruido Off: Sonido procedente de una fuente diegética no encuadrada, éste puede aparecer como nexo entre distintas imágenes de una secuencia, por ej. ruido de gente en un mercado.
- ☞ Ruido Over: Sonido procedente de una fuente fuera de campo radical, éste puede asumir una función narrativa más abstracta, funcionando por ejemplo, como corte entre una secuencia y otra, o alusivo a algún acontecimiento que afecta directamente al personaje, más este no se encuentra en el lugar acontecido.

3.4.3 El Silencio.

El efecto de la ausencia de sonido musical no debe ser sobrestimado; siempre ha existido en los realizadores el intento de ignorar los silencios musicales en la mezcla de la banda de sonidos, sobre todo a los agujeros, un miedo al vacío

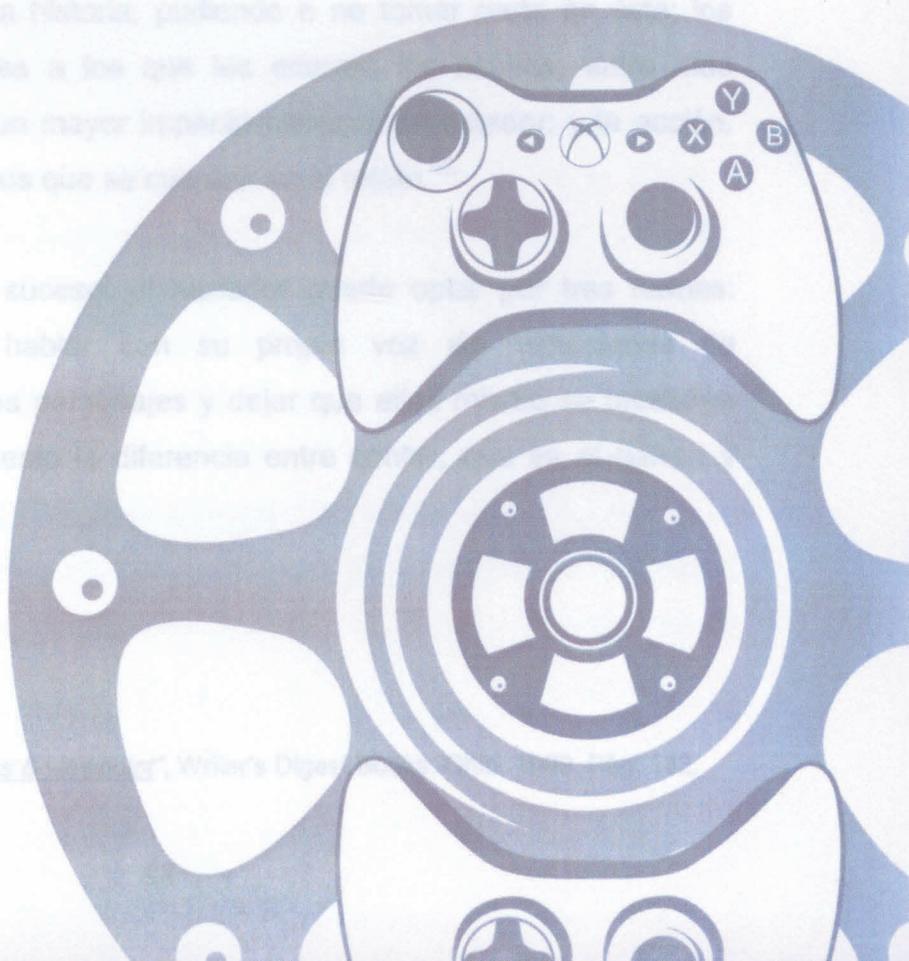
que fue tal vez la razón por la que llamaron al compositor sólo para dar un fondo a los ambientes y acciones de las escenas, llenando así, todos los huecos sonoros del film.

El silencio musical se puede percibir en tres niveles:

- ☞ Silencio diegético: Corresponde a dejar el audio de los sonidos inscritos en la pantalla, como lo pueden ser los ruidos de un auto, el viento u otros. Un sonido diegético sin música, puede funcionar en la construcción de un espacio diegético más inmediato, más palpable.
- ☞ Silencio no-diegético: Cuando la banda sonora carece de todo sonido, éste puede asumir connotaciones tanto oníricas, como cómicas.
- ☞ Silencio estructural: Ocurre cuando un sonido presente previamente en la película es luego sacado en el mismo punto estructural correspondiente, por ejemplo en el momento que genera la expectativa de querer volver a escucharlo.

Capítulo IV

LA NARRACIÓN:



El simple hecho de llegar al cine, conlleva el factor de que se va a relatar una historia, ya sea una historia sencilla, o una más compleja, que se narre de principio a fin, de fin a principio o con saltos en el tiempo, siempre la finalidad de esto es darle un aire de misterio a la historia, para tratar que el espectador no descifre el final de la trama hasta el momento indicado.

4.1 Descripción.

Cada vez que relatamos una anécdota, un sueño, o simplemente algo que hemos inventado, estamos haciendo uso de la narrativa.

Aristóteles habla en su "*Poética*" de la mimesis o representación. Dice que hay un *medio*, como lo puede ser una pintura, un lenguaje, una escultura, entre otros elementos; un *objeto*, que es cualquier aspecto de la acción humana; y un *modo*, la forma en que se imita dicho objeto.

Existen tres elementos principales en la narración: el narrador, que es aquella persona que cuenta la historia, pudiendo o no tomar parte en ésta; los personajes, que son los seres a los que les ocurren los hechos, entre más realistas sean, contarán con un mayor impacto hacia el espectador; y la acción, que simplemente son los hechos que se cuentan en el relato.⁸³

Para poder relatar un suceso, el narrador puede optar por tres formas: adoptar otra personalidad; hablar con su propia voz sin variaciones de personalidad; y presentar a los personajes y dejar que ellos mismo se muestren ante nosotros. Surgiendo de esto la diferencia entre contar, que es el narrar; y mostrar, que es el describir.

⁸³ SCOTT CARD, Orson. "*Characters & viewpoint*", Writer's Digest Books. Ohio. 1999. Pág. 142.

“La narración, es la acción de contar hechos, ya sean verídicos o ficticios”⁸⁴. Al relatar estos hechos, podemos hacer uso de diversos apoyos y/o soportes, que sirven para generar un mayor impacto a quien se lo estamos contando. Mientras que el describir es enumerar elementos que se ven, se perciben, se oyen, y que van configurando el escenario de la historia narrada.

Estos hechos, se desarrollan dentro de dos aspectos indispensables de la narración. Estos aspectos son el espacio, lugar o lugares en donde se desarrolla la historia y el transcurso, que se vuelve un flujo de tiempo, de forma que la historia cuenta con un comienzo que avanza hacia un conflicto para terminar en un desenlace.

Por lo general, la mayoría de las películas siguen la línea de tiempo tradicional; pero algunos autores, optan por otra manera de contar la historia, como lo puede ser en retrospectiva. Uno de los mayores representantes de este género, es la película “*Memento*”⁸⁵ de Christopher Nolan. La película inicia, con el protagonista matando fríamente a un personaje, que para nosotros es, hasta el momento desconocido; de aquí en adelante, nos llegan escenas que van en retrospectiva, creando eventos, que de una manera lineal, nos pudieran generar indiferencia, ahora pueden llegar a ser uno de los momentos más asombrosos de la película. Esta manera de relatar la historia, puede ser la más difícil de llegar a manejarse, debido a que se necesita sorprender al espectador con un elemento crucial, que se genera al inicio de la historia, pero al final de la película.

Otra manera de narrar, es aquella en la que la línea de tiempo no se dirige hacia delante o hacia atrás, sino que te va mostrando diferentes fragmentos de la historia, que se encuentran en diferentes tiempos. Un claro ejemplo de esto, es la película “*21 Grams*”⁸⁶ de Alejandro González Iñárritu, en esta película, el director optó por presentar la narración en aparente desorden, en donde el principio no es

⁸⁴ Ibidem. Pág. 140

⁸⁵ Amnesia.

⁸⁶ 21 Gramos.

el principio y el final no es el final; en donde el presente, pasado y futuro son intercalados "arbitrariamente", aunque tal arbitrariedad no existe realmente, ya que cada escena se encuentra en el lugar preciso que le corresponde, todo esto en beneficio de la historia.

Ya que los defensores de este estilo "arbitrario", opinan que si uno, como espectador, no conoce los motivos de un acto, al ver este acto en forma aislada le da un mayor alcance al drama. Luego, al ver el motivo, el acto es nuevamente juzgado y el resultado es una experiencia enriquecida.

Los videojuegos también cuentan con una línea de tiempo, pero por lo general es progresiva, que si bien puede contar con elementos del pasado, estos se generan en *flashback*, Un ejemplo de esto es el juego "*Final Fantasy VIII*", en el cual, los protagonistas se van enterando de sucesos anteriores, con imágenes que provenían directamente del pasado. Descubriendo poco a poco las causas que provocaron los hechos actuales.

Otra manera para contar la historia es mediante fragmentos de la misma, que se podrían catalogar como misiones o niveles en el juego. Aquí la historia se va desarrollando poco a poco, mediante escenas claves que narran momentos de la trama, "*Devil May Cry*", por citar uno.

La historia es la sucesión de acciones, desde que inicia hasta que termina un relato completo. Mientras que el argumento es una parte de esa historia, que no llega a abarcar todas las acciones, sino que toma una sola parte de esta.

Para Helena Beristáin, el argumento se define de la siguiente manera:

El argumento es la serie de los hechos principales, narrados o representados, que constituye el resumen de la historia relatada, considerados en el orden artístico que ha establecido en el relato el narrador/autor, esto es, la intriga. Es también, por ello, un sumario del asunto o tema de que trata la obra. En cambio, la fábula da cuenta de la misma cadena de acciones de la historia, pero en el orden cronológico ideal, que habrían tenido si se hubieran dado en realidad.⁸⁷

La intriga es un gran medio utilizado, tanto en el cine como en los videojuegos, debido a que produce tensión; y esto genera que el espectador mantenga la atención; obligándolo, a su vez, a adelantarse a la historia, de lo que se va viendo hasta el momento.

El tiempo es básico en el cine y en los videojuegos, en mayor o menor medida, ya que a través de éste, las acciones logran desarrollarse.

4.2 Narración-Tiempo

Para poder comenzar a hablar sobre el tiempo, debemos de comprender que existen varios tipos de tiempo en las obras. Existe un tiempo fuera de la obra y uno dentro de ésta. El tiempo fuera de la obra es aquél, en el cual nos encontramos nosotros, es el tiempo que dura la película o el tiempo que tardas en terminar un videojuego; mientras que el tiempo dentro de, es el tiempo representado, el tiempo en el que transcurre la acción.

El tiempo externo puede variar de espectador a espectador, de videojugador a videojugador; esto se debe a que tanto en el cine como en los

⁸⁷ BERISTAIN, Helena. *Gramática estructural de la lengua*, Noriega Editores. México. 1998.

videojuegos, el tiempo se vive de manera diferente. En el cine, el tiempo suele ser “corrido”, el espectador comienza a ver la película y no se detiene hasta que ésta termine, aunque existen diversos factores que pueden cambiar esto. Mientras que en los videojuegos, dependiendo del género y el título esto puede variar, ya que hay juegos que puedes tardar un poco más que un par de horas, mientras que otros se pueden llevar alrededor de sesenta horas; aquí también el tiempo cambia debido a que el videojugador puede dejar de jugar, para posteriormente retomar el juego, en algunos casos se puede volver tras los pasos iniciales, o gracias a los famosos *cheats*⁸⁸ se puede ver el final, aunque no siempre existen estos, antes de completar el juego.

El tiempo interno es subjetivo, es aquel que viven los personajes, las historias pueden centrarse dentro de varias épocas o momentos, pero esto se reduce a la duración final de la obra presentada.

Nosotros, como espectadores, podemos ver en una pequeña cantidad de horas, historias que transcurren durante muchos años, “*My Family*”⁸⁹ de *Gregory Nava*, narra la vida de una familia a través de varias generaciones. Así, una historia que fácilmente tardaría varios años en ser contada, se resume en un par de horas.

4.2.1 El Tiempo en el Cine y los Videojuegos.

Dentro del cine, la película controla tanto el tiempo como al espectador, debido a que la película le muestra únicamente lo que quiere. Esto se refiere a que, durante el film, se omiten detalles, que pueden llegar o no a aparecer, y esto se decide en el argumento; jugará con el tiempo, ya sea alargándolo o

⁸⁸ Proceso mediante el cual el jugador, mediante el uso de alguna combinación de botones o algún código, logra acceder a algún punto en el juego o conseguir objetos en un momento en específico. Generalmente se utiliza para facilitar el juego.

⁸⁹ Mi Familia.

comprimiéndolo para lograr mantener la atención del espectador.⁹⁰ De igual manera, en los videojuegos, el jugador conforme avanza, va viendo lo que el director quiere que vea, no antes ni después, sino en el momento justo, y esto puede ser al terminar un nivel, al derrotar a un subjefe o al encontrar un documento importante.

Gracias a la manipulación del tiempo, la narración con diferentes procesos genera diferentes efectos en el espectador. Los principales son: la tensión, o los efectos de suspenso y grandes sorpresas que se generan debido a que se puede llegar a ignorar acontecimientos que dan a conocer los hechos.

David Bordwell, propone cuatro opciones estilísticas del orden temporal en cinematografía:⁹¹

- ☞ Acontecimientos de la historia simultáneos – Presentación del argumento simultáneo: Esto se presenta cuando la pantalla llega a dividirse en dos, un sonido en *off* que da a conocer que más de un acontecimiento está sucediendo al mismo tiempo que la acción principal, entre otros.
- ☞ Acontecimientos de la historia sucesivos – Presentación del argumento simultáneo: Este se genera cuando un personaje ve una película, lee un periódico, escucha las noticias, que aunque el personaje no lo sepa, llegan a describir acontecimientos previos a la historia; un ejemplo de esto sería, que el personaje lee en un periódico sobre un criminal que ha escapado de la cárcel, para tiempo después ver que sus caminos se cruzan.

⁹⁰ FELDMAN, Simon. *“Composición de la imagen en movimiento”*, Gedisa Editorial. España. 1995. Pág. 34.

⁹¹ BORDWELL, David. *“The cinema of Eisenstein”*, Harvard University Press. Nueva York. 1999. op. cit. Pág. 50.

- ☞ Acontecimientos de la historia simultáneos – Presentación del argumento sucesivo: Mejor conocido como montaje paralelo, este es la opción más utilizada; un claro ejemplo es cuando se ven los acontecimientos entrelazados, de dos o más personajes; el personaje “A” se encuentra en la escuela, mientras que el personaje “B” sale de su casa, las escenas se entrelazan, una a una, para dar a conocer el argumento de los personajes.
- ☞ Acontecimientos de la historia sucesivos – Presentación del argumento sucesivo: Aquí se enlaza el conocer acciones previas de la historia con eventos sucesivos.

Como ya se mencionó anteriormente, el argumento cuenta con completa libertad para contar la historia, ya sea cronológicamente, en retrospectiva, o mezclar acontecimientos; en este último caso, los espectadores deben de ir armando el rompecabezas para generar hipótesis e intentar descubrir las causas y soluciones.

Al ir de un punto a otro, en el tiempo, el argumento genera tensión, debido a que se omiten detalles importantes que a su debido tiempo serán mostrados. “El ritmo en el cine narrativo se reduce a esto: forzando al espectador a hacer inferencias a una cierta velocidad, la narración dirige el qué y el cómo de las deducciones del espectador”.⁹²

El ritmo de la trama, cuenta con dos aspectos, uno técnico y otro interior.

El primero se enfoca en los signos de puntuación, a los aspectos físicos, que dicen en donde hacer pausas, en donde enfatizar más la escena. En el cine son los cortes de escenas, que logran darle un respiro al espectador, o le advierten, llegando a ser la calma antes de la tormenta.

⁹² Ibidem. Pág. 76.

Mientras que el ritmo interior se centra en la intensidad de lo que se está viendo en pantalla. La acción llega a un clímax, se resuelve y avanza hacia otro punto climático de la historia.

Ya en el producto final, la temporalidad se puede manifestar de diversas maneras, como lo pueden ser letreros en donde se dan a conocer el tiempo exacto que ha transcurrido; otra forma es por el paso del tiempo, en donde se demuestran cómo los personajes envejecen, cómo los escenarios cambian. Un ejemplo de esto en el ámbito cinematográfico es la película "*The House of the Spirits*"⁹³ en donde se ve cómo cada generación de la familia va creciendo. Y un videojuego que utiliza mucho este método es el titulado "*Fable*" en donde nuestro héroe va cambiando, se puede volver más gordo, más delgado, más fuerte y al mismo tiempo, conforme se desarrolla la trama se va volviendo más viejo y le van apareciendo cicatrices de las batallas libradas.

Tanto en el cine como en los videojuegos existen el *flashback* y el *flashforward*.

El *flashback* se enfoca en mostrar un pequeño, pero significativo acontecimiento previo de la historia y se coloca en el transcurso del argumento. Gracias a este recurso, se incrementa la flexibilidad y la libertad narrativa, ya que se puede modificar la cronología, sin llegar a alterar la línea de tiempo. Cuenta con una continuidad en la historia, debido a que se produce mediante un elemento en el presente de la trama.

Como en todos los elementos que conforman la narrativa, existen diferencias del mismo elemento, aquí son diferentes tipos de *flashback*, y existen cuatro principales: un pasado objetivo, un pasado subjetivo, un recuerdo verdadero y un recuerdo falso o imaginario. Se elija el que se elija, no existe intención de engaño.

⁹³ La Casa de los Espíritus.

Tanto el pasado objetivo como el recuerdo verdadero se enfocan en eso, en mostrar lo que sucedió con anterioridad. Pero el uso del pasado subjetivo o el de un recuerdo falso, se utiliza para demostrar que todos los hechos pueden ser interpretados de distintas maneras. Un ejemplo de esto es la película de “*Big Fish*”⁹⁴ de Tim Burton en donde el hijo de Ed Bloom busca la verdad tras los relatos fantasiosos, y supuestamente imaginarios, que cuenta su padre; pero va descubriendo que la línea entre la verdad y lo imaginario es muy delgada y en algunos casos inexistentes.

El *flashforward* es la protección en una secuencia presente, de un futuro real que no corresponde a ninguna experiencia psicológica del ser humano y su interpretación es incierta hasta que el espectador haya aprendido a leer su sentido, o hasta que la historia avance para mostrar el lugar que el *flashforward* debería ocupar en el argumento y sea comprensible para el receptor.

Una escena que puede entrar en esta sección, es la parte de la película “*The Lord of the Rings*”⁹⁵ en donde Aragorn ve como terminaría su vida junto a Arwen si eligieran permanecer juntos.

El problema, no malo necesariamente sino que es menos seguro, principalmente con el *flashforward* es que, para el espectador, son menos creíbles, ya que este no está seguro de la veracidad de los acontecimientos del futuro que se dan a conocer. Mientras que el *flashback* se trata de eventos del pasado que apelan a la confianza del espectador y llegan a ser menos subjetivos que los *flashforward*.

Dentro de la historia narrada existen dos elementos en los que se divide: el relato y la escenificación. El primero es cuando la historia presenta a los

⁹⁴ El Gran Pez.

⁹⁵ El Señor de los Anillos.

personajes, comunicando todo tipo de información sobre los acontecimientos previos por cualquier medio. Mientras que el segundo, la escenificación, surge cuando la historia presenta acontecimientos previos, como si estuviesen ocurriendo en el momento; tanto los *flashback* como los *flashforward* son ejemplos perfectos de las escenificaciones.

No es necesario que el relato y la escenificación se encuentren separados. Se pueden llegar a dar casos mixtos; por ejemplo cuando un personaje relata algún evento de su vida y este es representado por medio de un *flashback*.

Otro elemento que sirve para manipular el tiempo es la elipsis, que se utiliza para suprimir todos los tiempos débiles o inútiles de la acción. Y así dejar únicamente los elementos significativos de la historia.

4.3 Narración-Espacio.

Al igual que el tiempo, el espacio es un factor muy importante, ya que sin este, no existiría un lugar para el desarrollo de la trama.

El espacio puede ser real, que se debe entender como el lugar exterior en donde se desarrolla la historia; y también puede ser subjetivo, cuando refleja la vida interior del personaje.

4.3.1 El Espacio en la Narración.

Por menor que sea, siempre existe un indicio de indicaciones geográficas para que el espectador pueda ubicar a los personajes y la misma historia. Ya que con un simple letrero u otro método, en segundos, el espectador se puede trasladar al lugar citado, y tener una idea de la forma de vida, sin tener que avanzar mucho la trama.

Tanto en el cine como en los videojuegos, además de la introspección, el estado psicológico y anímico del personaje, se nos presenta a través de la descripción del espacio, el cual puede ser manipulado para dar a entender al receptor alguna sensación. En esto entran los colores de las tomas, por ejemplo no es lo mismo una escena a colores que una en blanco y negro, o una en color sepia. Al igual que los ángulos de cámara también afectan esto.

Un punto clave de los escenarios, ya sean reales o imaginarios, es que se llegan a asociar a los personajes.

El espacio muchas veces representa el análisis interior del personaje. Un ejemplo en película es "*The Cell*"⁹⁶ en donde una psicoterapeuta, debe entrar a la mente de un asesino, y cada uno de los elementos que se encuentran en el escenario, corresponden a un factor en la vida de él. De igual forma, en el juego de "*Silent Hill 2*", cada uno de los elementos que se muestran, los enemigos con los que pelea, los textos que encuentra y los objetos que ve, son elementos completamente relacionados con un suceso del pasado del protagonista.

Del espacio, aparece la descripción. Este es un componente importante, porque es una prueba para la capacidad del escritor, quien debe planear qué elementos se van a ver en pantalla, en qué momento y de qué forma; ver si puede crear un lugar, una representación en donde el espectador logre ir más allá en que se dice y se hace en la historia. La vista panorámica, el travelling, la profundidad de campo, entre otros, son los recursos con los que se cuenta para enfatizar el espacio.

Las descripciones condicionan el conjunto de la narración, su ritmo y su tiempo; ya que la descripción provoca, de manera gradual, una reacción en cadena dentro de la narración, ya que al describir, se crea un personaje, que vive

⁹⁶ La Célula.

una situación específica, que tiene motivaciones, y éstas a su vez, deben de describirse.

Narrar y describir, son acciones muy parecidas, pero difieren. Son semejantes debido a que ambas se concretan en una secuencia de palabras; pero difieren en que la narración restablece la sucesión temporal de los hechos, y la descripción representa objetos simultáneos y unidos en el espacio.

Con la descripción, se busca crear una “pintura” de palabras, que es la base del cine y los videojuegos, y como en las pinturas existen distintas técnicas, en el cine y los videojuegos sucede lo mismo; siendo la forma de representar el espacio y los modos de narración los más afectados.

4.3.2 El Espacio en el Cine y los Videojuegos.

Mientras que en el cine, por lo general, los protagonistas son humanos; en los videojuegos, en la mayoría de los casos, los personajes son hechos por computadora; pero en ambos los elementos para narrar las historias por lo general son similares.

En ellos, el espacio tiene que ver con la perspectiva y la posición de la cámara, al crear trucos que obligan al espectador a ver y reconocer el espacio como el realizador lo desea. Al igual que se debe de ver la ambientación, y los componentes que la integran.

Una de las maneras más sencillas para resolver el problema del espacio es el plano-contraplano. En donde la primera toma enfoca al personaje “A”, de perfil, que mira hacia el lado derecho de la pantalla; mientras que la segunda toma enfoca al personaje “B”, también de perfil, que mira hacia el lado izquierdo de la pantalla. Así se genera, la idea de que ambos personajes se encuentran en el mismo lugar, y que el espacio puede ser más grande de lo que realmente es. Y

aquí el espectador debe de anticipar y recordar el orden de las imágenes y los diálogos, que pueden advertir de lo que va a suceder a continuación, ya que sin la primer imagen, la segunda no tiene sentido.

Jean Pierre Oudart, explica con su sistema de sutura, el plano-contraplano, diciendo que la sutura funciona “creando huecos y llenándolos después implicando un espacio imaginario inmediatamente mostrado por el siguiente plano”⁹⁷

Pero esta sutura designa solamente algunos aspectos de los esquemas que dan sentido espacial a la escena, quedándose corta al tratar de explicar el proceso de espacialización.

Uno de los elementos más importantes dentro de las historias, es el espacio escenográfico: el espacio imaginario de la ficción; el mundo en el que la narración sugiere que suceden los acontecimientos del argumento.

El espacio cinematográfico se construye a partir de tres indicios: el espacio de los planos, el espacio del montaje, y el espacio del sonido.

- ✎ Espacio de los planos. Bordwell incluye los objetos que estorban o ayudan a la creación del espacio, las texturas de las superficies, las cuales mientras más tersas y suaves se perciban, más cercanas estarán a nosotros, teniendo el mismo efecto a la inversa con materiales opuestos.
- ✎ Espacio del montaje. Los planos van creando, al sucederse uno después de otro, la impresión de que estamos viendo un espacio verdadero detrás de la pantalla. La anticipación y la memoria son básicos para la creación del espacio. La relación entre planos intenta crear en el espectador la sensación de coherencia. La dirección

⁹⁷ BORDWELL, David. *“The cinema of Eisenstein”*, Harvard University Press. Nueva York. 1999.

Pág. 111.

constante en la pantalla, se convierte en un importante indicador. Podrían ser confusas muchas partes del montaje, pero los extremos finales del eje de acción seguirán siendo coherentes.

- Espacio sónico. Los elementos auditivos pueden exigir la construcción del espacio. Los parlamentos ocupan el primer plano y el ruido y sonidos ambientales el fondo.

Tanto los videojuegos como el cine, son medios que sirven para contar historias; aunque uno es interactivo y el otro no, los medios para presentar la trama son similares.

Ambos cuentan con un espacio y un tiempo que ayudan a adentrarse más en el desarrollo, generando con ello un interés mayor por el espectador.

Demostrando que aún siendo dos elementos distintos, que pueden o no enfocarse a dos públicos distintos, cuentan con puntos en común que hacen posible la transmutación de un medio a otro.

Capítulo V

RECEPTORES:

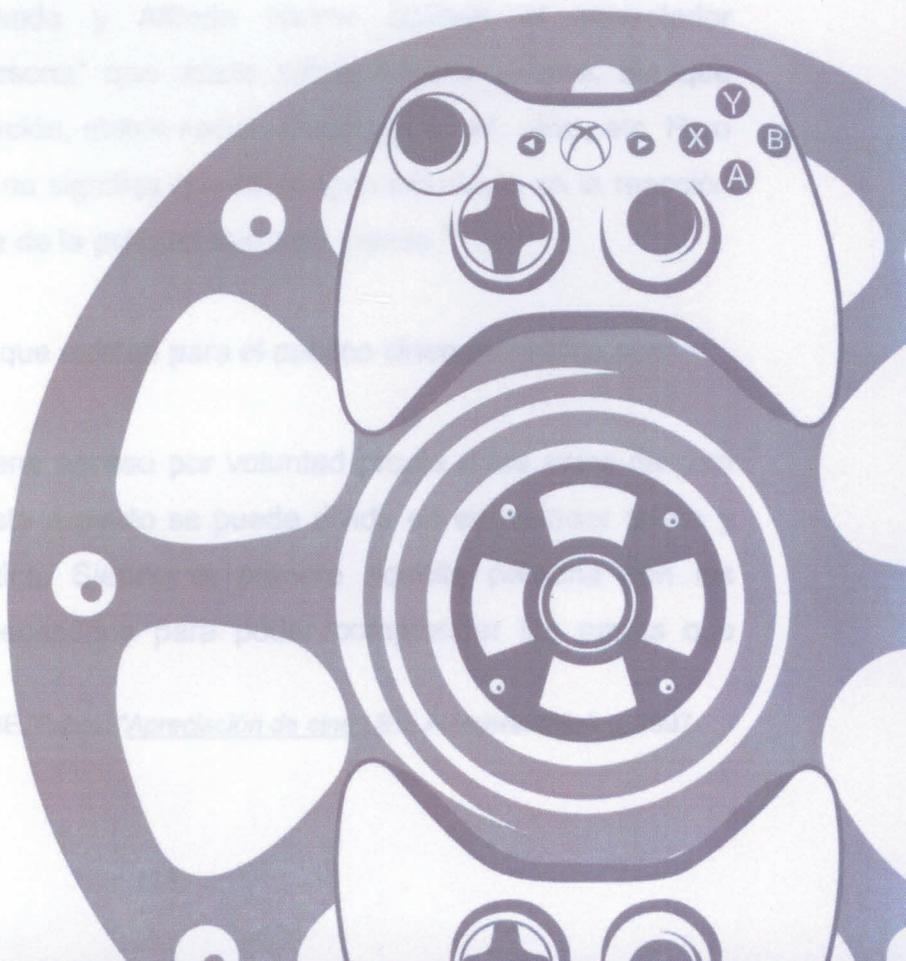
5.1 Espectadores

Algunas de las teorías cinematográficas que José Luis Sánchez Noriega menciona sobre la aproximación al trabajo del espectador, como parte importante de una obra, son el método constructivista negativo de Borivvot, mientras que el sociólogo Edgar Morin señala que en el cine, la fragmentación de la acción en planos cambia en el espectador un proceso de construcción, desde lo fragmentario a lo total, y desde la multiplicidad a la unidad del objeto.

Según Humberto Poada y Alfredo... cinematográfico como la "persona" que... importe su procedencia, formación, educación... el hecho de que no imponen, no significa... que esta persona tenga acceso de la...

Las dos clasificaciones que... para el público...

- A- Actual - el que tiene... por voluntad... requerimiento. Este... se puede... espectador'... conocimientos...



Intentar contar una historia no sirve, si no existen las personas que la escuchen o vean.

Tanto en las películas como en los videojuegos, no existe un factor sociológico predominante, que haga que cierta película le guste a cierta persona; o cierto juego atraiga a cierto individuo. Realmente, todo depende de la forma de ser y las experiencias que han tenido el espectador y/o jugador durante su vida.

5.1 Espectadores.

Algunas de las teorías cinematográficas que José Luíz Sánchez Noriega menciona sobre la aproximación al trabajo del espectador, como parte importante de una obra, son el moderno constructivismo cognitivo de Bordwell; mientras que el sociólogo Edgar Morin señala que en el cine, la fragmentación de la acción en planos conlleva en el espectador un proceso de construcción, desde lo fragmentario a la totalidad, y desde la multiplicidad a la unidad del objeto.

Según Humberto Posada y Alfredo Naime definen al espectador cinematográfico como la “persona” que asiste habitualmente al cine, sin que importe su procedencia, formación, status social, ideología, edad, sexo, etc. Pero el hecho de que no importen, no significa que no tengan influencia en la reacción que esta persona tenga acerca de la película que esté viendo.⁹⁸

Las dos clasificaciones que existen para el público cinematográfico son:

- Actual: el que tiene acceso por voluntad propia a las salas de cine regularmente. Este aspecto se puede dividir en espectador crítico y espectador acrítico. Siendo el primero aquella persona con los conocimientos necesarios para poder comprender las partes que

⁹⁸ POSADA, Pablo Humberto / NAIME, Pablo. *“Apreciación de cine”*, Ed. Alambra. México. 1997.

forman un todo y con ello generar su opinión; mientras que los segundos son quienes no tienen los conocimientos para separar, pero por el hecho de conocer el todo, son capaces de generar su opinión.

- ∞ Virtual: el que simplemente no asiste o lo hace muy rara vez, pero tiene la oportunidad de hacerlo en cuanto lo decida, porque la invitación permanece constantemente abierta.

La imagen se expone como tal sobre la pantalla, pero queda en el espectador el ir más lejos, puede aceptar la historia o ir más allá en cuanto a cómo se lleva a cabo la narración, qué denuncia o qué propone, qué valores maneja y cuál es la esencia de la obra, siendo esto lo más importante.

David Bordwell dice en su libro *“La Narración en el Cine de Ficción”* que muchos teóricos cinematográficos han dado por considerar al espectador como un ente pasivo que se encuentra frente a la pantalla; él se inclina por considerarlo “capaz de ejecutar una variedad definida de operaciones”.⁹⁹

Esto se demuestra gracias a que, el espectador, en caso de faltar información en pantalla, llega a suponer o inferir lo demás; si sobra esta, rápidamente la desecha. Si la historia se desarrolla sin una línea temporal predispuesta, el espectador, la organiza en su mente para darle un sentido.

5.1.1 Audiencia.

Se define audiencia como el público que recibe mensajes a través de un medio de comunicación: sea cine, televisión, radio... El perfil de la audiencia depende de ciertas variables tanto sociológicas como psicológicas: edad, sexo, nivel socioeconómico, hábitos individuales, horarios, aficiones, etc.

⁹⁹ BORDWELL, David. *“The cinema of Eisenstein”*, Harvard University Press. Nueva York. 1999. op. cit. Pág. 29.

El comportamiento de la audiencia está condicionado por el medio. En el caso del cine nos encontramos con un espectador selectivo, ya que la elección que lleva a cabo implica un desembolso económico, un desplazamiento. También influyen factores ajenos al espectador, como el aforo de la sala, horarios, fechas de exhibición, etc.

5.2 Videojugadores.

Al existir una gran variedad de juegos, que difieren tanto en género como en modo de juego, logran atraer a una gran diversidad de personas que se vuelven videojugadores.

Como en todo medio de entretenimiento, algunos se divierten más que otros y de la misma manera hay unos que juega más que otros.

A los videojugadores los catalogaremos en dos grupos:¹⁰⁰

- ☞ Reales: Son todas aquellas personas que juegan, con una relativa continuidad, llevan un registro del progreso de sus juegos, desean terminar los juegos que han comprado y les interesan los juegos por venir.
- ☞ Virtuales: Todas aquellas personas que les interesa el entretenimiento de los juegos electrónicos, mas no juegan con regularidad, y no es su prioridad terminar los juegos, sino pasar un buen rato

Un elemento que tienen en común los dos tipos de videojugadores, es el hecho de que les interesa estar al tanto, en mayor o menor medida, de todo lo

¹⁰⁰ Términos creados para el desarrollo de esta Tesis.

relacionado con los juegos electrónicos, como lo son los próximos juegos venideros, los productos derivados de las franquicias y las películas.

5.3 Nuevo Espectador.

Al momento de pasar los videojuegos a la pantalla grande, se incrementa en gran medida el público al que van dirigidos. Esto genera que se creen tres percepciones distintas sobre las películas basadas en videojuegos.

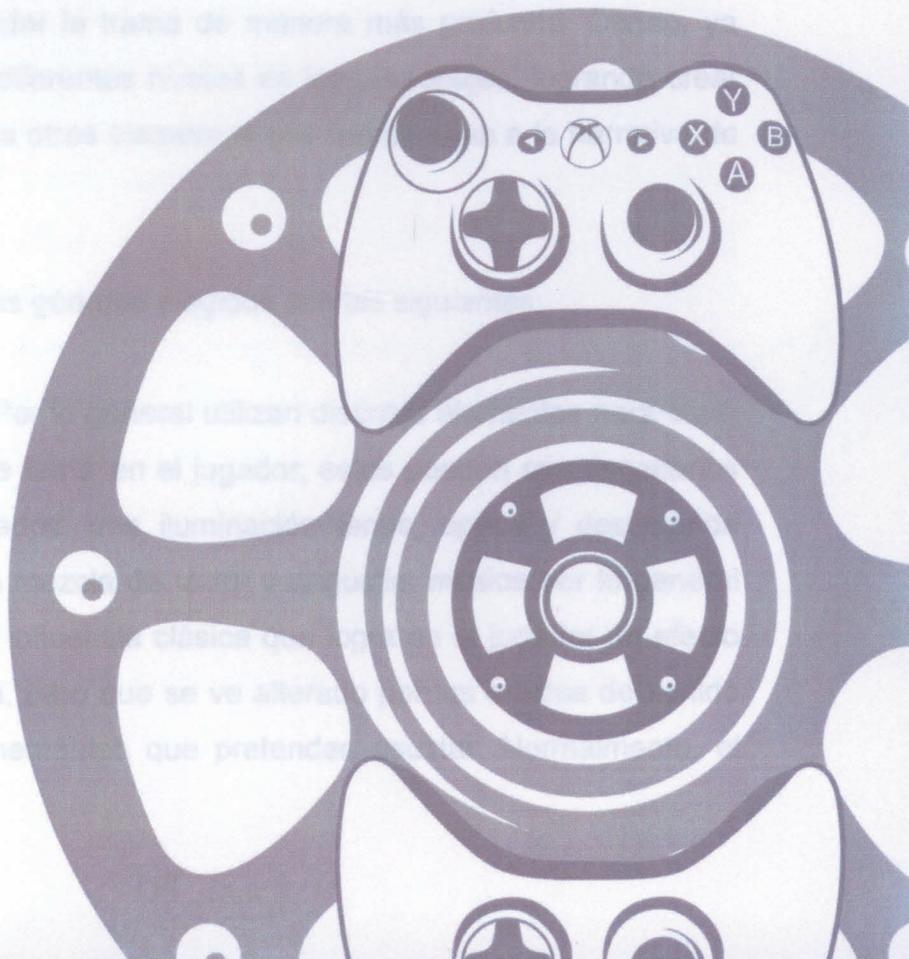
Las tres percepciones que se proponen son:¹⁰¹

- ☞ Espectador Videojugador: Este grupo de gente, son personas que muy rara vez van al cine, son apasionados de los videojuegos y cuando aparece una película basada en alguno de ellos son los primeros en ir a verla.
- ☞ Espectador Videojugador-Cinéfilo: En este grupo, entran todas aquellas personas que sienten una pasión igual o muy parecida hacia los videojuegos y hacia las películas.
- ☞ Espectador Cinéfilo: En el último grupo, entran las personas que sienten una gran atracción hacia las películas, no hacia los videojuegos; esto no quiere decir que no jueguen, lo hacen de manera muy esporádica y sólo en ciertas ocasiones. Pero esto no significa que no entren a ver las películas basadas en videojuegos.

¹⁰¹ Categorías generadas para el desarrollo de la Tesis.

Capítulo VI

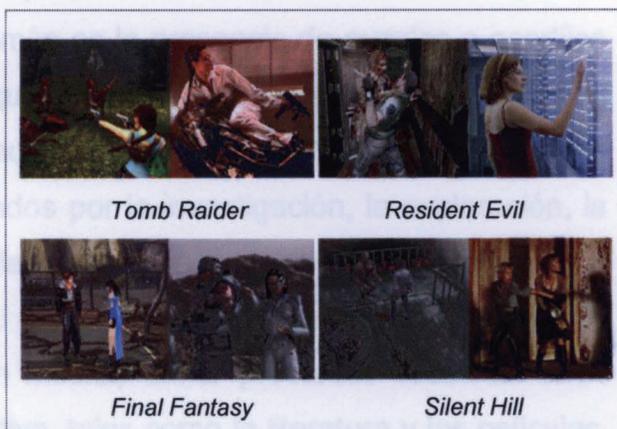
ANÁLISIS COMPARATIVO: CINE-VIDEOJUEGOS.



En el presente capítulo se analizarán cuatro videojuegos que han dado el salto a la pantalla grande. La finalidad de esto es conocer, ahora, de manera técnica y narrativa los componentes que se pasan de los juegos electrónicos a las películas y al mismo tiempo los que quedan relegados.

Las sagas elegidas son:

- ☞ *Resident Evil*
- ☞ *Tomb Raider*
- ☞ *Final Fantasy*
- ☞ *Silent Hill*



Estos juegos fueron seleccionados por el hecho de que sus géneros: *Survival Horror* (Enfocado al terror mezclado con acción); *Aventura; Rol y Survival Horror* (Enfocado al terror psicológico) respectivamente; permiten una libertad considerable para poder abordar la trama de manera más profunda. Dando, ya sea, varios puntos de vista y diferentes niveles en los personajes, logrando crear profundidad en la historia y sus otros elementos que transforman a la narrativa de simple a compleja.

Las características de los géneros elegidos son las siguientes:

- ☞ *Survival Horror*. Por lo general utilizan distintos elementos para crear una atmósfera de terror en el jugador; estos pueden ser: escenarios altamente detallados; una iluminación tenue, opaca y descolorida que provoca una mezcla de terror y angustia; música por lo general instrumental con influencia clásica que logra en el jugador un efecto de concentración, pero que se ve alterado por los efectos de sonido repentinos y vehementes que pretenden asustar. Normalmente, el

protagonista cuenta con poca libertad de movimientos (caminar, correr, apuntar y atacar) y es común contar con pocos recursos, como lo son las municiones o armas, elementos para recuperarse, etc. Esto es lo que le da el nombre *survival*¹⁰² al videojuego. Las historias de estos títulos tratan temas oscuros, sobrenaturales y violentos parecidos a los propios de una película de terror. Otra característica bastante común es la presencia de puzzles o acertijos a lo largo de la historia, que generalmente requieren una capacidad de investigación y observación detallada por parte del jugador.

- *Aventura*: Son caracterizados por la investigación, la exploración, la solución de problemas, la interacción con otros personajes y un enfoque en la narrativa. El enfoque en una historia de los géneros de aventura permite en gran medida tomar prestadas cosas de otros medios basados en narrativa, tales como la literatura y las películas. Los juegos de aventura abarcan una amplia variedad de géneros literarios, incluyendo la fantasía, ciencia ficción, misterio, horror, y la comedia. Por lo general, estos juegos se enfocan mas en la acción que en los otros elementos, por lo cual, dependiendo del juego, existen libertades en unos y que en otros son limitantes.
- *Rol*. Comúnmente conocido como RPG, es un tipo de videojuego que usa elementos del juego de rol tradicional. Incluyen una amplia variedad de sistemas y estilos de juego. Algunos elementos fuertemente asociados a los videojuegos de rol, como el desarrollo estadístico de personajes, han sido adaptados ampliamente a otros géneros de videojuegos. Actualmente, predomina la propuesta de controlar y representar cabalmente a un personaje (o varios), que debe cumplir con una serie de objetivos o misiones establecidos por los programadores. Algunos de los atractivos que persiguen los fans de ésta clase de videojuegos, se aprecian en la jugabilidad del combate tipo medieval cada vez más complejos y realistas, los

¹⁰² Supervivencia.



bienes virtuales que se poseen tanto para la ofensiva como la defensiva, la invocación o curarse, entre otros; el detalle en las estadísticas que arroja la aventura y los reconocimientos al tiempo invertido como es el nivel de poder alcanzado.

Cabe recordar que dentro de la industria de los juegos de video, el entrar a un género específico es muy relativo; esto se debe a que cada programador puede utilizar cualquier componente de algún otro género para crear originalidad en su producto. Dando como resultado el no poder encasillar a un juego en un solo género y nada más, lo que hace que se tenga un género predominante y otros asociados.

Al mismo tiempo, otros factores para seleccionarlás son, que las cuatro sagas cuentan con más de dos juegos en su haber, con un gran número de seguidores, y son conocidas de manera internacional. Que sus películas ya tienen el tiempo suficiente en el mercado, por lo que han llegado a un gran número de *Espectadores Videojugadores*, *Espectadores Videojugadores-Cinéfilo* y *Espectadores Cinéfilos*.

6.1 Resident Evil.

Resident Evil es una saga de videojuegos, del género *Survival-Horror* desarrollado por la compañía japonesa Capcom, y creado por Shinji Mikami.

6.1.1 Ficha Técnica.

+ Videojuegos

Título	Lanzamiento	Plataformas
<i>Resident Evil</i>	1996	PlayStation, PC, Sega Saturn, GameCube (Remake), Nintendo DS (Remake)
<i>Resident Evil 2</i>	1998	PlayStation, PC, Dreamcast, N64, GameCube
<i>Resident Evil 3</i>	1999	PlayStation, PC, Dreamcast, GameCube
<i>Resident Evil Code: Verónica</i>	2000	Dreamcast, PlayStation 2, GameCube
<i>Resident Evil 0</i>	2002	GameCube
<i>Resident Evil 4</i>	2005	GameCube, PlayStation 2, PC

Sinopsis

Tanto en el *Resident Evil 0* y el *Resident Evil 1*, la trama gira en torno a unas extrañas y bizarras muertes, que han estado ocurriendo en las montañas cercanas a Raccoon City; por lo que es enviado el grupo S.T.A.R.S. a investigar estos extraños sucesos. Durante el desarrollo de los juegos, nos vamos enterando de que la Corporación Umbrella ha descubierto el T-Virus, un virus del tipo ébola, que genera extraños efectos secundarios pos mortem, como la reanimación de los cuerpos, entre otros. El grupo S.T.A.R.S. cree que ha detenido el brote del virus.

En *Resident Evil 2* y *Resident Evil 3* el T-Virus ha seguido infectando a más y más personas, hasta volver un caos la ciudad y los sobrevivientes solo piensan escapar. Se va descubriendo que Umbrella ha utilizado a la ciudad como una cubierta; también se da a conocer el G-Virus, variación del T-Virus; la corporación debe de terminar con la destrucción de la ciudad y con ello, todas las pruebas en su contra.

A los tres meses de este suceso, una de las sobrevivientes del terror desatado en Raccoon City, sigue en la búsqueda de su hermano, quien trata de dar a conocer las verdaderas intenciones de Umbrella. Así es como comienza *Resident Evil Code: Verónica*, donde nuevamente se desata el terror generado por los virus. Pero esta vez, se da a conocer la verdadera naturaleza de Umbrella.

Resident Evil 4 se desarrolla 6 años después de los acontecimientos de *Resident Evil 2* y *3*; el protagonista es uno de los sobrevivientes a la catástrofe. En la actualidad la Corporación Umbrella ha sido desbaratada y todo parece que ha vuelto a la normalidad; pero una secta ha secuestrado a la hija del presidente de los Estados Unidos; así que es enviado un agente especial a España, para rescatarla. Durante la misión se va descubriendo que hay un nuevo peligro para el hombre, un parásito que transforma a la persona en las que se aloja.

+ Películas

“Resident Evil”

Dirección: Paul W. Anderson.

Duración: 100 min.

Año: 2002.

Reparto:

Milla Jovovich (Alice / Janus Prospero)

Michelle Rodríguez (Rain Ocampo)

Eric Mabius (Matt Adison)

James Purefoy (Spencer Parks)

Martin Crewes (Chad Kaplan)

Guión: Paul W. Anderson.

Sinopsis

Un virus ha escapado de un laboratorio secreto llamado “La Colmena”, el cual ha vuelto zombis a los trabajadores de la corporación Umbrella, al igual que ha mutado a los animales que se encontraban estudiando. Los dueños de la

corporación envían una unidad militar, quienes se encuentran con Alice, en estado amnésico, causado por un gas nervioso liberado en la mansión en donde se encontraba; ella cuenta con poco tiempo para recordar quién es y cuál es su misión. El equipo militar debe de apagar la computadora y lograr salir de “La Colmena” peleando en su camino contra zombis, mutantes y la misma Red Queen, antes de que el T-Virus se escape y afecte al resto del mundo.

“Resident Evil: Apocalypse”

Dirección: Alexander Witt.

Duración: 93 min.

Año: 2004.

Reparto:

Milla Jovovich (Alice)

Sienna Guillory (Jill Valentine)

Oded Fehr (Carlos Oliveira)

Thomas Kretschmann (Mayor Cain)

Sophie Vavasseur (Angie Ashford)

Jared Harris (Dr. Charles Ashford)

Mike Epps (L.J.)

Sandrine Holt (Terri Morales)

Matthew G. Taylor (Némesis).

Guión: Paul W. S. Anderson.

Sinopsis

Parece que la pesadilla ha terminado, el General Cain ha ordenado volver a abrir La Colmena, pero este fue un grave error, ya que ha contaminado toda Raccoon City, una ciudad de muertos, dejando atrapada a Alice en medio de todo este caos. Ahora ella y otras personas, deben pelear para sobrevivir y escapar del terror que se ha propagado a través de todo Raccoon City. Pero existe una nueva y mortífera amenaza, Matt Addison ha mutado completamente en una criatura aparentemente imparable, con el

nombre clave de “Némesis”, y que tiene la misión de destruir a todo el equipo S.T.A.R.S. y a cualquiera que se interponga entre él y ellos.

6.1.2 Personajes.

+ Videojuegos

Resident Evil 0:

Rebecca Chambers. Es la miembro más joven del equipo Bravo de S.T.A.R.S. En su primera misión sobrevuelan las montañas Arklay, pero el helicóptero sufre una avería y se ven forzados a realizar un aterrizaje de emergencia en medio del bosque. Algo no va bien, encuentran un vehículo de la policía militar y a dos de sus ocupantes muertos en extrañas condiciones. Enrico, el líder del equipo, les ordena investigar el área. A pesar de su temprana edad es una chica despierta y que sabe actuar rápidamente en situaciones extremas. En *Resident Evil 1* el equipo S.T.A.R.S. Alpha acude en busca del equipo bravo, sin embargo el equipo se divide al principio de la historia y entran en una mansión. Chris Redfield encuentra a Rebecca mientras merodea por la mansión, ella lo ayuda y junto con los demás sobrevivientes logran escapar de la mansión. Después de esto no se sabe de su paradero,

Billy Coen. Es un ex-teniente del cuerpo de Marines que, acusado de asesinar a 23 personas, ha sido condenado, juzgado y sentenciado a la pena máxima por un Tribunal Militar. Sin embargo, en el trayecto a la Base Regarthon, lugar donde tendrá lugar dicha sentencia, el transporte que lo lleva es atacado por extrañas criaturas que matan a su escolta y hacen que se estrelle. Billy aprovecha la ocasión para escapar encontrando refugio en un tren que extrañamente yace parado cerca del bosque.

Albert Wesker. Es por excelencia el villano de la saga de videojuegos Resident Evil. Transmite respeto por su manera de vestir (normalmente completamente de negro) y sus gafas de sol que siempre lleva puestas. Él es el capitán de los S.T.A.R.S., la unidad especial de la policía de Raccoon City. Pero él trabajaba con la Corporación Umbrella y los S.T.A.R.S. eran sólo una manera de

recolectar información y en caso de un ataque, probar la efectividad de las BOWs (Bio-Organic Weapons) como lo tenía planeado. Durante un tiempo se creyó muerto hasta que en *Resident Evil Code: Verónica*, vuelve a aparecer trabajando para la competencia directa de Umbrella, la Corporación HCF, además de intentar matar a la persona que más odia, Chris Redfield, uno de los últimos ex-miembros de S.T.A.R.S. La razón por la cual no muere al final de *Resident Evil 1* es que él junto con Willam Birkin desarrolló un virus que le da una especie de súper poderes. En *Resident Evil 4*, trabaja oculto con la ayuda de una vieja amiga espía: Ada Wong. Su objetivo es conseguir la que probablemente sea el arma definitiva, dejando de lado el virus-G, el T-Verónica o el mismísimo virus-T... Las Plagas.

William Birkin. Fue contratado junto a Albert Wesker para trabajar bajo las órdenes directas de James Marcus, en la recién creada Compañía Umbrella. Así llegó a ganarse su confianza y fue partícipe del gran descubrimiento: el T-Virus. Pero las pretensiones de William iban más lejos. Su talento poco a poco se asemejaba al de su mentor y cuando Spencer, el fundador de Umbrella, le dio la oportunidad de ocupar su puesto aún a costa de traicionarle, no se lo pensó dos veces. Con el paso del tiempo, no sólo consiguió reproducir los experimentos de Marcus, sino que logró crear una variante más poderosa del virus original, al que llamó G-Virus y con el cual quería sorprender a los miembros del consejo ejecutivo de Umbrella. Tiempo después, en *Resident Evil 2*, es atacado por Hunk y un equipo de soldados, miembros del U.S.F.U. (Umbrella Special Force Unit) por oponerse a entregar las muestras del G-Virus. Dichos soldados le encuentran en su laboratorio, y por un descuido le disparan hasta dejarlo casi muerto. Inmediatamente llega Annette Birkin que le dice que espere para intentar curarle sus heridas pero no queriendo dejar escapar a sus atacantes que escapaban con su creación, inyecta en su propio cuerpo la última muestra que conservaba del G-Virus con la esperanza de regenerar sus células y detenerlos. Como resultado Birkin comienza a mutar perdiendo poco a poco su propia consciencia, ataca a los compañeros de Hunk recuperando el G-Virus y (y comiéndoselo para que no se lo robaran, Hunk queda como único superviviente con la intención de conseguir una muestra como sea.

James Marcus. Marcus fue, junto a Spencer, el descubridor del virus progenitor. Cuando Spencer decidió fundar su propia empresa fue nombrado director y continuó los estudios de tal descubrimiento apoyado por Albert Wesker y William Birkin, dos jóvenes y brillantes incorporaciones que llegaban por entonces a la recién nacida Umbrella. Sin embargo, viendo la avaricia y las ansias de poder de Spencer, y contemplando las posibilidades que se desprendían de su trabajo, fue sumiéndose cada vez más en las investigaciones hasta prácticamente hacerlas en secreto. De este modo lograría crear una nueva cepa de dicho virus a partir de ADN de sanguijuela, a la que llamaría T-Virus y que daría extraordinarios resultados en seres vivos. Con este nuevo descubrimiento pensaba que podría lograr el reconocimiento científico que siempre había deseado y lo haría sólo. Sin embargo, serían sus dos personas de confianza, Wesker y Birkin, los que acabarían con su vida bajo las órdenes de Spencer. Ahora el desarrollo del T-Virus lo continuaría William Birkin y todo el mérito sería de Umbrella. Lo que no podían imaginarse es que las sanguijuelas procedentes de los experimentos que dieron origen al virus, habían evolucionado y alcanzado tal grado de simbiosis con Marcus que durante 10 años se ocuparían de regenerar su cuerpo muerto y darle vida con un único propósito, la venganza.

Resident Evil 1 y Remake:

Chris Redfield. Ex miembro de la Fuerza Aérea de los Estados Unidos expulsado por razones difusas (aunque se divulga que fue por desobedecer órdenes directas al salvar un compañero durante una operación), luego es reclutado por Barry Burton para integrar el equipo elite S.T.A.R.S. Luego de sobrevivir junto a Jill Valentine, Barry Burton, Rebecca Chambers y Brad Vickers, intentan convencer a los miembros del R.P.D. de los peligros que plantea la multinacional Umbrella, pero no son escuchados, principalmente por el Jefe de la Policía, quien tenía vínculos con la misma y recibía jugosos sobornos. Al ver el nulo avance envía cartas al Gobierno, donde descubre los pagos y decide ir a investigar los problemas a fondo a Europa, donde se encontraría con más problemas. Tres meses después, en *Resident Evil Code: Verónica*, recibe un

mensaje de auxilio de su hermana Claire, este se enfrenta a los hermanos Ashford, y la rescata de un laboratorio en la Antártica.

Jill Valentine. Es excelente utilizando aparatos mecánicos especiales como son las granadas. Jill tiene unas convicciones morales sólidas y lucha por lo que de verdad cree. Su buen juicio ha salvado muchas vidas (incluida la suya) en numerosas ocasiones, y así lo reflejan sus condecoraciones. Lleva poco tiempo en S.T.A.R.S. y es la mecánica del grupo, especialista en forzar cerraduras. Ahora parte para una nueva misión. Una que en principio podría considerarse de rutina, pero que se acabará transformando en la más horrible de sus pesadillas. Han pasado casi dos meses, en *Resident Evil 3*, nadie creía los relatos de los supervivientes, pero la pesadilla nuevamente estaba comenzando, su única meta a lo largo de toda la aventura será escapar. Durante el camino se encuentra con Carlos, un mercenario de Umbrella, y con Némesis, una criatura de la corporación que hará lo imposible por acabar con ella.

Barry Burton. Es el viejo amigo y compañero de Chris Redfield. Ex miembro de los SWAT, Barry mantiene y provee armas para todos los miembros de S.T.A.R.S. Tiene más de 16 años de experiencia, y ha terminado muchos casos con éxito. Barry es un aliado en el que se puede confiar, aunque puede parecer deprimido a veces debido a varios problemas recientes con su mujer y sus dos hijas. Sale como apoyo de Jill salvándole de alguno que otro apuro y ayudándole con la munición.

Rebecca Chambers. (*Ver Personajes Resident Evil 0*)

Albert Wesker. (*Ver Personajes Resident Evil 0*)

Resident Evil 2:

Claire Redfield. Llega a Raccoon City en busca de su hermano Chris, pero se topa con que el pueblo ha sido contagiado por el Virus. Al conocer a Leon deciden permanecer juntos, mientras tratan de escapar de la ciudad. Es una mujer despreocupada, expresiva y moderna. Tiene confianza en sí misma y es extrovertida. Es la típica persona que se atreve a probar las cosas que otros ni tocan. Durante el transcurso de la historia se encuentra con Cherry Birkin, una

niña que guarda cierta relación con el origen del virus y que le servirá de apoyo en ciertos momentos. Tres meses más tarde, en *Resident Evil Code: Verónica*, se dirige a Europa siguiendo la pista de Chris. Sin embargo, pronto la Compañía Umbrella la captura y la lleva a una prisión situada en una isla.

Leon S. Kennedy. Se desplaza a Raccoon City para incorporarse al cuerpo de policía, pero nada más llegar descubre que ya poco queda vivo en la ciudad. Su única salida será escapar junto a Claire. Es un policía novato e idealista. Se muere por proteger y servir, y su vida como cadete fue una experiencia que le abrió los ojos. Aunque es imprudente y temerario, Leon no es tan inocente como su comportamiento podría sugerir. Durante el transcurso de la historia conocerá a Ada Wong, una misteriosa y reservada mujer que parece estar demasiado interesada por el Virus. Tras el incidente de Raccoon City, el gobierno de EE.UU. le propuso un trato que no pudo rechazar. Como consecuencia, durante los seis años siguientes, fue sometido a un duro entrenamiento por parte de una organización secreta y participó en varias misiones especiales que le dieron fama y le procuraron un puesto como protector de la nueva familia presidencial. Ahora que la hija del presidente ha sido secuestrada por un grupo desconocido, su deber es rescatarla a como de lugar. Para ello, siguiendo la información que le ha facilitado Inteligencia, se traslada a un pueblo oculto en España donde supuestamente la mantienen retenida.

Sherry Birkin. Es la hija de Annette y William Birkin, los científicos que dieron origen al G-Virus. Solo tiene 12 años y es solitaria e insegura, aunque es bastante madura para su edad. Además es muy tímida, cuando habla le falta confianza en sí misma y siempre parece que está perdida. Y es que sus padres habían estado demasiado absortos en su trabajo como para hacer caso de sus necesidades emocionales.

Ada Wong. Espía mandada por la agencia que se había infiltrado como empleada en Umbrella para apoderarse del T-Virus. Para ello fingía estar enamorada de uno de los investigadores de la mansión llamado John. Es bastante reservada y puede resultar condescendiente, con tendencia a desdeñar a los que considera inferiores a ella, aunque en esta ocasión se toparía con Leon, situación

que haría cambiar en cierto modo su forma de actuar y que determinaría de forma crucial sus actos en el futuro. Fue dada por muerta tras los hechos acaecidos en Raccoon City, pero la verdad sobre su destino resultó ser algo distinto. Wesker, que se mantuvo en las sombras durante todo el incidente, la rescató y consiguió revivirla, usando el mismo proceso al que había sido sometido él con anterioridad. A cambio de esta ayuda aceptó unirse a su organización y rápidamente se convirtió en su mejor agente. Aunque en realidad todo es una tapadera para poder infiltrarse en las líneas de Wesker y espiar para su antigua organización. Ahora, como parte de un ambicioso plan y viendo que Krauser puede fracasar en su cometido, debe internarse en los dominios de Saddler y arrebatarse una muestra de las Plagas.

William Birkin. (*Ver Personajes Resident Evil 0*)

Annette Birkin. Es científica de Umbrella, esposa de William y madre de Sherry. Cuando Umbrella mata a su marido por obtener el G-Virus, prácticamente enloquece y lo oculta en un medallón que se lo entrega a su hija. Annette le da el punto trágico a la historia, ya que sufre la muerte de William y se siente una mala madre por dejar sola a su hija y convertirla prácticamente en un arma mortal. Con todo esto, su final resulta más que evidente.

Resident Evil 3

Jill Valentine. (*Ver Personajes Resident Evil 1*)

Carlos Oliveira. Es un soldado de U.B.C.S. (Umbrella Biohazard Countermeasure Service), responsable de armas pesadas, seguridad y apoyo a las misiones. A primera vista puede parecer inexperto e inmaduro. Es de buen corazón, con fuertes valores del bien y el mal. Se encuentra con Jill al poco de comenzar la aventura y a lo largo de ella siempre estará para ayudarla en los momentos más difíciles, llegando hasta el punto de evitar que muera infectada por el T-Virus.

Nicholai Ginovaeff. Frío y extremadamente reservado, Nicholai es el sargento de la unidad de mercenarios contratada por la U.B.C.S. En el pasado fue miembro de la Armada Roja de la extinta Unión Soviética y tiene experiencia en

numerosas misiones y proyectos secretos. Es uno de los supervisores de la misión, aunque sus oscuros objetivos le llevarán más lejos, eliminando a quien se oponga en su camino. Al final recibe su justo castigo.

Némesis. Es un ser que envía Umbrella a Raccoon para acabar con los miembros de S.T.A.R.S. que sobrevivieron al incidente de Arkley. Al parecer Chris y compañía se estaban acercando mucho a la verdad en sus investigaciones, y la compañía no lo podía tolerar. Némesis es extremadamente fuerte y resistente. Muestra más inteligencia que el resto de criaturas creadas a partir del virus. Puede hablar, aunque la única palabra que pronuncia es "S.T.A.R.S.", hecho que pone de manifiesto su único y primordial objetivo. También está dotado para manejar armamento pesado, como es el caso del lanza misiles que usa en algunas ocasiones.

Resident Evil Code: Verónica:

Claire Redfield. (*Ver Personajes Resident Evil 2*)

Chris Redfield. (*Ver Personajes Resident Evil 1*)

Albert Wesker. (*Ver Personajes Resident Evil 0*)

Steve Burnside. Aunque es joven y a veces algo imprudente, Steve tiene un gran corazón. Su padre traicionó a Umbrella y esto provocó que mataran a su madre y los hicieran prisioneros en la isla. El ataque de una organización desconocida le posibilita la oportunidad de escapar y en su huida conoce a Claire. Sin querer, irá sintiendo cada vez mayor atracción por ella, aunque no tendrá la oportunidad de demostrársela hasta las últimas consecuencias.

Alfred Ashford. Nació como resultado de un experimento genético, junto a su hermana gemela Alexia. A muy temprana edad ya demostró tener una inteligencia que sólo se veía superada por su crueldad, la cual se reforzó tras enterarse del origen de su nacimiento. Cosa que provocaría que junto a su hermana, condenaran a su padre y fuera partícipe de la creación y gestación del virus T-Verónica, quedando como último heredero de la decadente familia Ashford.

Alexia Ashford. Alexander Ashford, su padre, la consideró como la perfecta reencarnación de Verónica, la fundadora de la familia Ashford. Debido a

su herencia genética destacó por su inteligencia, muy superior a la de su hermano Alfred. A los 10 años se graduó en una prestigiosa Universidad, empezando a trabajar en Umbrella Corp. En sus investigaciones descubrió un virus arcaico en los genes de una hormiga reina, que combinado con el T-Virus formaría otro poderoso virus al que llamaría T-Verónica. Su ambición y planes de dominio le hicieron inyectárselo y permanecer aletargada durante 15 años, sin más seguro que su querido hermano.

Resident Evil 4:

Leon S. Kennedy. (*Ver Personajes Resident Evil 2*)

Ada Wong. (*Ver Personajes Resident Evil 2*)

Ashley Graham. Es la hija del presidente de Estados Unidos. Una chica joven de 20 años, guapa, de clase alta y despreocupada, cuyo mundo se ve alterado al ser secuestrada mientras regresaba a casa desde la Universidad. Sin saber por qué es trasladada a un pueblo escondido de Europa y le inyectan una sustancia cuyos efectos desconoce. Sola, temerosa por su vida y los motivos de su retención, permanece escondida a la espera de que alguien la rescate de ese infierno.

Luis Sera. Ex-policía de Madrid, que se unió a las filas de Saddler como investigador en el desarrollo de "Las Plagas". Sin embargo, al descubrir las verdaderas intenciones de éste, intenta alejarse de todo lo que tenga que ver con Los Iluminados, y es aquí cuando conoce a Leon. Ayuda a Leon en distintos momentos y además, le aportó unos medicamentos para evitar los espasmos. Posiblemente, gracias a ellos, Leon y Ashley sobrevivieron. Su objetivo es huir y vivir en paz lejos de todo lo que le relacione con Los Iluminados, aunque al final murió a manos de Saddler.

Bitores Méndez. Jefe de la aldea, a donde llega Leon, que mantiene las cosas bajo control. Es un hombre imponente de gran estatura con un ojo falso y voz penetrante. Debido a su fuerza sobrehumana y resistencia a las armas de fuego, Leon se encuentra en desventaja las veces que se topa con él. En su último enfrentamiento con Leon revela su verdadera forma, la de un mutante con la

espina dorsal alargada y tentáculos con puntas afiladas saliéndole de la espalda, aunque no es suficiente para deshacerse de Leon.

Ramón Salazar. Es el último descendiente vivo de la familia Salazar, la cual gobernó el castillo por largo tiempo. De muy corta estatura, tiene más parecido con un niño pero según el tiene 20 años. El primer gobernador, al darse cuenta de los propósitos de la secta Los Iluminados, logró arrebatárles su poder y sepultar Las Plagas en unas profundas minas. Ahora Salazar, cegado por su fe en Los Iluminados, y queriendo redimirse de los pecados de sus antepasados, ha sido inducido por Saddler a desenterrar las Plagas y volver a crear la orden. Con esto, no sólo ha sentenciado a todo el pueblo, si no que él mismo también se ha condenado por hacer que se cumpla la palabra de su señor.

Jack Krauser. Poco se sabe de este personaje, sólo que estuvo trabajando en la misma agencia que Leon, con el que hizo amistad. Fue dado por muerto en un accidente dos años atrás. Ahora, trabajando para Wesker, se ha infiltrado en la secta de Saddler y, para ganar su confianza, secuestró a la hija del presidente. Osmund Saddler. Persona de gran carisma cuya actitud visionaria sólo se ve enturbiada por sus ansias de poder y odio irrefrenable hacia el pueblo Americano. Aprovechándose del punto débil del actual gobernador Ramón Salazar, consigue influenciarle para que desentierre a las Plagas y vuelva a crear la orden de los Iluminados. Una vez que logra dominar el poder que confieren estos parásitos y que todos los aldeanos de los alrededores estuvieran contagiados, se proclama señor del territorio. Con esto ya no le es difícil someterlos mediante el miedo a esa oscura religión y la ayuda de dos nuevos adeptos especiales, el alcalde Bitores Méndez y el mismísimo Salazar. También crea una unidad de investigación dirigida por Luís Sera mediante la cual consigue desarrollar horribles criaturas derivadas del uso de las Plagas. Sin embargo, todo esto no es más que un pretexto para orquestar su plan maestro: hacerse con el control de Estados Unidos como medio para dominar el mundo. Para llevarlo a cabo hace secuestrar a la hija del presidente con la pretensión de contagiarla y devolverla bajo el yugo de las Plagas. Con eso quiere influenciar las mentes de los asesores del presidente, para

así ocasionar una reacción en cadena que acabaría con el control de los tres órganos más importantes del país y por lo tanto su poder.

+ Películas

Resident Evil:

Alice. Es una agente especial de Umbrella, que junto a Spencer forma parte de un matrimonio ficticio para guardar la entrada a La Colmena situada bajo la mansión. Tenía junto a Lisa, un plan para extraer una muestra del T-Virus y exponerlo a la prensa para desenmascarar las operaciones ilegales de la corporación, pero Spencer se adelanta y provoca la propagación del virus.

Spencer Parks. Es un agente especial que, junto a Alice, forma parte de un matrimonio ficticio para guardar la entrada a La Colmena, situada en la mansión. Éste descubre los planes de Alice y Lisa para extraer una muestra del virus y decide adelantarse robándolo él para venderlo en el mercado negro. Lo malo es que en la operación contagia a todo el complejo y luego, antes de alcanzar la salida, es sorprendido por el gas nervioso que expulsa Red Queen como medio de defensa. Durante el transcurso de la historia permanece con amnesia y sólo al final recuerda todo, aunque al final no podrá llevar a cabo sus planes, el licker que libera Red Queen se ocupa de eso...

Matt Addison. Es el hermano de Lisa. Trabaja para una organización que lucha contra las compañías como Umbrella. Al perder contacto con su hermana, se dirige a la mansión con una identidad falsa de policía para intentar infiltrarse y saber qué ha pasado, pero es interceptado por el comando de Umbrella y obligado a acompañarles a La Colmena en calidad de prisionero. Será el único superviviente junto a Alice, aunque acabará contagiado gracias a un rasguño del licker.

Rain Ocampo. Perteneciente al comando de Umbrella, es una chica dura y muy impulsiva. Tiende a estar de mal humor por todo y a actuar antes de pensar, cosa que le provocará muchos problemas, entre los que destaca el contagio del virus debido a múltiples heridas ocasionadas por los zombis. Lamentablemente, pasa demasiado tiempo y al final el antivirus no resulta efectivo con ella.

Lisa Addison. Es la hermana de Matt, una empleada que trabaja infiltrada en La Colmena. Gracias a Alice iba a sacar a la luz una muestra del T-Virus para que todos descubrieran las verdaderas actividades de Umbrella, pero el incidente ocasionado por Spencer frustra sus planes y acaba convirtiéndola en zombie.

James P. Shade. Líder del comando mandado por Umbrella. Inspira confianza y el resto de miembros no duda en seguir sus órdenes a como de lugar. Muere debido al sistema de seguridad que controla Red Queen.

Chad Kaplan. Es el técnico informático del comando. Una persona brillante y muy decidida. Sirve de apoyo y gran ayuda al resto durante toda la aventura. Es contagiado por el T-Virus y se salva gracias al antivirus. Pero el licker lo toma como su primer objetivo en la confrontación final.

J. D. Salinas. Uno de los miembros más importantes del comando de Umbrella. Experto con las armas y muy determinado en sus acciones. Rain parece sentir algo por él, aunque no podrán compartir demasiado tiempo juntos, ya que es el primero en caer bajo las garras de los zombies.

Resident Evil: Apocalypse:

Jill Valentine. Pertenece al departamento de policía y es miembro del Servicio Táctico Armado de Rescate de Raccoon City, también conocido como S.T.A.R.S. Con motivo de los últimos sucesos acaecidos en la ciudad y a su insubordinación respecto al tema Umbrella, ha sido retirada del empleo. Es entonces, al ver todo perdido en la ciudad, cuando decide marcharse, pero queda atrapada junto a otros supervivientes, entre ellos Alice.

Carlos Olivera. Es el líder del escuadrón Delta de las fuerzas especiales de contención de Umbrella, que han sido mandadas con motivo del caos que reina en la ciudad, debido al brote vírico. Al intentar ayudar a una civil perseguida por unos zombies es abandonado en medio de la ciudad junto a sus compañeros Nicholai y Yuri, aunque pronto quedará sólo y tendrá que unirse al grupo de supervivientes formado por Alice y compañía.

Lloyd Jefferson. Es un vividor procedente del gueto de Raccoon City, que había sido detenido por la policía, pero que debido al caos reinante, tras el brote

vírico es dejado libre por Jill Valentine. Decide unirse al grupo de supervivientes formado por Alice, y gracias a ellos logra escapar momentos antes de que el misil nuclear de contención impacte contra la ciudad y borre la infección de raíz.

Angela Ashford. Hija del Dr. Charles Ashford, el inventor del T-Virus. Desde niña ha sido tratada con pequeñas dosis del virus y el antivirus para curar una enfermedad congénita que le impedía caminar. Cuando Umbrella intenta evacuarla ante el inminente brote vírico, el vehículo donde la llevan sufre un accidente y se ve obligada a ocultarse en el Colegio de Primaria. Gracias a la actuación de su padre, el grupo de Jill y Alice la rescatan y consigue escapar de la ciudad antes de que el misil nuclear llegue y barra todo signo de vida.

Peyton Wells. Es un condecorado sargento de policía miembro del Servicio Táctico Armado de Rescate de Raccoon City (S.T.A.R.S.) y muy amigo de Jill Valentine. Cuando Cain ordena cerrar el puente de Raven's Gate se une a Jill y a Terri para buscar una salida alternativa de la ciudad.

Terri Morales. Es una empleada del departamento meteorológico del canal de noticias Raccoon 7, aunque aspira a un puesto mejor. Para conseguir sus objetivos tiene planeado grabar todos los detalles del incidente en video y luego publicarlo en televisión. Piensa que podría lograr hasta el EMI por este trabajo. Se encuentra con Jill y con Peyton cuando cierran la salida por Raven's Gate y decide unirse a ellos en su búsqueda de un medio de escape alternativo.

Dr. Charles Ashford. Creador del T-Virus, que en principio iba dirigido a fines medicinales, pero que por intervención de Umbrella, pasó a ser objetivo de investigaciones para desarrollar armas biológicas. Tras el brote en la ciudad la compañía intenta evacuarle, pero él se niega a huir sin su hija. Usando las cámaras distribuidas por Raccoon localiza al grupo de Alice y Carlos, con los que hace un trato, mediante el cual ofrece información sobre cómo escapar a condición de que rescaten a su hija.

General Cain. Es el alcalde de Raccoon y líder de la Corporación Umbrella en la ciudad. Él fue quien ordenó la reapertura de La Colmena y quien participó, junto al Dr. Isaacs en el desarrollo de Némesis y los experimentos sobre Alice.

Dr. Isaacs. Poco se sabe de él, salvo que participó junto a Cain, en el proyecto NEMESIS y los primeros experimentos sobre Alice. Cuando el helicóptero donde escapaba Alice se estrella sobre las montañas Arklay, él es quien recupera su cadáver y, aprovechando el T-Virus que fluye dentro de ella, la somete a un tratamiento regenerativo en las instalaciones médicas de Umbrella, haciéndole que vuelva a la vida. Una vez que Alice despierta, su cara es la primera que ve. Cuando ésta escapa, Isaacs da la orden de que la dejen salir y activa un nuevo programa de control con nombre en código ALICE.

Alice. Tras los incidentes que provocaron el brote vírico dentro de La Colmena, fue capturada por científicos de Umbrella, los cuales la sometieron a pruebas biológicas con el T-Virus. A causa de esto, estableció un vínculo a nivel celular con el virus, recibiendo una agilidad, fuerza y resistencia sobre humanas. Cuando el virus se propaga por la ciudad, Alice escapa e intenta buscar una salida junto a un grupo de supervivientes. Sin embargo, al final descubre que en todo momento había sido objeto de estudio de Umbrella, que le obliga a luchar contra otra arma biológica llamada Némesis.

6.1.3 Escenarios.

En los juegos, todos los escenarios se basan ya sea en lugares comunes y corrientes dentro de una ciudad, casa, hospital, panteón, alcantarillas, comandancia de policía, pero que se encuentran al borde del desastre debido al ataque de los zombis.

A estos escenarios se les agregan los especiales, los cuales son laboratorios, bases subterráneas, y áreas restringidas. Que son lugares en los cuales se perciben dos atmósferas diferentes pero unidas, la prima es la soledad, y la segunda el temor, ya que ahí es en donde inició toda la pesadilla.

En las películas, la primera únicamente toma dos escenarios distintos, una mansión abandonada, aludiendo al escenario del primer juego y un laboratorio

subterráneo, mientras que en la segunda parte se utilizan varios de los elementos que aparecen en los posteriores juegos de la saga.

6.1.4 Música y Sonido.

Es sabido que el sonido es un elemento indispensable y clave para la ambientación, ya sea en un juego o película. Esto llega a su máximo esplendor cuando hablamos del género de terror, ya que el simple sonido estridente de un violín, o la inquietante melodía de un piano o algunas voces puede poner los pelos de punta sin tener una sola imagen en la pantalla. Los estudios encargados de desarrollar los diferentes títulos de la saga Resident Evil lo saben bien y lo llevan a la práctica de una manera excepcional.

La música permanece perenne durante el desarrollo del juego, sin tomar demasiado protagonismo, pero creando un ambiente de *suspense* y constante tensión que incita a mantenerte alerta. La llegada de los jefes¹⁰³ vendrá acompañada de un cambio en el hilo musical, que tomará una relevancia superior, a través de melodías estridentes y cortadas.

Los FX¹⁰⁴ tampoco tienen desperdicio, inquietando al jugador con sonidos que recordarán a esas casas poseídas, que tanto aterrorizan al ser humano desde pequeño. Se puede escuchar un abanico de sonidos intranquilizadores, desde el gemido lejano de los zombis en acecho, el crujir de los pasos en el suelo de madera, hasta el brusco cierre de puertas a nuestro paso. Todo Resident Evil está repleto de sonidos, no se pasa por alto ninguno. El mejor, sin dudar, el gruñido agónico y frío de los que ya perdieron la vida, pero aun caminan errantes, nuestros mejores amigos, los zombis.

¹⁰³ Forma de referirse a un enemigo específico, y por lo general mas poderos que los encontrado previamente, que se utiliza para separar las diferentes partes del juego.

¹⁰⁴ Forma de denominar a los Efectos Especiales.

6.1.5 Hechos Compartidos (Elementos de los Videojuegos en las Películas)

Las dos películas que se han desarrollado, no se basan completamente en ninguno de los juegos sacados hasta el momento; más bien son un conglomerado de elementos y la idea general; pero a pesar de ello, se ha logrado incorporar elementos que sólo los conocedores de los videojuegos podrán apreciar o entender, a continuación se presentarán algunos de ellos en ambas versiones fílmicas.

Umbrella Corp.: La compañía que ha desarrollado el virus comparte un papel muy parecido en ambos medios; si bien aquí parece ser aun más grande e influyente que en los videojuegos.

T-Virus: Elemento imprescindible en los videojuegos, que tampoco podría faltar en la versión cinematográfica. Aquí se le da un tratamiento más riguroso y científico, además de ofrecer también un antivirus.

Mansión: La mítica Mansión que encubre la entrada al laboratorio de Umbrella también aquí aparece, aunque en este caso el laboratorio está dispuesto de otra forma.

Tren: El tren es muy similar al que aparece en el final de *Resident Evil 2*, hasta con el último enfrentamiento contra el monstruo de turno dentro de él.

Zombis: No podían faltar los zombis en una entrega de Resident Evil, aunque aquí los muestran en menor estado de descomposición a como suelen aparecer en los juegos. Quizás porque pasaron apenas 5 horas hasta su encuentro.

Cerberus: Los perros zombis guardan un parecido asombroso con los de prácticamente todos los juegos. Aquí incluso aparentan ser más peligrosos, aunque la forma de acabar con ellos es la misma de siempre.

Licker: El clásico BOW¹⁰⁵ que apareció en Resident Evil 2 también hace acto de presencia en la película, y esta vez cuenta con la importancia de actuar como si de un final boss se tratara.

Némesis: No aparece propiamente en la primera película, pero el final deja las puertas abiertas para que el papel de este personaje lo haga Eric Mobius (Matt) en la secuela.

Raccoon City: Al final de la película, se pueden ver algunas localizaciones de la ciudad, que guardan relación con las del videojuego, aunque en el film parece ser un lugar más modernizado con altos rascacielos y enormes calles.

Ojo: Al inicio de la primera película, se hace un close up al ojo de Alice. Siendo esto una referencia directa al primer juego, ya que el ojo es la pantalla inicial del juego.

Al final de la primera película cuando Alice toma una escopeta, se puede ver el logo "S.T.A.R.S." en la capucha de otro policía. Los "S.T.A.R.S." son un grupo de personajes de los juegos originales de Resident Evil.

En la parte frontal del tren de Umbrella, se lee Galexi-5000. Esto también se ve exactamente igual en el juego de *Resident Evil 2*.

El espeluznante sonido exterior, que escucha Alice, es una referencia al sonido exterior en Resident Evil Remake.

Varios ángulos de cámara durante la película, hacen alusión a los juegos de la serie, por ejemplo: la pelea entre Alice y el guardia de seguridad.

Se toman prestados algunos elementos argumentales de los juegos, como lo es en Resident Evil 2, en donde Leon y Claire tienen que escapar de los laboratorios subterráneos sobre el tren, y tienen un enfrentamiento con una criatura en el último vagón.

En un periódico al final del primer film, se pueden leer las palabras "Murder in Raccoon! More Victims Dead!"¹⁰⁶. Esto es una referencia exacta al periódico en la introducción censurada del Resident Evil original.

¹⁰⁵ Forma de denominar a las Amas Biológicas dentro de la saga. Denominadas así por su nombre en inglés Biological Organic Weapon.

¹⁰⁶ ¡Muerte en Raccoon! ¡Más Víctimas Mortales!

Personajes:

- ☞ El personaje de Jill Valentine es muy parecido al del juego, salvo por el hecho de que tenga el pelo moreno y fume. La actriz que lo interpreta quiso incluso imitar su forma de andar y sus poses de espera que muestra en el juego.
- ☞ Carlos Olivera se diferencia del personaje original fundamentalmente en la edad y en el hecho de no ser latino.
- ☞ En esta ocasión Nicholai Ginovaef también muere, aunque no enfrentándose precisamente a Némesis.
- ☞ La familia Ashford de la película no tiene nada que ver con la vista en el juego Code: Verónica, pero sí que guarda un parecido más que razonable con la familia Birkin. Charles Ashford sería William Birkin como creador del T-Virus y Angela Ashford sería Sherry Birkin como hija desaparecida y portadora del virus.
- ☞ Peyton recuerda mucho a Barry Burton por su complexión física y su relación especial con Jill, salvo por el hecho de ser una persona de color en la película.
- ☞ El único parecido de Némesis con el del juego es su aspecto. Aquí la corporación tiene un control más directo sobre él y demuestra tener sentimientos.

Locaciones: En la película se ven gran número de locaciones conocidas en los juegos, como el hospital, la iglesia o el departamento de policía.

Mercenarios contra Zombis: Las escenas en las que se ven combatiendo al grupo de contención de Umbrella, contra los zombis, en las calles de Raccoon se desarrollan de forma idéntica a la introducción de *Resident Evil 3*. Incluyendo la escena final, con el reflejo de los zombis en el casco.

Introducción de Code: Verónica: Tras el enfrentamiento contra Némesis, las escenas de Alice escapando del helicóptero y cogiendo la pistola al vuelo, son iguales a las de Claire en la introducción de Code: Veronica.

Némesis dispara al Helicóptero: Aunque en un contexto distinto, en esta ocasión, Némesis también dispara un misil y derriba un helicóptero.

Final de Raccoon City: La escena en la que cae el misil nuclear sobre la ciudad, está rodada prácticamente igual que al final de *Resident Evil 3*, incluyendo la onda expansiva que arrasa la ciudad.

Alice y Alexia: Alice al final, de la segunda película, nos recuerda muchísimo a Alexia en *Code: Verónica* cuando sale de la cápsula donde estaba hibernando. Los poderes psíquicos que muestra después, refuerzan aun más este parecido.

La escena del carro chocado que deja atrapada a Angela Ashford en Raccoon City es alusiva a la introducción de *Resident Evil 2*.

La escena en donde Alice corre a lo largo del edificio, mientras que un helicóptero de Umbrella se encuentra disparándole, llega a un cuarto, en donde varios hombres armados la amenazan, suelta su pistola, se deja caer, la toma en el aire y dispara es una clara copia de la introducción de *Resident Evil Code: Verónica*.

Cuando Alice mata al lickers en la iglesia, la acción de la bala iguala a una bala en *Resident Evil 0* en donde Billy mata a la Leech Queen.

El lugar de choque del helicóptero se encuentra localizado en el bosque Arklay, cerca de las montañas Arklay, lugar donde inicia la serie *Resident Evil*.

En la iglesia abandonada y la escuela, Jill se mueve y apunta su arma de la manera exacta que en el juego.

La muerte de Terri es idéntica a la muerte de Joseph, al inicio de *Resident Evil 1*, ya que también es filmada, pero difiere en que Terri muere mediante niños zombis y Joseph mediante perros.

Una estatua de una diosa blanca, se puede ver en la iglesia. Diferentes estilos de diosas se pueden ver a lo largo de la serie de juegos, siempre relacionadas con acertijos.

Alice visita una tienda de armas al inicio de *Apocalypse*, siendo una referencia a *Resident Evil 2*, en donde uno de los personajes también llega a una de estas.

El personaje de Angela Ashford se puede identificar con Sherry Birkin, ya que ambas son niñas, visten uniforme escolar y necesitan ser rescatadas.

Jill viste la misma vestimenta de su contraparte en *Resident Evil 3*.

Al igual que en el juego, Némesis solamente dice una palabra "S.T.A.R.S." pero difieren en que en el juego lo dice cada vez que sale, mientras que en la película lo utiliza solamente una vez.

6.2 Tomb Raider.

Tomb Raider es un videojuego de aventura desarrollado por Core Design y publicado por Eidos Interactive.

6.2.1 Ficha Técnica.

+ Videojuegos

Título	Lanzamiento	Plataforma
<i>Tomb Raider</i>	1996	PlayStation, Sega Saturn, PC, N-Cage, Pocket PC
<i>Tomb Raider II</i>	1997	PlayStation, PC, Mac
<i>Tomb Raider III</i>	1998	PlayStation, PC, Mac
<i>Tomb Raider: The Last Revelation</i>	1999	PlayStation, Sega Dreamcast, PC, Mac
<i>Tomb Raider: Chronicles</i>	2000	PlayStation, Sega Dreamcast, PC
<i>Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness</i>	2003	PlayStation 2, PC
<i>Lara Croft: Tomb Raider: Legends</i>	2006	PlayStation 2, X-Box, X-Box 360, PC, PSP

Sinopsis

La historia comienza con una explosión nuclear en Los Álamos, Nuevo México, que arrojó una pieza de un artefacto (el Scion) al cielo, la cual aterrizó en un desconocido y desierto valle. Jacqueline Natla le ofrece a Lara, la oportunidad de recuperar el Scion. Artefacto que supuestamente tiene poderes desconocidos y cuyo origen podría situarse en la mítica Atlántis; esta desperdigado en 3 fragmentos que unidos forman el poderoso Scion. En su búsqueda del artefacto, Lara visitará lugares exóticos y llenos de misterio, tales como las Ruinas Incas, la Roma antigua, las pirámides de Egipto, e incluso la Atlántida.

En su segunda aventura, *Tomb Raider II*, Lara se lanzará a la búsqueda de la Daga De Xian, que según cuenta la leyenda, aquel que consiga encontrar la Daga y tenga el valor suficiente para clavarla en su corazón, adquirirá todos los poderes del dragón y vivirá eternamente.

Años más tarde, en *Tomb Raider III*, Lara va a la India, donde busca un objeto perdido llamado La Piedra Infada. Descendiendo por el río Ganges se topa con un científico escocés llamado Dr. Willard, quien también anda buscando la piedra. Ella le informa que dicho objeto es uno de los cuatro pedazos de un antiguo meteorito. La búsqueda de los pedazos del meteorito la llevan a Londres, a una isla tropical del Sur del Pacífico y al Área 51 en Nevada. Después de encontrar los objetos Lara se dirige hacia la Antártica.

En un momento de su vida, Lara recuerda sus inicios como arqueóloga, en *Tomb Raider: The Last Revelation*, donde acompañó a su mentor Werner Von Croy, al templo de Angkor Wat, esperando encontrar el místico "Iris". La antigua leyenda egipcia cuenta cómo el malvado dios Set fue engañado y hecho prisionero en una tumba secreta, y anuncia que algún día volverá para buscar venganza. Durante una exploración a Egipto, Lara Croft descubre la tumba perdida y sin saberlo, libera su antiguo mal al coger del pecho del ataúd de Set el Amuleto De Horus, cumpliendo la profecía que amenaza con sumir a la humanidad en la

oscuridad eterna. En una carrera contra el tiempo, Lara debe usar todo su ingenio y destreza para volver a encarcelar a Set y salvar al mundo del Armagedón.

En *Tomb Raider: Chronicles*, después de ser enterrada viva en el Templo de Horus, la arqueóloga es dada por muerta. Sus amigos Charles Kane, Winston (su fiel mayordomo), el sacerdote de la familia el Padre Dunstan y allegados se reúnen en la mansión Croft para ofrecer sus respetos y recordar los momentos y hazañas de Lara. En una visión retrospectiva del pasado, en donde se verán cuatro de sus aventuras: La caza de la Piedra Filosofal en Roma, una zambullida en las profundas aguas de la costa de Rusia en busca de la Lanza del Destino, un encuentro con Hellspawn en la vieja Irlanda, y la obtención del Iris un artefacto que se encuentra en un complejo de oficinas de alta tecnología. El destino de Lara es incierto.

Tras su cercana muerte en Egipto Lara se ha vuelto más fría y calculadora, en *Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness*, con un alma más oscura y llena de desconfianza que la atormenta hasta hoy; tras permanecer unos años apartada del mundo exterior, Lara recibe una llamada de Von Croy pidiéndole que viaje a París para encontrarse en su apartamento. Al llegar, es acusada de matar a su antiguo mentor. Lara se vuelve una fugitiva. Intentando limpiar su nombre, Lara no tiene elección de confrontar a una alianza secreta, que planea gobernar al mundo y revivir al ángel caído Nephilim.

En su última aventura, *Tomb Raider: Legend*, la búsqueda de una reliquia en América del Sur por parte de Lara Croft cambia de rumbo radicalmente, cuando la heroína se encuentra con un enemigo de su pasado, viéndose envuelta en una carrera por recuperar uno de los artefactos más famosos de la historia.

+ Películas

“Lara Croft: Tomb Raider”

Dirección: Simon West.

Duración: 100 min.

Año: 2001

Reparto:

Angelina Jolie (Lara Croft)

Jon Voight (Lord Richard Croft)

Iain Glen (Manfred Powell)

Noah Taylor (Bryce)

Daniel Craig (Alex West)

Chris Barrie (Hillary)

Robert Phillips (Julius)

Guión: Sara B. Cooper, Mike Werb & Michael Colleary

Sinopsis

Esta historia épica, se centra en una sociedad secreta llamada los “Illuminati”, quienes están buscando el “Reloj de las Eras”. Que es la llave para abrir el espacio y tiempo, con el reloj como guía, deberán encontrar las dos partes de un triángulo místico llamado “El Triángulo de la Luz”, que se encuentra hecho de un metal cristalizado de un meteorito que cayó a la tierra 5000 años atrás. Los “Illuminati” necesitan el triángulo para manipular el espacio y tiempo, permitiéndoles controlar el destino de la humanidad. Cuando Lara descubre el reloj escondido dentro de uno de los pasajes de la Mansión Croft, se despierta su lado aventurero y se embarca en un viaje de descubrimientos y peligros vinculados a su familia.

“Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life”

Dirección: Jan de Bont.

Duración: 117 min.

Año: 2003

Reparto:

Angelina Jolie (Lara Croft)

Gerard Butler (Terry Sheridan)

Noah Taylor (Bryce)

Ciarán Hinds (Jonathan Reiss)

Djimon Hounsou (Kosa)

Til Schweiger (Sean)

Christopher Barrie (Hillary)

Simon Yam (Chen Lo)

Terence Yin (Xien)

Daniel Caltagirone (Nicholas Petraki)

Fabiano Martell (Jimmy Petraki)

Guión: Steven E. de Souza, James V. Hart & Dean Georgaris

Sinopsis

La caja de Pandora, que alberga el mayor de los males jamás conocidos por la humanidad, se encuentra oculta en el continente africano, en una zona conocida como “La cuna de la vida”. La famosa profanadora de tumbas Lara Croft debe hallar la infame caja antes de que caiga en manos de un científico ganador del Premio Nobel, el Dr. Jonathan Reiss, quien intenta controlar dicho poder maligno. Reiss debe ser detenido a toda costa y sólo Lara puede conseguir interponerse en su camino; lo que está en juego es preservar la vida tal y como se conoce... o permitir al malévolo científico que consiga su meta definitiva: dominar el mundo.

6.2.2 Personajes.

+ *Videojuegos*

Tomb Raider:

Lara Croft. Hija de Lord Henshingly Croft, Conde de Abbingdon y de Amelia Croft Condesa de Abbingdon, Lara fue criada en el mundo de la aristocracia británica, rodeada por el tenis, mayordomos y lujo. Durante sus años escolares asistió a una conferencia del renombrado arqueólogo Werner Von Croy, su asistencia provocó su primer interés en la arqueología. Más tarde cuando tenía 16 años, averiguó que Von Croy preparaba una expedición a Camboya, y convenció a sus padres para dejarla unirse a la expedición. La expedición terminó en desastre cuando Croy activó una trampa que terminó con él, quedando sepultado dentro de una tumba, y Lara tuvo que abandonarlo para evitar el mismo destino. Von Croy sobrevivió, pero el incidente causó un rencor entre ellos que perduró durante años. Más tarde, durante su internado en una prestigiosa escuela en Suiza, estudió esquí extremo y pasó las vacaciones en el Himalaya en busca del terreno más provocativo para su práctica. Sin embargo, en su viaje de vuelta, el avión se estrelló en las montañas, dejando a Lara como única superviviente. Lara pasó dos semanas yagando sola por el Himalaya antes de encontrar el remoto pueblo Tibetano de Tokakeriby. Su experiencia de escarificar tuvo un efecto profundo en ella. Incapaz de soportar mucho tiempo la atmósfera sofocante de la alta sociedad británica, Lara sólo se sentía verdaderamente viva y libre viajando sola a través del mundo. A pesar de estos cambios de vida drásticos, Lara conservaba la esencia de su educación, notablemente cortés, y el acento de clase alta. Mientras, en Inglaterra, Lara vive en una mansión en Surrey que heredó de una tía muchos años antes. La mansión también es utilizada como centro de entrenamiento y el almacén de varios artefactos que Lara ha adquirido en sus viajes. La mansión es cuidada por su mayordomo Winston, él ha estado cuidando a Lara desde su niñez, y por consiguiente ha desarrollado una obligación paternal con ella. Lara no considera la arqueología como un trabajo, sino más como un modo de vivir. Para financiar este modo de vida radical, Lara escribe libros sobre

sus viajes. Además de descubrir notables sitios arqueológicos incluyendo la Pirámide de la Atlántida, el "Scion" y la "Daga de Xian", también ha descubierto los 4 fragmentos de un meteorito, El Iris, el Amuleto De Horus, la Máscara de Oro, la Máscara De Tutankamon, la Lanza del Destino y unos Grabados de las pinturas Oscura.

Jacqueline Natla. Una empresaria rica, dueña de la Tecnología Natla. Al inicio del juego, contrata a Lara para que busque un misterioso artefacto conocido como Scion. Pero su intención es acabar con la vida de Lara, cuando ella consiga el artefacto. Para ello mandará a una serie de asesinos en su búsqueda.

Larson. Hombre de confianza de Natla, Larson es un rápido pistolero americano, que pone en contacto a Lara con Natla.

Pierre DuPont. Peligroso mercenario, compite en los laberintos de St. Francis por el Scion. Pierre es un arqueólogo rival de Lara, contratado por Natla para conseguir la segunda parte del Scion.

Tomb Raider II:

Lara Croft. *(Ver Personajes Tomb Raider)*

Marco Bartoli. Un líder veneciano, fundó un culto que se encuentra obsesionado por conseguir la daga. Sus seguidores se han extendido a través del mundo en busca de los artefactos relacionados con la reliquia.

Chan Barkhang. Miembro de la sagrada orden de monjes, encargados de resguardar los secretos de la daga, confinada en un monasterio Tibetano.

Winston. Conoció a Lord Croft en una de las expediciones familiares de los Croft, entró a trabajar para él. Como la familia de Lara pasaba mucho tiempo en excursiones, Winston se convirtió en la figura paternal de Lara.

Tomb Raider III:

Lara Croft: *(Ver Personajes Tomb Raider)*

Dr. Mark Willard. A la cabeza de una excavación cerca del cráter de un meteorito en la Antártica, el Dr. Willard comienza a mostrar un inusual interés por

la historia del continente, y su relación con cuatro piedras que se obtuvieron décadas atrás.

Tony. Bajo las órdenes del Dr. Willard, un grupo de exploración fue enviado a los bosques de la India para recobrar una antigua piedra. Tony se encontraba en la misión hasta que se enferma de fiebre, volviéndose loco.

Sophia Leigh. Esta empresaria despiadada se encuentra a la cabeza de una compañía gigante de cosméticos. Sophia se encuentra obsesionada con la belleza eterna, y se rumora que su compañía experimenta con sustancias ilegales.

Winston. (*Ver Personajes Tomb Raider*)

Tomb Raider: The Last Revelation:

Werner Von Croy. Conoció a Lara en una clase de arqueología que dio en su escuela y quedó impresionado por las preguntas de Lara. Ella decidió que él podría ser una fuente de inspiración para ella; y convenció a su padre de que podría ir a una expedición con Werner a cambio de una importante suma de dinero a la cuenta de Von Croy.

Lara Croft. (*Ver Personajes Tomb Raider*)

Jean Yves. Gran amigo de Lara y confidente, él la ha ayudado en varios viajes, dándole información y guiándola a través de sus misiones. Para ella supondrá un placer poder ayudarlo esta vez a él.

Dios Seth. Dios egipcio de la oscuridad, de las malas cosechas y de las langostas, el que camina entre los chacales. Fue engañado por Horus para ser encarcelado en su tumba.

Dios Horus. Primo de Seth, fue el que lo engañó para ser encerrado en su tumba.

Tomb Raider: Chronicles:

Lara Croft. (*Ver Personajes Tomb Raider*)

Werner Von Croy. (*Ver Personajes Tomb Raider IV*)

Winston. (*Ver Personajes Tomb Raider II*)

Padre Patrick Dunstan. Uno de los tres grandes amigos de Lara, la conoce desde que era una adolescente. Época en el que estaba involucrado en un peligroso exorcismo en la Isla Negra.

Charles Kane. Entró a una escuela donde era profesor de historia, fue el profesor de Lara durante dos años. El potencial de Lara le impresionó y como él no tenía hijos, tomó su relación con Lara como si de su propia hija se tratara.

Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness:

Lara Croft. (Ver Personajes Tomb Raider)

Kurtis Trent. Es un ex-integrante de la Legión Extranjera y un experimentado luchador, con ciertas habilidades ocultistas. Educado como aprendiz en una antigua orden llamada Lux Veritatis, Kurtis decidió continuar con la labor de su padre, luego de que El Alquimista cazara y asesinara al último integrante de la orden. Como el único descendiente vivo, Kurtis ha comenzado una gesta de venganza contra aquellos que borraron a La Orden del mapa y asesinaron a su padre.

Werner Von Croy: (Ver Personajes Tomb Raider IV)

Louis Bouchard. Un hombre vinculado con los tratos oscuros en el hampa parisina.

Pieter Van Eckhardt. El Alquimista Negro, líder de una organización secreta, El Cabal, con base en Strahov, en Praga. Se opone a Werner para recobrar cinco artefactos conocidos como las Pinturas Oscuras, que tienen el poder de la alquimia y vinculadas con las artes oscuras.

Tomb Raider: Legend:

(A partir de este juego, se genera una nueva línea temporal en los juegos de Tomb Raider, quedando totalmente separados de los seis juegos anteriores)

Lara Croft. Lady Lara Croft es la undécima descendiente de una familia de Condes. La familia Croft recibió el Condado de Abingdon (Surrey) de manos del rey Eduardo VI en 1547. El patrimonio de los Croft se compone de tres mansiones, una de las cuales es el hogar de ella. Lady Croft ha sufrido varias tragedias

personales; entre ellas, las muertes por separado de sus padres; ambas ocurrieron antes de que Lara alcanzase la mayoría de edad. Tiene que buscar una espada mística, Excalibur, que se vincula con la desaparición de su madre.

Richard Croft. Padre de Lara y anterior Conde de Abbingdon. Después de la muerte de su esposa, le enseñó sobre arqueología a su hija y la cuidó él solo. Murió asesinado en Venecia.

Anaya Imanu. Ingeniero Civil de América del Sur. Se encontraba con Lara cuando sucedió la tragedia cerca de Paraíso.

Amanda Evert. Vieja amiga de Lara. Su muerte fue presenciada por Lara en Paraíso, pero al final se descubre que sigue viva.

Winston Smith. Mayordomo de Lara.

Zip. Un reformado hacker de computadora, que desde la mansión en Inglaterra ayuda a Lara durante sus viajes. Es la mano derecha de ella.

+ Películas

Lara Croft: Tomb Raider:

Lara Croft. Miembro de la aristocracia inglesa, la tragedia llegó a su vida de manera rápida al desaparecer su padre, Lord Richard Croft. El destino interfiere con Lara, cuando descubre el "Reloj de la Eras" que se encuentra oculto en una de las paredes de la Mansión Croft. Gracias a unas instrucciones dejadas por su desaparecido padre, se embarca en la más grande aventura de su vida, en donde deberá detener a los "Illuminati" que quieren dominar el tiempo y el espacio.

Alex Wet. Antiguo socio de Lara, que se encuentra empleado por Manfred Powell, para ser su "Tomb Raider" personal. La impresión dada entre él y Lara es que hubo algo entre ellos. Ellos se mantienen alejados, pero sin olvidar algunos sentimientos del uno para el otro.

Manfred Powell. El principal adversario de Lara. Uno de los miembros más poderosos de los siniestros "Illuminati". Es tranquilo, elegante y despiadado, y tuvo un enfrentamiento en el pasado, con el padre de Lara. Ahora hará lo que sea con tal de poseer el reloj que lo guiará para conseguir las dos partes del Triángulo que esconden el poder para controlar el espacio y tiempo.

Lord Croft. Es el padre de Lara, desapareció misteriosamente. Solo se presenta en secuencias *flashbacks*, dentro del subconsciente de Lara. Él guía a su hija para resolver los acertijos que envuelven al Triángulo, entregándole pistas del paradero de estos. Fue miembro de los "Illuminati" teniendo un puesto alto dentro de la organización. Desgraciadamente desaparece de la vida de Lara durante muchos años... hasta ahora.

Bryce. Es la mano derecha de Lara y su gurú tecnológico. Vive en un trailer dentro de los límites de la Mansión Croft, se rehúsa a vivir dentro de ésta, debido a que dice ser un espíritu libre. Rodeado por radios rotos y aparatos que utiliza para generar mascotas robóticas, ayuda a Lara siempre que lo necesita, ya sea con tecnología o con su amistad.

Pimms. Es el fiel asistente de Powell, acompañándolo hasta los rincones más insólitos. Para Powell simplemente es un obrero más y no le incomoda recordárselo.

Hillary. Es el clásico mayordomo inglés, que sirve a Lara. Su principal misión es protegerla a cualquier costo, y para eso utiliza su escopeta. Como buen mayordomo, es capaz de dejar cualquier cosa para ayudar a Lara cuando lo necesita; pero siempre tratando de convertirla en toda una dama.

Mr. Wilson. Era un viejo amigo de Lord Croft. Lara no imaginaba que tanto él como su padre tenían una fuerte conexión con los "Illuminati". Siendo un experto en el reloj antiguo, le habla a Powell sobre la existencia del "Reloj de las Eras". Trayendo su propia caída con ello.

Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life:

Johnathan Reiss. Este no es un hombre al que te le quieras atravesar, ya que es un personaje muy frío, un hombre sin escrúpulos. Reiss se encuentra en busca de la caja de Pandora para usarla como arma. No repara en nada, inclusive es capaz de matar a sus propios hombres con un cóctel mortal de toxinas.

Sean. Es la mano derecha de Reiss, fue contratado para matar y hacer todo el trabajo sucio que su jefe requiera. No es uno de los grandes admiradores de Lara, y su deseo mayor es acabar con ella.

Chen Lo. Cuenta con una actitud encantadora. Líder de los perversos Shay-ling, también es el encargado de hacer las mejores conexiones, pero siempre al mejor postor.

Terry Sherridan. Él y Lara se conocieron años atrás, pero se han distanciado debido a que él se encuentra en la celda de una prisión; hasta que Lara lo rescata. Su información es vital, ya que ella no puede encontrar las pistas que dan a conocer el paradero de la caja.

Bryce. Extraordinario hacker, es el mago tecnológico de Lara, al tiempo que es una buena persona en todos los sentidos. Haga lo que haga, Lara siempre puede contar con él. Es muy común el que sus capacidades y habilidades se prueben al límite.

Hillary. Es más que un simple mayordomo. Lara confía en él más de lo que acepta. Este amante de los bonsáis, protege a Lara sin dudarle cada vez que ella lo necesita, y gracias a su amplio conocimiento en armas, esa tarea no es problema para él.

Kosa. El amigo universitario de Lara que la acompaña cuando la búsqueda de la Caja de Pandora la lleva a África. Capaz de descifrar los dibujos en el Templo de la Luna, él aconseja sabiamente a Lara y luego la guía a través de un laberinto peligroso, mientras el siniestro Jonathan Reiss los persigue.

Lara Croft. Esta vez, debe encontrar y proteger la esfera "Mati", la cual contiene la localización de La Caja de Pandora. Lara desafía a la muerte, con tal de lograr su objetivo. Pero esta vez, sus decisiones son más difíciles ya que los resultados de éstas, no necesariamente son lo que quiere o desea.

6.2.3 Escenarios.

Al basarse el videojuego en las aventuras de una arqueóloga, no es de extrañarse que durante sus recorridos viaje por diferentes partes del mundo, en busca ya sea de pistas o para localizar su objetivo principal; aunque estas locaciones pueden ser reales o ficticias.

+ Videojuegos

Al contar con una gran cantidad de juegos, las locaciones en las que se desarrolla la historia son muy diferentes y variadas; como lo son ciudades perdidas y/o olvidadas, por ejemplo: la tumba de Quallopec en Perú, El monasterio de San Francisco en Europa, la ciudad de Atlántida; entre otras tantas.

De igual forma, existen escenarios basados en lugares reales que simplemente sirven para avanzar en la historia, ya sea que tienen un elemento relevante o simplemente son un camino para llegar al destino; entre estos lugares destaca Venecia, el Área 51 en Nevada, Londres.

Y por último existen las regiones en donde se desarrolla el conflicto final, estos pueden ser lugares reales o ficticios, e inclusive pueden llegar a ser una mezcla de ambos como lo es China, Praga, Bolivia.

El escenario recurrente en los juegos de Tomb Raider, es la Mansión Croft, lugar que utiliza Lara como fortaleza, base de operaciones y lugar de descanso. Siendo el único lugar en donde se siente segura, aunque eso no significa que se encuentre a salvo de los ataques.

A continuación se expondrá una lista de los lugares que Lara ha visitado en sus juegos:

Perú	Londres	Praga
Himalaya	Antártica	La Fortaleza Strahov
Egipto	Camboya	Tiwanaku, Bolivia
Atlántida	Karnak	Paraíso, Perú
Mansión Croft	Alexandria	Tokyo, Japón.
China	Cairo	Ghana, África.
Venecia	Giza	Kazakhstan
Las Ruinas de Maria Doria	Roma	Cornwall, Inglaterra
Tibet	Rusia	
India	Irlanda	
Nevada	New York	
Islas del Pacífico Sur	Paris	

+ Películas

En el transcurso de las dos películas de Tomb Raider, se pueden ver varios escenarios distintos, algunos anteriormente visitados por los videojuegos y otros que son nuevos en las expediciones de la arqueóloga.

Mansión Croft. Al igual que en los videojuegos, Lara vive en la mansión de su familia, inspirada en "Hatfield House". La cual se localiza en Hatfield, Hertfordshire, Inglaterra. Tanto en las películas como en los videojuegos, la mansión es la base de operaciones y el lugar de retiro de Lara.

Venecia. En la primera película es utilizada para presentar a los "Illuminati" y a Manfred Powell. Aunque es una recreación, luce espectacular para introducir a los villanos de la historia.

Camboya. Presenta dos lugares importantes para el desarrollo de la historia; Angkor Wat, escenario utilizado por Lara como refugio, llegando después de escapar con la primera mitad del Triángulo que robó de Powell, de esta forma Lara obtiene tiempo para planear su siguiente movimiento. El segundo lugar es

“La Tumba de las Luces Danzantes”, en donde se crea el encuentro final y las dos partes del Triángulo se unen.

“La Zona Muerta”. Lara acompaña a Powell hasta el fin del mundo para conseguir la última parte del triángulo y así evitar que los “Illuminati” consigan su objetivo.

Santorini: Es en donde se encuentra localizado el Templo de la Luna, en donde se encuentra oculto el tesoro de Alejandro el Grande.

Kenia: Lugar en donde se encuentra localizada la caja de Pandora, Lara llega para terminar todo en lo que está relacionado.

China: El laboratorio Reiss se encuentra localizado en la ciudad de Hong Kong, donde se encuentra la esfera Mati, esperando ser descifrada.

6.2.4 Música y Sonido.

Las melodías son de un alto nivel. No actúan siempre, pero cada vez que lo hacen cumplen con su objetivo, que suele ser crear ese ambiente quasi-mágico de tensión que sólo los grandes títulos son capaces de proporcionar. La calidad de la música y lo bien empleada que está ya no sorprenden tanto como antaño, aunque no por ello deja de ser genial.

Las melodías son muy variadas y están perfectamente introducidas dentro de la acción y las distintas fases. Hay de todo, desde músicas más tranquilas hasta otras realmente movidas que harán involucrarse en la faena en ese momento. Aunque en los primeros Tomb Raider las melodías sólo aparecían en momentos muy puntuales y eran básicamente dos o tres canciones, en la actualidad la música acompaña continuamente a la acción.

El sonido FX del que hace gala Tomb Raider, viene a confirmar la exquisitez del apartado sonoro, que es muy bueno. Los sonidos son de lo más variado y contribuyen perfectamente a que nos integremos en el ambiente en el que se desarrolla la acción. Merece la pena destacar su papel cuando no hay

ninguna melodía de fondo, puesto que se encargan de llenar ese molesto vacío que podría darse.

Las armas, las rocas caer, las pisadas de Lara, pájaros o vehículos como el del helicóptero de la policía que nos acosa en el primer nivel. El ambiente está perfectamente recogido dentro de los FX. No es que sean excesivamente variados, pero resultan más que correctos.

La trascendencia de la música en la actualidad es tal, que se ha puesto a cargo de la orquesta sinfónica de Londres. La BSO del nuevo título podría rivalizar con la de algunas producciones del cine, e incluso superarlas. En toda ocasión la banda sonora reflejará bastante bien el momento de la aventura en que nos encontremos, como en la infiltración en el Louvre o la huida de la policía por las calles de París. Algún tema incluso llegaremos a tararearlo.

6.2.5 Hechos Compartidos (Elementos de los Videojuegos en las Películas)

Ambas películas se podrían tomar como capítulos aparte en la cronología de los videojuegos, dando como resultado que existan alusiones a sucesos o elementos que conforman la historia y el desarrollo de los videojuegos.

El artículo expuesto en la subasta, mientras Lara se encuentra hablando con Alex, es la daga de Xian. Este artefacto es el que se encuentra buscando Lara en el juego de *Tomb Raider II*.

Las Ruedas de la Oración, por las que acusa a Alex de robar, son del juego de *Tomb Raider II*.

Aparte del salto normal, el único salto que Lara hace en la película y que también se puede hacer en los juegos es el salto desde la estatua y girar en el aire. Esto se puede hacer en el juego.

Varias de las secuencias de acción pueden ser reconocidas por varios de los aficionados al juego. Extraer las armas en medio de saltos mortales,

zambullidas en agua, volteretas para invertir la dirección; todos estos movimientos son la firma de los juegos.

Justo como en el juego, en la película Lara sólo debe poner los artículos que ha juntado cerca de su mochila y ellos desaparecen de sus manos.

6.3 Final Fantasy.

Final Fantasy es una popular serie de videojuegos RPG producidos por la compañía japonesa Square Enix y creado por Hironobu Sakaguchi.

6.3.1 Ficha Técnica.

+ Videojuegos

Título	Lanzamiento	Plataforma
Final Fantasy	1987	NES, WonderSwan Color, PlayStation (Remake), GameBoy Advance (Remake)
Final Fantasy II	1988	NES, WonderSwan Color, PlayStation, GameBoy Advance (Remake)
Final Fantasy III	1990	NES, Nintendo DS (Remake)
Final Fantasy IV	1991	SNES, PlayStation, WonderSwan Color, GameBoy Advance (Remake)
Final Fantasy V	1992	SNES, PlayStation (Remake), GameBoy Advance (Remake)
Final Fantasy VI	1994	SNES, PlayStation (Remake), GameBoy Advance (Remake)
Final Fantasy VII	1997	PlayStation, PC
Final Fantasy VIII	1999	PlayStation, PC
Final Fantasy IX	2000	PlayStation
Final Fantasy X	2001	PlayStation 2

Final Fantasy X-2	2003	PlayStation 2
Final Fantasy XI	2002	PlayStation 2, PC, X-Box 360
Final Fantasy XII	2006	PlayStation 2

Sinopsis

El elemento común de todos los juegos es la fantasía. En donde se crean mundos mágicos que descubrir, desafíos que afrontar y enemigos con los que luchar. Aunque cada historia de Final Fantasy es independiente, existen muchos temas y elementos de juego se repiten a través de la serie. Con fuertes influencias de la historia, literatura, religión, y mitología en el desarrollo de la trama hasta la frecuente reaparición de ciertos monstruos y artículos, estos elementos compartidos proporcionan un marco de unificación de la serie. Muchos temas en la serie Final Fantasy implican ampliamente temas similares en la trama, tales como la rebelión contra grandes poderes económicos, políticos o religiosos; una lucha contra un mal que amenaza destruir el mundo, o un enfrentamiento entre naturaleza y tecnología. Uno de los temas más famosos que se han repetido, en especial en los primeros títulos de la serie y en alguno de los más recientes, implica a los “cristales elementales”, que han aparecida prácticamente en la mitad de los títulos de la serie (*Final Fantasy*, *Final Fantasy III*, *Final Fantasy IV*, *Final Fantasy V*, *Final Fantasy IX*, y *Final Fantasy XI*).

+ Películas

“Final Fantasy: The Spirits Within”

Dirección: Hironobu Sakaguchi & Moto Sakakibara (Co-Director)

Duración: 106 min.

Año: 2001

Reparto:

Voces (originales):

Keiko Toda (Dr. Aki Ross)

Rikiya Koyama (Capt. Gray Edwards)

Akio Ōtsuka (Sgt. Ryan Whitaker)

Atsushi Gotō (Oficial Neil Fleming)

Jun Karasawa (Oficial Jane Proudfoot)

Kiyoshi Kobayashi (Dr. Sid)

Tsutomu Ise (General Hein)

Guión: Hironobu Sakaguchi & Al Reinert

Sinopsis

En esta película se presenta a un planeta Tierra, en el futuro, devastado por los fantasmas, seres de otro planeta que invadieron la tierra y acabaron con la mayor parte de su población, éstos son capaces de atravesar los objetos y matar a los seres vivos que tocan, desprendiéndoles el alma. Mientras tanto, los humanos sobrevivientes viven en unas pocas ciudades fortaleza, rodeadas de un campo de energía que los fantasmas no pueden atravesar. Una joven científica y su mentor, pretenden buscar la forma de acabar con los fantasmas mediante la recolección de espíritus puros, pero la científica comienza a tener pesadillas y alucinaciones que le muestran que la invasión extraterrestre puede no ser lo que aparenta.

“Final Fantasy VII: Advent Children”

Dirección: Tetsuya Nomura & Takeshi Nozue (Co-Director).

Duración: 101 min.

Año: 2005

Reparto:

Voces (originales):

Shotaro Morikubo (Kadaj)

Keiji Fujiwara (Reno)

Taiten Kusunoki (Rude)

Yûji Kishi (Yazoo)

Hideo Ishikawa (Cait Sith)
Kenji Nomura (Loz)
Masachika Ichimura (Red XIII)
Kyōsuke Ikeda (Denzel)
Toshiyuki Morikawa (Sephiroth)
Takahiro Sakurai (Cloud)
Ayumi Ito (Tifa Lockhart)
Tōru Ōkawa (Rufus Shinra)
Miyū Tsuzurahara (Marlene)
Masahiro Kobayashi (Barret Wallace)
Kazuyuki Yama (Cid Highwind)
Yumi Kakazu (Yuffie Kisaragi)
Shogo Suzuki (Vincent Valentine)
Maaya Sakamoto (Aeris Gainsborough)
Guión: Kazushige Hasimoto

Sinopsis

La historia tiene lugar dos años después del final del juego *Final Fantasy VII*. El mundo parece estar en paz, habiendo evitado la destrucción, pero los habitantes, sobretodo los niños, están empezando a sufrir una enfermedad llamada Geostigma. La muerte parece el camino a seguir por los contagiados, quitándoles toda esperanza. Cloud, ex-soldado de élite Shinra, ha vivido junto a los huérfanos hasta ahora. El dolor por la pérdida de seres queridos aún perdura. Un día, una llamada por teléfono llega ofreciéndole trabajo, la llamada es de Reno. El motivo de la llamada es solicitarle proteja a "el encapuchado" de 3 nuevos enemigos: Kadaj, Loz y Yazoo; quienes guardan un parecido casi fraternal con el difunto Sephiroth. Kadaj es un joven violento, y junto a sus dos hermanos buscan a "Madre". No tardan mucho en llegar hasta los huérfanos y llevárselos a la Ciudad Olvidada para hacer su propia "reunión". La batalla es inevitable. Antiguos amigos aparecerán para ayudar a Cloud en la lucha contra los tres hermanos y contra Bahamut Shin. La batalla ha comenzado...

6.3.2 Personajes.

+ Videojuegos

Al contar con un amplio catálogo de juegos, no es de extrañarse la existencia de personajes muy diversos, con un carácter y cualidades distintas; pero a su vez, más de un personaje puede tener una personalidad similar a la aparecida en otro personaje de un juego distinto.

En todos los juegos los personajes se dividen en clases, en algunos se pueden elegir y en otros ya están prediseñados, pero siempre están presentes. Estas clases han incluido a Guerreros, Magos Blancos, Negros, Rojos, y Azules, Monjes, Ladrones e Invocadores. Incluso en los juegos donde no dan la opción al jugador de elegir la clase de sus personajes, estas clases a menudo desempeñan un papel importante en la trama. Además, varios juegos de la serie (*Final Fantasy III*, *Final Fantasy V*) han utilizado un sistema de "trabajos" en donde el jugador puede cambiar las clases de sus personajes cuando no esta en combate. En *Final Fantasy X-2*, el sistema de "Dressphere" permite que el jugador cambie la clase a la que pertenece un personaje durante el desarrollo de un combate. En muchas ocasiones, muchas "Armas Legendarias" que aparecen en varios juegos se pueden asignar a ciertas clases, tales como la Espada Masamune para el Ninja, o el Hechizo Última y Artema para el Mago Negro.

Como en la mayoría de los títulos de la franquicia, el personaje principal crece y evoluciona en el transcurso del juego. Frecuentemente las relaciones entre varios personajes pueden cambiar. El tiempo también es un factor considerado, ya que durante el juego, se cuenta la historia de fondo de varios de los personajes y el porqué han llegado hasta este punto. La mayoría de los personajes cuentan con una personalidad propia, la cual logra empatizar con el videojugador. Dando como resultado que algunas personas se sientan atraídas a ciertos personajes, sintiéndose felices cuando ellos lo están o estando tristes cuando algo afecta a los

personajes. A menudo, esta evolución está basada de alguna manera con el humor y el drama que se genera durante el juego.

Las criaturas ficticias tales como los Chocobos y los Moogles (o Moguris) han aparecido en la mayoría de los juegos de la serie. También reaparecen con frecuencia ciertos monstruos, que incluyen a los Goblins, Tomberis y Cactilios. Últimamente, las invocaciones (también conocidas como Espers, G.F, Espíritus de Invocación o Eones) tales como Bahamut, Shiva, Ifrit, Leviatán y Ramuh (o Lamú) han aparecido en casi todos los títulos de la serie.

Un personaje llamado "Cid" ha estado presente en la serie de videojuegos desde *Final Fantasy II* (con una simple mención en *Final Fantasy Origins* y *Final Fantasy I & II: Dawn of Souls*). Aunque nunca es el mismo individuo, se representa generalmente como el dueño, creador o piloto de los barcos voladores. De manera similar, dos personajes llamados Biggs y Wedge (como homenaje los personajes de Star Wars: Biggs Darklighter y Wedge Antilles) han aparecido desde *Final Fantasy VI* a *Final Fantasy X-2*. Otros nombres que aparecen varias veces incluyen a Gogo (*Final Fantasy V* y *Final Fantasy VI*), Gilgamesh (*Final Fantasy V*, *Final Fantasy VIII* y *Final Fantasy IX*), Lonewolf el ladrón (*Final Fantasy V* y *Final Fantasy VI*), y Sara (*Final Fantasy*, *Final Fantasy III*, y *Final Fantasy IX*).

+ Películas

Existen dos películas basadas en el universo de Final Fantasy; *Final Fantasy: The Spirit Within* y *Final Fantasy VII: Advent Children*. La primera película sigue la tendencia de los juegos, al ser una historia completamente nueva, en todos sus aspectos, pero la segunda es la continuación directa de los eventos desarrollados en el séptimo juego de la saga, así que la mayoría de los personajes ya son conocidos por los videojugadores.

Final Fantasy: The Spirit Within:

Aki Ross. Aki debe utilizar su intelecto científico para encontrar el medio de combatir a los alienígenas. Mientras busca una respuesta al problema de la Tierra, trabaja simultáneamente para desvelar el propósito de los invasores. Con su constante determinación, Aki lucha para interferir con la posible destrucción de la Tierra en su esfuerzo por salvar a la humanidad.

Gray Edwars. El capitán militar y líder del escuadrón de élite Deep Eyes, Gray se enfrenta a enemigos y aliados por igual. La reputación que le precede por su lealtad y por ser digno de una confianza absoluta, le ha hecho ganarse el apoyo incondicional de sus tropas, a las que conduce a la batalla con valor y determinación fuera de toda duda. Con todo, el desafío más grande al que tendrá que hacer frente puede ser su dedicación a una mujer.

General Hein. Conducido por un complejo heroísmo y un deseo de venganza, el General Hein busca un fin rápido y violento a la invasión alienígena. Hein, estratega militar, muestra una innata habilidad, pero su ego eclipsa su sabiduría. Decidido a vengar la muerte de su familia a manos de los depredadores, Hein hará lo que sea necesario para destruir las estrategias del enemigo y la alternativa de Aki. Sin embargo, su rebeldía y su odio pueden ser una mayor amenaza para la Tierra que los mismos alienígenas.

Jane Proudfoot. Rompe con todos los estereotipos misóginos, Jane reúne belleza con un valor y una complexión atlética incluso mayores. Una soldado orgullosa, lucha con furia en batalla, sin importar el riesgo. Equipada con mucho honor y una espoleta corta, Jane a menudo molesta al miembro sarcástico del equipo, Neil. Aunque su naturaleza le hace no perder el tiempo ni con sus compañeros ni con los enemigos.

Neil Fleming. El cerebro detrás del escuadrón Deep Eyes, Neil aplica su fortaleza mental y física para desafiar a los depredadores alienígenas, posee un sarcástico sentido del humor que desmiente su pesimismo intelectual. Neil es un componente íntegro y de confianza del escuadrón.

Ryan Whittaker. El sargento del escuadrón Deep Eyes y segundo al mando. Ryan muestra una dedicación tenaz hacia su equipo y su causa. Su

confianza en si mismo y su valor sirven de ejemplo a sus compañeros soldados. Aunque en algunas ocasiones sea irreverente, Ryan reconoce su deber a su superior y mejor amigo, Gray Edwards. Luchará por la victoria hasta que derrote a sus oponentes.

Dr. Sid. El genio científico que está detrás de la teoría de la onda. El Dr. Sid posee una mente portentosa así como un corazón compasivo. A la vez que dirige a su protegida, Aki, hacia una solución final, imparte principios científicos y consejos paternales. El destino de la Tierra depende de su visión científica innovadora y sin precedentes.

Final Fantasy VII: Advent Children

Aerith Gainsborough. Uno de los momentos más emotivos del *FFVII* es la muerte de Aerith. En la película se le podrá ver en varios flashbacks, recordando este momento y alguno más. De una u otra forma, Aerith tendrá un papel importante en la película.

Barret Wallace. Ha dejado a Marlene, al cuidado de Tifa, mientras él va en busca de una energía alternativa a la Energía Mako. Aparecerá en la lucha contra Bahamut Shin en la que se le puede ver con su nuevo brazo mecánico y su nuevo look.

Cait Sith. Está controlado por Reeve, quien trabajaba para Shinra. Cait Sith iba encima de un Mog gigante, pero ahora lo ha cambiado por Red XIII, quien lo lleva a todas partes.

Cid Highwind. Al igual que el resto de sus compañeros aparecerá en la lucha contra Bahamut Shin. También aparece una nueva nave voladora que reemplazará al Highwind, su nombre es Sierra, que como no podía ser de otra forma estará pilotada por Cid, el mejor piloto de todo lo que vaya por el aire o por el agua.

Cloud Strife. Es el personaje protagonista de la película, como lo fue en el juego. Está solo, y se pregunta si hizo bien en intentar salvar el mundo. Se le verá con un pequeño cambio de imagen, en la que destaca la ropa. Tendrá una nueva moto, llamada Fenrir, en la que guarda un gran número de espadas. Una

característica de las espadas es que se pueden unir (acoplar) varias de ellas para hacer una espada de mayor tamaño y, lógicamente, que hace más daño. Ahora tendrá que salvar de nuevo al mundo de una nueva amenaza, pero luchará por los niños, luchará por un recuerdo o por si mismo.

Denzel. Denzel es uno de los huérfanos que vive con Tifa. Está infectado por Geostigma, como muchos de los niños del planeta, y es uno de los chicos que reúne Kadaj en Forgotten Capital.

Kadaj. Se trata del líder de los tres hermanos que pondrán a Cloud y al resto en apuros. Su energía mental es tremendamente fuerte. Usa una espada con dos hojas paralelas, conocidas como Souba (espadas gemelas). Durante la película invocará a Bahamut Shin. Uno de los datos que llama la atención de Kadaj es su edad, 10 años y medio, siendo el más joven de los tres. Llama a Cloud "hermano mayor" y "traidor".

Loz. Uno de los tres hermanos que van tras Cloud. Tiene una habilidad un tanto especial, puede moverse más rápido de lo normal, pudiendo hacer ataques extremadamente rápidos. Usa una espada llamada Dual Hound que es tanto una espada como un escudo. Tendrá varias escenas de lucha con Cloud, algunas de ellas en moto. También luchará contra Reno y Rude.

Marlene Wallace. La pequeña hija adoptiva de Barret, Marlene, fue una de las primeras en anunciar su aparición en la película. Se encuentra a cuidado de Tifa. Por lo que parece, no está contaminada con Geostigma, aunque varios de sus amigos de su edad, entre ellos Denzel, sí lo están.

Red XIII. Nanaki también estará presente en la película. Se le ve en la escena con el resto del grupo peleando contra Bahamut Shin. Cait Sith irá siempre en su lomo.

Reno. Este Turco de pelo rojo, que ponía las cosas difíciles a Cloud y los demás, también aparecerá en la película junto a su compañero Rude. Los dos aparecen como guardaespaldas del encapuchado misterioso. Su mejor amigo es Rude, con el que se pelea a todas horas.

Rude. El Turco Rude también aparecerá en la película junto a su compañero Reno. Los dos aparecen como guardaespaldas del encapuchado misterioso. Rara vez se le ve sin sus gafas de sol.

Sephiroth. Perteneció a la élite de tropas de Shinra, era soldado y se convirtió en un hombre legendario, un héroe. Pero cuando descubrió que fue creado por Shinra, desarrolló un odio muy grande, primero hacia Shinra y luego hacia todo.

Tifa Lockhart. Tifa, la amiga de infancia de Cloud es la única que sabe la verdad sobre el pasado de este. Domina las artes marciales y posee una gran fuerza física. Trabaja en el nuevo Séptimo Cielo y se encarga de cuidar a varios huérfanos, entre ellos Marlene y Denzel.

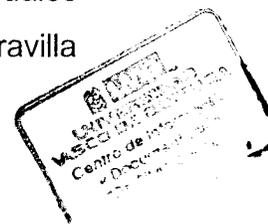
Vincent Valentine. Vincent, el personaje más oscuro del juego, también está en la película. Es un ex-turco formado como pistolero, que fue usado en experimentos de Shinra. En la película ayudará a Cloud en varias escenas y también intervendrá en la lucha contra Bahamut Shin. Un dato curioso es que la edad de Vincent es la misma que en el juego.

Yazoo. Uno de los tres nuevos villanos de la película. Su arma es una espada y pistola en una; llamada Velvet Nightmare (como el arma de Squall, protagonista de *Final Fantasy VIII*). Tendrá varias escenas de lucha con Cloud, algunas de ellas en moto. También luchará contra Reno y Rude.

Yuffie Kisaragi. Yuffie también se une al reparto de la película. En una de las escenas se ve a Yuffie bajando con un paracaídas y más tarde luchando contra Bahamut Shin, utilizando su bumerang, junto al resto del grupo.

6.3.3 Escenarios.

A lo largo de la saga de Final Fantasy, se han visto cómo los escenarios van cambiando de título en título. Dependiendo del juego, pueden ser escenarios fantásticos que evocan a los escenarios descritos por R. R. Tolkien, en los cuales el planeta se encuentra lleno de vida fantástica, y un encanto natural que maravilla al jugador/espectador.



Pero de igual forma, puede existir el contrapunto de estos mundos; mundos creados por la devastación, tierras post-apocalípticas que recrean crudamente el fin de una era y el principio de otra; por lo general cuando existe este mundo, los protagonistas tratan de destruir a la fuerza que transformó su pacífico mundo en esto.

En ambas películas los escenarios son, principalmente, post-apocalípticos, devastados después de una invasión alienígena, en una; y después de la lucha contra un ser que estuvo cerca de destruir la tierra con un meteorito, en la otra.

6.3.4 Música y Sonido.

Nobuo Uematsu fue el principal compositor de la música de la serie Final Fantasy hasta su dimisión de Square Enix en noviembre de 2004. Su música ha jugado una gran parte en el renombre de la franquicia Final Fantasy. También está implicado con el grupo de rock Black Mages, que ha lanzado dos álbumes con melodías de combate de Final Fantasy. Otros compositores que han contribuido a la serie incluyen a Masashi Hamauzu y Junya Nakano.

Mientras que la música en los juegos ofrece una amplia variedad, hay algunos temas reutilizados con frecuencia. Los juegos a menudo se abren con una pieza llamada Preludio, que realmente está basada en uno de los preludios de Bach. Consiste en un simple tema de arpegio en los primeros juegos; con la incorporación de nuevas melodías en los juegos más recientes. Las secuencias de batalla que terminan en la victoria para el jugador en los primeros diez títulos de la serie, fueron acompañadas por una fanfarria victoriosa que utilizó la misma secuencia de nueve notas, y ésta se ha convertido en uno de los temas musicales más reconocidos referentes a la serie Final Fantasy. Cabe destacar que *Final Fantasy X-2* rompió esa tradición de la fanfarria victoriosa, siendo más adelante, en *Final Fantasy XII*, donde se retomó esta canción. Otros sonidos memorables

incluyen el tema de los Chocobos, el tema Moogles; y un pedazo llamado originalmente "Ahead On Our Way" (A la cabeza de nuestro camino) en *Final Fantasy I*, que de hecho era el tema de apertura y en la actualidad es usado durante los créditos finales del juego y denominado como "Prólogo". Hace poco su nombre ha vuelto a ser modificado, llamándose "Final Fantasy".

Algo notable en las encarnaciones de Final Fantasy, un elemento significativo en el apartado musical, es el hecho de que cada juego emplea un tema principal hecho específicamente para cada uno. En casi todos los juegos de la saga, tanto los personajes más importantes como los elementos principales de la trama, cuentan con su propio tema musical. Por ejemplo, en *Final Fantasy VII*, la canción "Anxious Heart" (Corazón Ansioso) se escucha generalmente cuando algún problema de un personaje principal sale a flote en el desarrollo de la historia.

6.3.5 Hechos Compartidos (Elementos de los Videojuegos en las Películas)

Final Fantasy: The Spirit Within:

El nombre del personaje del Dr. Sid es una referencia a la serie de juegos.

El escuadrón Deep Eyes, cuenta con cuatro miembros, una alusión a los juegos, debido a que en siete de los 11 juegos, se cuenta con un límite de cuatro personas para el equipo.

Los Chocobos, unas criaturas similares a pájaros gigantes que aparecen en todos los Final Fantasy, se pueden ver en tres diferentes escenas, la primera sobre la maleta de un hombre, la segunda en la pijama de Aki, y la tercera en el folder de un documento de Aki.

El nombre del General Hein es referente a un personaje de *Final Fantasy III*.

Gaia, cuando está deteniendo, al final, a los espíritus, es muy similar a la escena final de *Final Fantasy VII* cuando la tierra comienza a defenderse contra el meteorito.

Los fantasmas llegan a la tierra a través de un gran meteorito, siendo similar la llegada de Jenova en *Final Fantasy VII*.

Final Fantasy VII: Advent Children:

En la lanza de Cid se puede leer la palabra *Highwind*, siendo este el nombre de la aeronave que maneja en el juego.

En la batalla entre Tifa y Loz, cuando el celular de este último suena, el tono es la música que se escucha después de salir victorioso de una batalla en los juegos de la saga; siendo la versión de *Final Fantasy VII* la que se escucha.

Durante la pelea final, Cloud imita su pose de victoria.

Un niño tiene un peluche de un Mog.

En el arma de Reno aparece el logo de la corporación Shinra, en los escombros de Midgar también se puede ver el logo de la misma.

6.4 Silent Hill.

Silent Hill es el nombre de la saga de videojuegos producida por Konami, en la categoría de juegos Survival-Horror enfocado a lo psicológico.

6.4.1 Ficha Técnica.

+ Videojuegos

Título	Lanzamiento	Plataforma
<i>Silent Hill</i>	1999	PlayStation
<i>Silent Hill 2</i>	2001	PlayStation 2, X-Box, PC
<i>Silent Hill 3</i>	2003	PlayStation 2, PC
<i>Silent Hill 4: The Room</i>	2004	PlayStation 2, X-Box, PC

Sinopsis

Silent Hill es un pueblo donde nada es lo que parece, dominado por una atmósfera de cenizas, creada tras la quema de la ciudad, y habitada por todo tipo de criaturas. Su argumento principal se centra en la existencia de diversas dimensiones dentro de un mismo plano.

En *Silent Hill 1* la historia narra la travesía de un padre, para encontrar a su hija que se encuentra perdida en algún lugar de los confines del pueblo. Tras la desesperante búsqueda, Harry va descubriendo, tras conocer a una serie de enigmáticos personajes, que su hija es la mitad de Alessa a quien su madre ofreció para dar nacimiento al dios del culto al que pertenecían. Tras encontrar la verdad sobre su hija, Dahlia, logra su cometido y Samael nace. Harry lucha contra el demonio y al debilitarlo, provoca que se transforme a una forma humana, que es la unión de Cheryl y Alessa. Esta, con las pocas fuerzas que le quedan crea a una bebé y agradece todo lo que su padre hizo por ella.

Al mismo tiempo, pero en otra parte de la ciudad, James Sunderland, la recorría en busca de respuestas en *Silent Hill 2*. Ya que poco tiempo antes, recibió una carta firmada por su esposa pidiéndole que se encontraran en su lugar especial. Todas las preguntas que tenía nacieron ya que su esposa había muerto tres años atrás. Al llegar al pueblo, se ve envuelto en su infierno personal, conforme transcurre la historia se descubre que James mató a su esposa, y su mente bloquea esos recuerdos. En este juego, Silent Hill es un pueblo con la capacidad de atraer a todos aquellos que cuentan con algún crimen que purgar. Al recorrer el pueblo, conoce a diversas personas que se encuentran en ese lugar, cada uno por un motivo distinto pero similar en esencia, que viven en su propio infierno. Durante su aventura su bloqueo mental se va destruyendo y acepta la culpa de sus acciones. Para al final ser perdonado por su esposa y permitirle marcharse, pidiéndole un favor final. Adoptar a Laura y cuidarla como si fuese su hija.

Han pasado diecisiete años desde que Harry y James vivieron su escalofriante aventura en Silent Hill; ahora, en *Silent Hill 3*, a Heather le toca vivir su propia pesadilla. Tras despertar de un terrible sueño, se da cuenta que está en un centro comercial. Al recorrerlo, se percató que es observada por alguien, un detective que desea hablar sobre su nacimiento. También descubre que en el centro comercial comienza a emerger una atmósfera extraña. Ahí conoce a Claudia, quien le dice que, Heather, es la madre de un dios que debe de nacer. Al regresar a su casa, descubre que su padre ha sido asesinado y toma la decisión de ir a Silent Hill para vengar la muerte de éste. Tras conocer las intenciones de Claudia, Heather desecha al embrión que se encuentra en su útero. Para momentos después sea engullido por Claudia, y Heather deba de luchar con la reencarnación de Samael.

En algún momento, no especificado, antes o después del *Silent Hill 3*, Henry vive su propia pesadilla, un día al despertar, descubre que se encuentra atrapado dentro de su departamento, el tiempo pasa y no hay forma de salir, ni comunicarse con el exterior. Varios días después descubre un agujero que se ha formado dentro del baño, y gracias a este logra visitar distintos lugares relacionados a Silent Hill, pero únicamente para ser observador en una serie de grotescos asesinatos. *Silent Hill 4: The Room* explora un mundo personal, el mundo de Walter Sullivan. Así como Alessa Gillespie era una niña con poderes, Walter Sullivan era un niño prometedor por su disciplina y su dedicación. Y su único deseo-obsesión es estar con su madre que lo abandonó cuando era solo un niño. Gracias a las enseñanzas de "La Orden", descubrió que el ritual de los 21 sacramentos, 21 asesinatos, le permitiría llegar a cumplir su meta, siendo Henry una pieza clave ya sea para su triunfo o su derrota.

+ Película

“Silent Hill”

Dirección: Christophe Gans.

Duración: 127 min.

Año: 2006

Reparto:

Radha Mitchell (Rose Da Silva)

Sean Bean (Christopher Da Silva)

Laurie Holden (Cybil Bennett)

Deborah Kara Unger (Dahlia Gillespie)

Kim Coates (Oficial Thomas Gucci)

Tanya Allen (Anna)

Alice Krige (Christabella)

Jodelle Ferland (Sharon Da Silva/Alessa Gillespie)

Guión: Roger Avary

Sinopsis

Sharon, en más de una ocasión ha tenido ataques de sonambulismo, mismos en los cuales habla una y otra vez sobre un pueblo, Silent Hill. Rose, desesperada por encontrar una solución a estos episodios, y tras rehusar ingresar a su hija en una institución psiquiátrica, decide ir al pueblo, sin importarle las objeciones de su marido, ya que está convencida que en ese lugar habrá respuestas. Al aproximarse al pueblo desierto, una misteriosa figura se alza en medio de la carretera. Rose, por no atropellarla, tiene un accidente. Cuando vuelve en sí, Sharon ha desaparecido. Empieza una búsqueda desesperada, siendo acompañada por Cybil, una policía a quien conoce en medio de su travesía. Las dos mujeres no tardan en darse cuenta de que el pueblo, que quedó desierto después de ser devastado por unos terribles incendios, no se parece a ningún otro. La niebla es parte íntegra de un paisaje habitado por extraños seres. Además, el lugar se ve invadido periódicamente por una oscuridad viviente que cambia todo lo que toca. Mientras Rose busca a su hija, empieza a conocer la

historia de Silent Hill, su pasado violento y puritano, y los orígenes de la maldición que sufre, y entiende que su hija forma parte de algo mucho mayor y aterrador.

6.4.2 Personajes.

+ Videojuegos

Silent Hill:

Harry Mason. Padre devoto, amado esposo y escritor de profesión; tras la muerte de su mujer después de una larga enfermedad, su única razón de existir es su hija Cheryl, un día deciden ir a Silent Hill, mismo lugar en el que sufren un accidente y la niña desaparece; este comienza a buscarla por todos lados y va descubriendo los secretos que esconde el pueblo, su único deseo es recuperarla, y está decidido a hacer lo que sea con tal de lograrlo. Tras la muerte de su hija y la reencarnación de esta en una bebé, Harry huye del pueblo con su nueva hija y trata de dejar atrás todo lo relacionado con el lugar maldito, cosa le que costará muy cara en el futuro.

Cheryl Mason. Fue encontrada siendo tan solo una bebé por Harry y su esposa, después de haber sido abandonada. Años después perdió a su madre adoptiva y desde entonces es cuidada por su padre, siendo el todo de él. Después de algún tiempo consigue que su padre ceda ante la insistencia de visitar juntos el pueblo de Silent Hill. Le encanta dibujar y siempre lleva a todos lados su cuaderno para hacerlo. Tras el accidente del coche, desaparece y es secuestrada por Dahlia, quien desea unirla a su otra mitad, Alessa; y lograr hacer que nazca su dios.

Cybil Bennet. Una mujer policía residente del pueblo vecino de Brahm's. Llega al pueblo para investigar la falta de noticias de este mismo, temiendo lo peor. Tiene un fuerte sentido de justicia y se convierte inmediatamente en aliada de Harry, aunque no experimenta el mismo miedo e incertidumbre que su compañero. Le entrega un arma para que se pueda defender de lo que sea que haya en el exterior y se retira para ir por ayuda, pero no logra llegar lejos y es

atacada por alguien o algo, haciendo que sea poseída y ataque a su nuevo aliado, estando en manos de Harry el salvarla o destruirla.

Dahlia Gillespie. Excéntrica mujer que vive en Silent Hill desde hace muchos años, siendo una figura importante para los ciudadanos. Su hija murió en un incendio, provocando que perdiera la razón; al encontrarse con Harry, le facilita varias pistas para encontrar a su hija, diciendo que el mal la desea. Su verdadera razón de ayudarlo, es que ella desea utilizarlo para que capture a su hija, Alessa y pueda unirla con Cheryl, logrando que nazca su dios. Es la cabeza de la orden, el culto de la mayoría de los residentes del pueblo. Muere a manos de Incubus (su dios) o de la mujer sagrada blanca, (madre del dios).

Alessa Gillespie. Una misteriosa mujer que tiende a aparecer frente a Harry en varios momentos, de hecho fue la causante del accidente de éste y su hija. En ningún momento le dirige palabra alguna, pero su rostro connota una gran tristeza. Es la hija de Dalia, una mujer tan obsesionada por la creencia en su dios, que incluso llega a sacrificarla con tal que este nazca en el mundo. Pero el sacrificio no resultó como estaba planeado y Alessa sobrevive, con fuertes quemaduras que nunca llegan a sanar; el dolor que esto le genera, hace que se sumerja en un mundo de pesadillas, pero al mismo tiempo divide su alma en dos, creando a Cheryl. Al presentarle el mundo de pesadillas a Harry, deseaba que este abandonara su búsqueda por su hija y con eso evitar que los planes de su madre se cumplieran, pero el amor de padre no lo permitió, logrando que ambas, Cheryl/Alessa se volvieran a unir.

Dr. Michael Kaufmann. Doctor y director de *Alchemilla Hospital*, es miembro de la orden. Es un dealer de la droga *Withe Claudia*, droga utilizada por los miembros del culto. Durante la historia desea evitar los planes de Dahlia, ya que la considera una fanática religiosa, pero al final es él quien permite que Incubus nazca. Se presume el padre de Alessa.

Lisa Garland. Es una dulce y agradable enfermera del hospital, se encuentra terriblemente asustada por todo lo que está pasando en el pueblo y al conocer a Harry, le suplica que se quede con ella, pero éste se niega, al tener que seguir con la búsqueda; al pedirle que lo acompañe, Lisa dice que no. ya que

siente que no puede huir de ese lugar. Ella se extraña que siempre que ve a Harry se encuentra en el mundo alterno y poco a poco llega a la conclusión que es uno más de los monstruos de este pueblo. Lo que le causa un gran dolor al ser abandonada por Harry. Antes de su muerte y que todo comenzara, era la enfermera que se encargaba de cuidar a Alessa cuando se encontraba quemada, pero las ilógicas reacciones de la niña, las heridas que deberían de haberla matado hace mucho tiempo, provocan que Lisa pierda la cordura poco a poco, agregándole a esto su adicción a la *Withe Claudia*, terminó con su suicidio o siendo asesinada por Kaufmann, esto no queda claro. Pero como fue una de las muy pocas personas que trató bien a Alessa, esta le permitió mantener su forma humana en el mundo de pesadillas, aunque tras saber la verdad, esta ilusión se desvaneció.

Silent Hill 2:

James Sunderland. Hace tres años su amada esposa murió tras un largo y doloroso periodo de tiempo, convaleciendo de una fuerte enfermedad. Desde entonces, James, cayó en un vacío interior provocando que su vida perdiera todo sentido para él. Un día recibe una extraña carta firmada por su esposa, citándolo en su lugar especial, Silent Hill. Intrigado por esto, decide dirigirse al pueblo, y descubre que el lugar vacacional al que había ido con su esposa, ha dejado de existir para darle paso a una ciudad fantasma. Ahí conoce a María, una mujer que físicamente es idéntica a su esposa, pero su actitud y forma de vestir dista completamente de Mary; también conoce a Laura, una pequeña niña que camina en el pueblo como si nada estuviera pasando y parece que conoce a su esposa. Y es perseguido por un monstruo que mata en más de una ocasión a María, sin que James pueda hacer algo para impedirlo. Al recorrer la ciudad y llegar a su lugar especial, la habitación del hotel donde se habían hospedado tiempo atrás, descubre que su esposa no murió de la enfermedad, sino que fue asfixiada por él mismo, en un arrebato de furia e impotencia, hace tan solo unos cuantos días, y su mente bloqueó todo recuerdo. Así fue como el pueblo lo llamó para purgar sus pecados ya sea a manos de Mary o de María.

Mary Shepherd-Sunderland. Es una mujer introvertida y en extremo tranquila. Muere trágicamente siendo muy joven, dejando a su marido destrozado. Sus fuertes lazos con el pueblo no quedan claros, pero posiblemente se deba a que pasó en ese lugar sus días más felices. Hablaba mucho sobre regresar a su lugar especial, la habitación del hotel en el que se hospedaron, y James le llegó a prometer que regresarían, pero al morir a manos de James, la promesa se rompió. Y el pueblo utilizó su energía para llamar a su esposo y castigarlo.

María. Cuando James la conoce por primera vez, queda totalmente anonadado por el parecido casi idéntico con su esposa muerta. Aunque su vestimenta y arreglo personal es muy distinto, pero el verdadero cambio es su actitud extrovertida y seductora. La conmoción de James es completa al ver que ambos actúan como si llevaran tiempo conociéndose. No deja de ser uno de los monstruos que pululan por Silent Hill, pero con los recuerdos de otra persona y de otro tiempo: mezcla de los de James (en referencia a Mary) y de una bailarina de striptease de un bar localizado en Silent Hill llamado Heaven's Night. Representa lo que a James le hubiera gustado que su mujer fuera. Representa la libido reprimida de James, la belleza efímera (lleva tatuada una mariposa) y el deseo inalcanzable (demostrado en la famosa escena de los barrotos). Durante algunas partes del juego, deberemos acompañar y proteger a María de los monstruos de Silent Hill.

Laura. Es una niña de ocho años, que no ha sido atraída por Silent Hill. Esto se explica en que Laura es aun muy pequeña para tener los temores de los adultos, ni tampoco ha cometido ningún acto malvado por el que tenga que pagar. Ha venido por su cuenta para ver a Mary, a quien conoció en el hospital cuando estaban enfermas y allí intimaron rápidamente, hasta el punto en el que Mary quería adoptarla. Por eso Laura ve en Mary casi una madre, y en James un simple viejo cascarrabias de quien cree que no ama a Mary como debe. Para Laura, Silent Hill no es más que un pueblo normal, en donde no hay monstruos, sangre, ruidos extraños, ni María. Solo un lugar vacío donde cree que Mary la está esperando para reunirse con ella. Silent Hill no puede reflejar ningún temor, si no lo hay.

Angela Orosco. Desde el primer momento en que la conocemos, en el cementerio, se percibe que está envuelta en un halo de tristeza y desesperación. Durante su visita, da a entender que está en busca de su madre y hermano, quienes la abandonaron cuando más los necesitaba, en aquellas noches y días en que su padre, abusaba de ella tanto física como mentalmente. Un día, harta de todo ello, lo mata con un cuchillo y huyendo, presuntamente de la policía y sus demonios internos, llega al pueblo de Silent Hill, lugar que la invocó para darle castigo al pecado de asesinato. La visión del pueblo para Angela, es la de un antiguo lugar donde ella y su familia vivieron, pero no ve monstruos como James, sino a su padre (su mayor miedo) y a su madre y hermano que la abandonaron. Durante todo el juego se considera culpable de lo que hizo y quiere suicidarse, pese a que James la detiene, en su escena final, se da cuenta de que no hay otra solución y sube hacia las llamas, purificadoras, para poner fin a su vida de sufrimiento. Silent Hill ha conseguido su deseo.

Eddie Dombrowski. Al igual que Angela y James, ha sido atraído hacia el pueblo, porque su mayor miedo fueron las continuas burlas y desprecios que ha tenido que soportar durante toda su vida, por su aparente obesidad, y ahora no ha podido más y ha decidido vengarse. La visión de Eddie sobre el pueblo, cambia al igual que para cada persona, no ve monstruos que vienen a matarle. Ve personas que se burlan continuamente de él, esto desemboca en un ansia por matar continua, que se manifiesta de principio a fin en todo el juego, esto queda reflejado en: los apartamentos, cuando recoges la pistola, en la misma sala se ven agujeros de bala por toda la habitación, disparados con locura. Más tarde el hombre que estaba viendo la televisión aparece muerto de un balazo en la sien; en la misma habitación donde encuentras a Eddie hay un muerto con la cabeza destrozada metida en la nevera, otros muertos en la prisión. El estado de locura por matar desenfrenado se da a conocer cuando quiere matar a James porque cree que se ha reído también. Al final muere a manos de James, quien tiene que defenderse o morir.

Pyramid Head. Es un monstruo que arrastra una pesada espada o una lanza. Estos monstruos ya existían mucho antes que James llegara al poblado.

Eran quienes ejecutaban y ajusticiaban a los presos de la prisión Toluca durante el siglo pasado, en la guerra civil. Sus atrocidades y carnicerías les han valido para ganarse uno de los más altos rangos de las fuerzas infernales. Durante el juego son los encargados de ejecutar múltiples veces a María, para exteriorizar el sentimiento de culpa de James. Siendo el reverso oscuro del propio James, una imagen deformada de él en busca de su esposa para matarla, por eso María se parece tanto a Mary, pero sin llegar a ser igual. Y su misión final es ejecutar a James por sus crímenes cometidos. Pero en el momento que James descubre la verdad sobre sí y encuentra el perdón en su interior, sólo les queda una opción a los verdugos: el suicidio.

Ernest Baldwin. Un hombre solo, que vive en una mansión del distrito de West South Vale. Aparece solamente en la versión ampliada del juego "Born from a Wish" como voz que viene de un cuarto en su mansión, que solicita la ayuda de Maria para hacer un ceremonia y poder resucitar a su hija Amy. Parece existir solamente como fantasma, indicado por el hecho de que Maria nunca lo ve, él dice que no puede dejar su mansión, y cuando Maria finalmente entra en el cuarto este se encuentra aparentemente vacío.

Silent Hill 3:

Heather Morris. Es una chica de diecisiete años, su verdadero nombre es Cheryl Mason; bueno, ese es el nombre de su anterior cuerpo. Es la bebé dada a Harry al final del anterior juego. Desde el fracaso del culto, los demás líderes pasaron años buscando a Harry y a la niña. Eventualmente, con la ayuda de un detective privado, Douglas Cartland, localizaron a Heather y la intentaron atraer al pueblo, pero al no poder, matan al padre de esta y buscando venganza llega al lugar. Allí, Heather les sigue la pista a los demás líderes del culto y frustra el nacimiento de su dios por segunda vez. Después de derrotar a los fanáticos religiosos, Heather abandona su identidad falsa y toma su nombre verdadero otra vez: Cheryl.

Douglas Cartland. Es un investigador privado, contratado por Claudia Wolf para encontrar a Heather. Al investigar, Douglas encuentra una buena cantidad de

incongruencias extrañas y le sigue la pista a Heather en un centro comercial. Esta acción desencadena los extraños acontecimientos del juego. Luego de idas y vueltas, Douglas lleva a Heather nuevamente a Silent Hill, para que ella pueda realizar su venganza en contra de los fanáticos religiosos. Al conducir allí, Douglas menciona que él fue a Silent Hill una vez, en el caso de una persona desaparecida. Es un padre, divorciado. Su hijo fue asesinado al intentar robar un banco en un tiempo pasado no especificado. Douglas se culpa a sí mismo y a sus dificultades financieras por el comportamiento temerario de su hijo, el cual le costó la vida.

Claudia Wolf. Sacerdotisa del culto. Mantiene una vista muy dogmática de la orden, en contraste a la actitud más mundana del Padre Vincent, y cree que para salvar al género humano, ella debe encontrar Heather, la reencarnación de Alessa y debe causar el renacimiento del "dios". Para hacer esto, contrata a Douglas Cartland, quien más tarde se vuelve contra ella, cuando averigua sus planes. Muchas de sus creencias pueden ser rastreadas de regreso a Dahlia Gillespie quien, según Vincent, "le lavó el cerebro". Ella era una amiga de la infancia de Alessa, y maltratada por su padre, Leonard, cuando ella era menor. Entre su nombre, su piel pálida, y la idea que Dahlia le lavó el cerebro, es evidente que ella es una referencia de "White Claudia", la droga de lavado del cerebro usada por el culto de Dahlia.

Padre Vincent. Sumo sacerdote del culto de Silent Hill, pero está más interesado en aumentar sus poderes y riquezas, que en el nacimiento de un nuevo demonio. Él se permite los placeres del mundo real. No quiere ver el nacimiento de "Dios". Él le da a Heather algunos consejos. Parece saber mucho acerca del "otro mundo" y de cómo este guarda relación con el mundo verdadero. En una escena, acusa a Heather de ser una hipócrita después de matar tantos..., para lo cual Heather contesta que eran monstruos que intentaban matarla. Su siguiente frase es, "¿Monstruos? ¿Para ti se ven como monstruos?". Al final, Claudia lo mata cuando éste intenta traicionarla.

Leonard Wolf. Padre de Claudia, fue una vez un miembro líder del culto de Silent Hill. Leonard mantiene una vista diferente de "Dios" y del paraíso. Cree que

solo unos pocos escogidos y creyentes verdaderos deberían ser admitidos en el paraíso. Después de clavarle a alguien un puñal en una discusión religiosa, el fue confinado en Brookhaven Hospital. Se aparece ante el jugador como un monstruo deforme, posiblemente debido a la influencia de Claudia en el "otro mundo", ya que después nos enteramos de que él la maltrataba.

Harry Mason. Llegó a su hogar con la niña otorgada por Alessa antes de abandonar Silent Hill. Pero luego de esto los líderes del culto querían encontrar a esa niña por lo que le cambió el nombre de Cheryl a Heather. Harry muere asesinado por una criatura de Claudia. Heather, enfurecida por esto, viaja a través de Silent Hill para buscar venganza. Antes de encaminarse a Silent Hill, Heather encuentra anotaciones de Harry y se entera de que él había considerado matar a la niña, pero fue incapaz de hacerlo porque la amaba, sin importarle las consecuencias; y es quien le da a Heather el ingrediente con el cual logra abortar el embrión del dios.

Silent Hill 4: The Room:

Henry Townshend. Es un hombre del que sabemos poca cosa, excepto que debe de tener trabajo, es soltero, y que es plenamente normal. La única anomalía es que su apartamento, el 302 de South Ashfield Heights, ha quedado aislado del exterior, pero tras descubrir unos extraños agujeros en las paredes, puede llegar a sitios tanto familiares como ajenos a él. A través de estos agujeros, Henry logra intervenir, mas no interferir, con las últimas víctimas del asesino serial Walter Sullivan, y descubre su importancia en el ritual de los 21 Sacramentos. Si es asesinado por Walter, se volvería la víctima 21; su tema: "el *receptor de la sabiduría*".

Joseph Schreiber. Inquilino previo a Henry del departamento 302. Antes de los acontecimientos del juego, investigaba los asesinatos de Sullivan y el orfanato *Wish House*. Al vivir en el mismo departamento en donde Walter nació, este logró vincularlo con su ritual. Sufrió el mismo encierro que Henry y desapareció sin dejar rastro, pero a lo largo del juego aporta ayuda a Henry,

explicándole que pasa y como acabar con todo eso. Es la víctima 15; su tema: *“la desesperación”*.

Cynthia Velasquez. La primera de las víctimas, durante el juego, de Walter; se conoce con Henry en el mundo del subterráneo, lugar en donde ella cree que está dentro de un sueño suyo y le ofrece hacer un favor sexual a cambio de que le ayude a escapar. Después de que se separan, ella le llama a través de las bocinas pidiéndole ayuda, ya que alguien la persigue y trata de hacerle daño. Cuando se vuelven encontrar, Cynthia esta agonizando, alguien la atacó con un cuchillo y grabó en su cuerpo un número, 16121. Cuando Henry regresa a este mundo, el fantasma de Cynthia trata de matarlo. Es la víctima 16; su tema: *“la tentación”*.

Jasper Gein. Joven que conoce a Henry en el mundo del bosque, en las cercanías del orfanato *Wish House*, es un muchacho muy hablador y que tiene un gran interés en “La Orden” y en todo lo relacionado a Silent Hill. Es quemado vivo por Walter dentro del orfanato y grabado en su cuerpo el número 17121, cuando Henry vuelve a regresar a este mundo, Jasper es un fantasma. Es la víctima 17; su tema: *“el origen”*.

Andrew DeSalvo. Es un nervioso hombre de mediana edad. Se encuentra atrapado en el mundo de la prisión de agua. Era un empleado de “La Orden” y se encargaba de cuidar el orfanato y la misma prisión en la cual ahora es un preso; mas no era miembro del culto, pero sí llegó a abusar más de una vez de los niños a su cuidado. Muere ahogado con el número 18121 grabado; de igual forma que Jasper y Cynthia, en la segunda visita a este mundo, es un fantasma. Es la víctima 18; su tema: *“el observador”*.

Richard Braintree. Vecino violento de Henry, se encuentran en el mundo de los apartamentos, lugar en donde Richard trata de atrapar a Walter niño. Es asesinado en una silla eléctrica, frente al chamaco y en su frente se graban los números 19121; como ya ha pasado antes, cuando Henry regresa a este mundo, Richard es un fantasma. Es la víctima 19; su tema: *“el caos”*.

Eileen Galvin. Vive en el departamento junto a Henry y es una muchacha como cualquier otra, le gusta pasar ratos con amigos y a solas, Walter la elige

como la víctima número 20, pero es interrumpido por la versión Walter niño y le impide que la mate. En su cuerpo logra grabar los número 20121. En el mundo del hospital se alía con Henry y recorren uno a uno todos los mundos previamente visitados. Dependiendo de lo que le suceda hasta el último escenario del juego afecta el final del mismo. Su tema: "*la madre*".

Walter Sullivan. Era un niño que nació en el apartamento 302 de South Ashfield. Sus padres, gente de bajos recurso lo abandonan dentro del departamento y es encontrado por el conserje, de ahí fue llevado al orfanato *Wish House*, lugar propiedad de "La Orden" y en donde fue enseñado sobre los rituales y creencias de esta. Siempre tuvo una obsesión con su madre, a quien nunca conoció, y llegó a mezclar la imagen de su madre con la del departamento, lugar al que regresaba de tanto en tanto; pero siempre obtenía la misma respuesta, cuando tocaba la puerta nadie respondía, hasta que un día un vecino lo atrapa y Walter escapa asustado para nunca volver. En el tiempo que siguió, él continuó recibiendo los conocimientos del culto. Uno que se le quedaría grabado a fuego: el sacramento del descenso de la sagrada madre. Este "descenso" era el mismo que el culto de Samael pretende conseguir en toda la saga (más relacionado con la figura de Alessa). Walter entendió que esta ceremonia debía ser el único método por el cual, él viera por fin a su madre, la figura con la que estaba obsesionado. La única manera de lograr el descenso de la madre sagrada, era mediante los 21 sacramentos. Y los 21 sacramentos significaban 21 víctimas de sangre, cada una de las víctimas con un significado en especial. Y entre ellos Walter se volvió otro sacrificio, logrando con su muerte el poder terminar el ritual. Es la víctima 11; su tema "*asunción*".

Kid. Este niño aparece en raras ocasiones y durante el juego parece ser quien se encarga de asesinar al resto de las víctimas, se descubre que es Walter, -pero su inocencia-, es el pequeño que recorría largas distancias para llegar al apartamento 302; mientras que el otro Walter, el adulto, es el cruel asesino; el ejecutor de los 21 sacramentos que despertará a la madre sagrada. Esta dualidad en los mundos creados por Walter obedece a un deseo inconsciente de

compaginar inocencia con el deber (sin reparar en medios), de resucitar a la madre sagrada.

Frank Sunderland. Es el intendente del edificio en donde vive Henry y aparentemente el padre de James, protagonista de *Silent Hill 2*. A lo largo del juego trata de descubrir lo que está sucediendo con el inquilino del 302. En el final "21 Sacramentos", del juego, aparentemente es asesinado por Walter.

Saga Silent Hill:

El Pueblo. A lo largo de los juegos, desde el primero, hasta el cuatro; el pueblo de Silent Hill ha permanecido como un personaje más, con vida y conciencia, la cual siempre se vincula con los pensamientos de alguno de los protagonistas. El pueblo cuenta con dos versiones de sí mismo, algunas teorías manejan que son tres. Para más detalle ver la sección escenario.

+ Película

Rose Da Silva. Aunque con ciertas variaciones, es la versión femenina del protagonista del primer juego, Harry Mason. Es una madre desesperada por encontrar ya sea una cura, o ponerle un alto a las pesadillas que ha tenido su hija Sharon, en las cuales camina dormida y la han puesto en peligro más de una vez. La niña siempre habla sobre la ciudad de Silent Hill, y Rose, con tal de acabar de una vez con todo eso, lleva a su hija a ese lugar. Al llegar sufre un accidente en el cual atropella a un fantasma y los hace chocar. Al despertar, su hija ha desaparecido; así que Rose emprende la búsqueda de la niña, hasta llegar al corazón de una secta integrada por los miembros del pueblo, quienes años atrás trataron de purificar con fuego a Alessa. Esta última hizo un pacto con Rose, para regresarle a Sharon, si ella le ayudaba a entrar a la iglesia del pueblo. Tras la masacre desatada por la niña, Sharon y Rose regresan a su hogar, pero la pequeña ha sido poseída por su otra parte y ahora madre y hija viven juntas en el limbo.

Christopher Da Silva. Esposo de Rose y padre de Sharon, está completamente en contra de llevar a la niña al pueblo y prefiere ayudarla con los

métodos convencionales. Al saber que se han fugado las sigue, y al llegar al pueblo descubre que éste ha sido abandonado tiempo atrás por la explosión de una mina. El oficial Thomas le prohíbe entrar, pero sabiendo que su esposa e hija están ahí, busca toda la información posible y descubre la verdad sobre Alessa y su trágica vida. Junto al oficial, recorren el pueblo en busca de ambas, sin resultados. Thomas lo manda a su casa, para que espere la llegada de sus seres queridos, una espera eterna para él, sin saber que ellas ya están ahí, pero en un plano distinto.

Cybil Bennett. Policía de Brahams, la ciudad vecina; conoce a Sharon y Rose en una cafetería y al ver el comportamiento extraño de la primera decide seguirla, pero ambas escapan y la persecución termina en el pueblo de Silent Hill. Al encontrarse por segunda vez, detiene a Rose, ya que piensa que trata de hacerle algo a la niña, pero al descubrir que extrañas personas y monstruos circulan por la ciudad, decide ayudar a la madre a encontrar a su hija. Es capturada por los miembros de la secta al tratar de evitar que atrapen a Rose y muere a manos de los mismos en el fuego purificador.

Dahlia Gillespie. Es la madre de Alessa, aunque ella la quería, siempre el poder de la secta era mayor que su cariño. Cuando su hija es arrebatada para el sacrificio, pierde un poco la razón. Conoce a Rose en las calles del pueblo mientras busca a Sharon y se percata que la niña es idéntica a su hija. Es repudiada por los miembros de la secta y al parecer es la única persona en el pueblo a la que no atacan los monstruos.

Thomas Gucci. Es un oficial de policía que ayuda a Christopher a buscar a su hija, es quien le narra la historia sobre el pueblo maldito y los acontecimientos sobre el ataque a Alessa. Al principio es brusco con Chris, pero poco a poco y al ver el sufrimiento de éste, se vuelve su aliado, pero no puede hacer mucho y lo manda a su hogar.

Anna. Joven miembro de la secta, cuando Rose y Cybil la conocen, ella se integra al grupo, y les platica sobre la iglesia, el lugar en el cual ninguno de los monstruos puede entrar. Muere a manos de Pyramid Head, frente a la iglesia y a los ojos de los miembros, incluyendo a Rose y Cybil.

Christabella. Líder de la secta. Su fe es ciega y nada ni nadie puede interferir ante lo que ella cree es el mandato divino. Fue la encargada de purificar a Alessa y por su causa todo el pueblo sufre. Al inicio no le incomoda la presencia de la madre y la oficial de policía, pero al descubrir que buscan a la reencarnación del mal que sumió en la oscuridad al pueblo, decide matarlas. Lográndolo con Cybil, pero al tratar de matar a la madre, descubre que esta ingresó al mal y todos los miembros mueren a manos de Dark Alessa, incluyendo a ella misma.

Sharon Da Silva. Hija adoptiva de Rose y Christopher, desde hace tiempo siente que el pueblo de Silent Hill la está llamando. Al llegar sufre un accidente con su madre y extrañas personas la están persiguiendo. Al ser capturada es llevada a una iglesia, lugar en donde los miembros de la misma desean destruirla. Es la hija de Alessa, fruto de una violación, es todo lo bueno que quedaba en Alessa. Al final, tras haber hecho su venganza, Dark Alessa la posee y junto a su madre regresan a su hogar, un hogar solo para las dos.

Alessa Gillespie. Hija de Dahlia, era una niña especial, a la que todos llamaban bruja. Sus compañeras de escuela la hostigaban, y el Conserje Colin abusó sexualmente de ella. Pronto el culto de Silent Hill, al que ella pertenecía junto con su madre, no tardó en descubrirlo y condenar a Alessa al fuego de la purificación. Alessa sufrió mucho. Ese sufrimiento se convirtió en odio hacia todos los que la habían maltratado, y respondiendo a él, un demonio hizo un pacto con ella. A pesar de encerrar a los supervivientes en un limbo infinito durante más de 20 años, un día dio a luz a un bebé, una niña igual a ella, que contenía la bondad que le quedaba. El demonio la ayudó a llevarla a un orfanato donde, Sharon sería adoptada tiempo después, por Rose y Christopher. Ahora, Alessa clama venganza, y utilizará a Rose para consumarla.

Dark Alessa. Poco se sabe de ella, salvo que se acercó a Alessa, cuando ésta clamaba venganza. El demonio le ayudó a cumplirla, para después poseer el cuerpo de Sharon, posiblemente las tres entidades viven juntas (Sharon, Alessa y Dark Alessa). Ahora por fin, Alessa tenía una madre que se preocupaba e incluso iba hasta el infierno por ella.

6.4.3 Escenarios.

Aunque es conocida, Silent Hill, como área turística, es un lugar maldito donde sus primeros habitantes fueron expulsados, donde ejecuciones brutales fueron llevadas a cabo, y donde una misteriosa peste se presentaba frecuente. La ciudad está situada alrededor del lago Toluca, donde una niebla espesa envuelve permanentemente la zona y hace difícil distinguir la realidad de los sueños de aquellos que visitan la ciudad.

Folklore. La zona es tierra sagrada donde los nativos Americanos realizaban misteriosos rituales. Antes de que los colonizadores vinieran de Europa, Silent Hill era un lugar venerado. Incluso entonces, la zona parecía poseer un misterioso poder. Ellos veneraban la ciudad como 'El lugar de los espíritus silenciosos'. No obstante, fueron echados por los colonizadores y tuvieron que abandonar la zona.

El pueblo en Silent Hill 1 y 3:

Durante la aventura de Harry, va descubriendo que el pueblo muta de uno a otro, el primero es la versión de niebla, un lugar que parece pronto a amanecer en algunos momentos o de noche en otros, pero que siempre está envuelto en una espesa niebla, que no permite ver a más de una cuadra de distancia. El otro mundo es el mundo oxidado, el cual está en su mayoría hecho de metal, oxido y sangre. El primero es el mundo real con la influencia y los poderes de Alessa, quien quiere evitar que Harry encuentre a Cheryl, por temor a que su madre las una nuevamente. Mientras que el segundo es el mundo de pesadillas de Alessa, lugar en donde el espíritu de la misma trataba de esconderse de su madre. Es su mundo de pesadillas, por eso todos los enemigos a los que se enfrenta Harry, tienen relación con algo del pasado de la niña.

De igual forma se maneja el pueblo en la tercera parte de la saga, pero la diferencia es que Vincent plantea una duda en el personaje y por ende en cada uno de los jugadores. En el diálogo que hablan sobre las criaturas que está matando Heather, le pregunta que si para ella eso parecen. Ahí es donde entra la duda sobre si realmente está matando criaturas demoníacas, o son los residentes

del pueblo, los cuales gracias al poder del mismo se transforman ante los ojos del protagonista en otros seres.

El pueblo en Silent Hill 2:

Aquí el pueblo demuestra su conciencia de una forma más rotunda, ya que se encarga de llamar a todos aquellos que han cometido algún pecado y merecen un castigo. Esto sirve para alimentar su poder y el número de almas que le pertenecen. Y aunque las locaciones que visita James no son completamente relacionadas con su pasado, salvo el hospital, el parque y el hotel; los monstruos de esta ocasión sí son influenciados por su historia, más específicamente hacia su deseo sexual reprimido. Las enfermeras sin rostro que llevan puesta una bata con falda muy pequeña y un gran escote; monstruos formados por dos pares de piernas unidas por la cintura; e incluso los Pyramid Head, son la representación de él, ya que en más de una ocasión se ve que atacan a los monstruos femeninos mientras parece que los violan. Y así cada uno de los personajes ven sus propios monstruos; Eddie ve a personas que se burlan de él, mientras que Angela ve a su padre, eso se demuestra en la escena en donde James pelea contra el monstruo mesa: uno que figura a dos personas teniendo relaciones sobre una mesa; Angela dice que es su padre y lo mata una vez más. Mientras que Laura, al ser una persona inocente lo único que ve es un pueblo vacío y nada más, no hay monstruos, no hay oscuridad absoluta, no hay niebla.

El pueblo en Silent Hill 4: The Room:

Aunque el juego no se desarrolla directamente en el pueblo, sí se encuentra marcada la influencia de éste. Todos los escenarios que se muestran son creados por la mente de Walter, ya que es su ritual, su poder y su obsesión. Cada uno de los seis mundos: el subterráneo, el bosque, la prisión, el complejo de apartamentos, el hospital y el edificio de Henry; son lugares relacionados con la vida de Walter y con cada una de las víctimas. De igual forma, los monstruos son relacionados con el inconsciente y el pasado de Walter. Los perros con lengua como el cordón umbilical, los monstruos con caras de bebés, los monos similares a niños. Esto aunque es un mundo de pesadillas para casi cualquier persona, es el

lugar ideal para vivir de Sullivan, según se puede ver en el final de los "21 Sacramentos".

El pueblo en la película:

En el film, el pueblo cambia en un elemento, pero siendo muy parecido a lo visto en los videojuegos. Incluso se llegan a visitar locaciones ya conocidas como lo son: la escuela, la iglesia, el hotel; los nombres de las calles guardan cierta similitud con los ya conocidos. Pero el principal cambio se dan en que Silent Hill ahora cuenta con tres dimensiones: la normal, que es el pueblo como se ve hoy en día para toda persona que llegue a él; la segunda dimensión es la de la niebla, el limbo en el que están atrapados los protagonistas y los miembros de la secta; y la tercera es el mundo oxidado, plagado de monstruos creados en las pesadillas de Alessa y dominio de Dark Alessa.

6.4.4 Música y Sonido.

Ya hemos hablado en el análisis de *Resident Evil* sobre el sonido y la música en el terror. En aquel caso nos enfocamos a una música que permanece suspendida, en un eterno letargo, que incrementa como es de esperarse, en las partes con más acción y disminuye en los momentos de tranquilidad, se ha tratado como un acompañante a las escenas que se ven. Pero hay otra forma de hacer que tanto el sonido como la música afecten al jugador o espectador, y es cuando se le da igual importancia que a los personajes, escenarios y trama.

Al igual que cualquier película de horror, la tensión es construida en buena parte con una música incidental, y una serie de misteriosos "sonidos en off" que van creciendo en las secuencias de acción, y acompañan "tranquilamente" en los diálogos. El sonido de alas en la distancia, significa el inminente ataque de una criatura del infierno que te ronda la cabeza; nada comparado con lo que escuchan tus oídos cuando abandonas la torre del reloj de la escuela por primera vez. E incluso esto no tiene comparación con la sinfonía que te acompaña en tu carrera subterránea en la villa de Silent Hill.

Akira Yamaoke ha compuesto toda la música de forma excepcional. Todas y cada una de las melodías están perfectamente diseñadas para el momento exacto y se acoplan de forma idónea a todo lo que acontece en pantalla. Nos muestran en todo momento el estado emocional de los personajes y añaden un grado de tensión, misterio y pérdida de noción del tiempo, que solo esta saga es capaz de ofrecer. Incluso Yamaoka consigue poner los pelos de punta con los temas vocales. Una tendencia ya empezada en *Silent Hill 3* con “You’re Not Here” o “Letter From the Lost Days”; y alcanzando sus cotas más altas con temas de *Silent Hill 4* como “Tender Sugar”, “Your Rain”, “Cradel of Forest” y el más conocido tema, del trailer del juego, “Room of Angel”.

Los sonidos FX son uno de los pilares sobre los que descansa la perfecta sensación de agobio, tensión y terror que nos produce el título de Konami. Juegan un papel fundamental, básico para seguir manteniendo esa personalidad y característica.

Un elemento imprescindible es S-FORCE, desarrollado por Sony Electronics, permite obtener sonido 3D envolvente completo, con solo 2 salidas de audio. A esto se le suma su tenebrosa ambientación gráfica, jugando de sobremanera con la oscuridad, la niebla y unos efectos especiales tan completos, complejos y variados, que podremos sentir desde chillidos que emiten algunas criaturas a disparos de diferentes armas (todas ellas reconocibles): cuchillazos, martillazos, alaridos de dolor, pasos de espectros que no se sabe de dónde provienen, lamentos que provienen de más allá de la niebla y que no se pueden divisar; jugando con nuestros peores pensamientos y nuestra salud, todo hay que decirlo. Los pasos por las distintas superficies de terreno (césped, tierra mojada, madera podrida, cemento armado, cristales rotos...) así como la muestra de los distintos estados físicos de nuestro protagonista, representado distintos tipos de ritmo de respiración y la utilización del Dual Shock¹⁰⁷ para sentir nuestras

¹⁰⁷ Control analógico de Playstation.

pulsaciones. Las voces están dobladas por actores profesionales y eso se nota al primer instante. James, Eddy, Maria o Laura expresan sus pensamientos y temores. El sonido de las interferencias de la radio, la total ausencia de música en la oscuridad y los gritos de fondo de los espeluznantes seres desgarrándose entre ellos, es la nota común de un juego que requiere de oscuridad y silencio en tu habitación para ser disfrutado en todo su esplendor.

6.4.5 Hechos Compartidos (Elementos de los Videojuegos en las Películas)

Aunque la película cuenta con factores en común, las fuertes diferencias argumentales hacen que se considere una línea de tiempo distinta a la de los videojuegos. Más esto no evita que existan fuertes elementos en común o alusivos. De las cuatro sagas analizadas, ésta es la que tiene una mayor relación videojuego-película. A continuación se darán a conocer las similitudes de esta.

La historia de la película se basa principalmente en la trama del primer juego, cambiando varios de los detalles, pero en esencia es muy similar.

Salvo por la canción de "Ring of Fire" de Johnny Cash, cada una de las melodías presentadas en la película, corresponden a las bandas sonoras de los juegos.

Las armas que usan los mineros son tubos, esta es una de las principales armas en los juegos.

La frase de Sharon "Don't talk to strangers" (No hablo con extraños), está tomada directamente del diálogo de Heather en *Silent Hill 3*.

Al inicio, cuando Rose corre por el paso inferior de la carretera, se lee el nombre de Cheryl, pintado con aerosol sobre la pared.

Los créditos son similares a los aparecidos en los juegos.

La película comparte también algunos simbolismos visuales con los juegos: la persistente visión y mención de fuego, sugiere a Alessa quemándose y sufriendo. Las sillas de ruedas en el callejón, el hospital y la escuela, hacen referencia a la hospitalización de Alessa. El simbolismo de los ventiladores, un

lazo constante que representa la muerte y el renacimiento de Alessa, se ven en el callejón al inicio de la película, en el patio de la escuela cuando Red Pyramid aparece por primera vez y cuando el mismo monstruo ataca por primera vez.

Personajes:

- ☞ La enfermera que cuida de Alessa es una clara alusión a Lisa, la enfermera que cuidaba a Alessa en el juego.
- ☞ El personaje de Harry, protagonista del primer juego, lo han hecho mujer, pero su meta es la misma, salvar a su hija a costa de lo que sea.
- ☞ La oficial de policía Cybil mantiene rasgos de su actitud y apariencia física del primer juego, pero su motivación es distinta.
- ☞ La joven Alessa y su madre Dahlia Gillespie aparecen en la película, pero su relación es completamente diferente. En el juego Dahlia es la líder del culto y es ella quien quema a su hija, mientras que en la película lo hace Christabella.

Criaturas:

- ☞ Los *niños grises* que Rose encuentra en el callejón, son de *Silent Hill 1*.
- ☞ El *sinbrazos* que enfrenta Cybil frente a Rose es tomado de *Silent Hill 2*.
- ☞ El intendente está basado en el cuerpo que ve Harry en el baño de la escuela.
- ☞ Las *criaturas insectos* que atacan a Rose y Cybil, son los mismos insectos que atacan a James en el elevador durante su aventura.
- ☞ *Red Pyramid* es casi idéntico a *Pyramid Head*, de *Silent Hill 2*. En el juego es la representación de la culpa de James, mientras que en la película está comandado por Alessa, para castigar a todos los que la dañaron.
- ☞ Las *enfermeras* son atraídas hacia la luz al igual que en los juegos 2 y 3 de la saga, y su apariencia física es muy similar a las de estas mismas.

Escenas:

- ☞ En la primer mitad de la película existen tres escenas recreadas lo más fiel posible, basadas en el primer juego de la saga. La primera es cuando Rose y Sharon se dirigen a Silent Hill y arrollan el espectro de Alessa, provocando el accidente. La segunda es cuando Rose baja las escaleras en el callejón, y la tercera es cuando después de bajar las escaleras descubre un cuerpo mutilado y crucificado sobre una reja.
- ☞ De *Silent Hill 2*, se toma la escena en la que Rose salta por una ventana, de edificio a edificio.
- ☞ La cama en la que se encuentra Alessa al final de la película es muy similar a la del jefe final del juego de *Silent Hill 2*.
- ☞ Cuando Rose y Sharon dejan el pueblo, cerca del final de la película, pasan por una gasolinera idéntica a la que visita James durante su aventura.
- ☞ En el hotel, Rose le pide el cuchillo que trae a Anna, de una forma muy similar a como lo hace James la segunda vez que ve a Angela.
- ☞ La ceniza cayendo es una referencia a la nieve que cae en la saga en general.
- ☞ El pueblo está recreado con completa atención al detalle, igualando incluso los nombres de algunas de las tiendas.
- ☞ La escuela elemental Midwich aparece tanto en el juego como en la película, al igual que el hospital Brookhaven.

En la presente investigación se abordó un tema fuertemente mundial, al cual no se le ha dado la importancia que merece. Ya que al reportar se a uno como persona se genera un rol, no es imposible lograr que la sociedad esté involucrada, brindándole los recursos que se necesitan para que los medios de comunicación le ayuden con ella.

CONCLUSIONES.

El presente trabajo, influyó en la necesidad de tomar definiciones necesarias de estas investigaciones, así como de generar nuevos elementos para poder explicar de una forma correcta el estudio hecho.

Los medios de comunicación, en la actualidad, son de una gran importancia para la vida diaria, a través, para muchas personas, estos son los que guían su vida. Sea el medio que sea, su fin último en la sociedad es informar, sin importar si es información relevante al día con día, o dar a conocer ideas o pensamientos de unas pocas a muchas.

Existen una gran cantidad de deficiencias sobre la comunicación, pero al final de cuenta, todas ellas son generadas por la humanidad para dar a conocer algo que se quiere. Si esta es verdad o no, ya será a través de la comunicación.

Según la historia, el hombre siempre ha observado cosas que él no puede ver con los ojos, y a través de la narración, el hombre ha podido contar las aventuras de los personajes reales o imaginarios, conocidos o desconocidos, atravesando a vivir aventuras de los personajes. Con la aparición del cine, el hombre ha podido observar cada espectáculo logrado, más o menos real.



En la presente investigación se estudió un nuevo fenómeno mundial, al cual no se le ha dado la importancia que merece. Ya que sin importar si a uno como persona le guste o no, nos es imposible negar que la sociedad está evolucionando, cambiando; por lo cual es necesario aceptar que los medios de comunicación lo hagan con ella.

La falta de información veraz y acreditada en relación a los temas tratados, para el presente trabajo, influyó en la necesidad tanto de tomar definiciones prestadas de otras investigaciones, así como de generar nuevos elementos para lograr explicar de una forma correcta el estudio hecho.

Los medios de comunicación, en la actualidad, son de una gran importancia para la vida diaria; e incluso, para muchas personas, estos son los que guían su vida. Sea el medio que sea, su fin último en la sociedad es informar, sin importar si es información relevante al día con día, o dar a conocer ideas o pensamientos de unos pocos a muchos.

Existen una gran cantidad de definiciones sobre lo que es un medio de comunicación, pero al final de cuenta, todas ellas coinciden en que es un elemento usado por la humanidad para dar a conocer algún tipo de información, sin importar si ésta es verídica o no, ya sea a una o varias personas.

Según la historia, el hombre siempre se ha maravillado con los relatos, ya sea de oyente o de narrador, el conocer las aventuras y desventuras de personajes reales o imaginarios, conocidos o desconocidos, héroes o villanos; la atracción a vivir aventuras de otros, constantemente se encuentra en su mente. Con la aparición del cine, el narrar historias dio un gran salto en su evolución, ahora cada espectador lograba ver cómo se desarrollaba esa historia de manera más o menos real.

Gracias al cine, historias que anteriormente tardaban varios días en ser relatadas o leídas, ahora era factible conocerla en cuestión de horas. Lo que le permitía generar al espectador una relación más firme con la historia. Al poder ver la actitud de los personajes, su físico, su tono de voz, su manera de expresarse y moverse; permitieron que el asistente generara un nuevo vínculo ya sea al villano o al héroe, a la damisela en peligro o el borracho del pueblo. Este vínculo que anteriormente era generado dependiendo de la imaginación del receptor y de la atención que prestaba, ahora era entregado en bandeja de plata a cualquier persona que fuera a ver la proyección.

Esto permitió que grandes historias, personajes o escenas perduraran en la mente de todos aquellos que los llegaron a conocer. Por ejemplo grandes clásicos como "*Citizen Kane*"¹⁰⁸ o "*The Godfather*"¹⁰⁹; magníficos héroes y villanos, *Darth Vader* (*Star Wars III-VI*) o *Indiana Jones* (Saga del mismo nombre); o momentos memorables, el beso a la orilla del mar entre Burt Lancaster y Deborah Kerr en "*From Here to Eternity*"¹¹⁰, o la muerte en la regadera de Janet Leigh a manos de un desquiciado Anthony Perkins en "*Psycho*"¹¹¹; incluso pequeñas frases han logrado trascender el tiempo, "*Frankly, my dear, I don't give a damn.*" (*Francoamente, querida, me importa un bledo*) dicha por Clark Gable en "*Gone with the Wind*" o "*Toto, I've got a feeling we're not in Kansas anymore.*" (*Toto, Creo que ya no estamos en Kansas*) dicha por una adolescente Judy Garland en "*The Wizard of Oz*"¹¹².

Estos son unos pequeños ejemplos de cómo el cine ha permitido mantener un mensaje en la mente de miles de personas durante gran parte de su vida, o durante toda su vida en algunos casos.

¹⁰⁸ Ciudadano Kane.

¹⁰⁹ El Padrino.

¹¹⁰ De Aquí a la Eternidad.

¹¹¹ Psicosis.

¹¹² El Mago de Oz.

De igual forma, los videojuegos han existido desde su manera más primitiva durante casi medio siglo; y solamente alrededor de la última mitad de ese tiempo, los juegos de video han permitido enviar mensajes a los jugadores. Y en relación a los demás medios de comunicación, como lo pueden ser el periódico, la televisión o el Internet, este medio se encuentra aún en la cuna, por decirlo de alguna manera. Por lo cual, como es de esperarse, existe cierta apatía hacia este medio, que poco a poco ha ido destruyéndola, a pulso propio, dentro de nuestra sociedad.

Pese al poco tiempo que lleva de existir este medio, su evolución ha marchado a pasos agigantados, evolucionando alrededor de cada diez años. Lo que ha permitido que se entreguen historias cada vez más elaboradas a los usuarios. Desde sus inicios los videojuegos han contado con íconos que cualquier persona dentro de la industria, y algunos fuera de esta, pero con el mínimo interés en ella, logran reconocer. Aquí son diferentes a los generados en el cine, por ejemplo: existen personajes icónicos como lo es Mario de la saga "*Mario Bros.*", o Sonic de su respectiva saga; existen escenas memorables como la muerte de Aeris en "*Final Fantasy VII*", o la plática tras las rejas en "*Silent Hill 2*"; también puede ser la jugabilidad por ejemplo, la de "*God of War*" o "*Fahrenheit*"; grandes peleas como la de los 1000 Heartless en "*Kingdom Hearts 2*" o las batallas contra los colosos en "*Shadow of Colossus*"; o grandes historias como la de "*Star Wars: Knights of the Old Republic*" y "*The Legend of Zelda: Ocarina of Time*"; o incluso juegos que se volvieron emblemáticos simplemente por la inolvidable escena introductoria "*Final Fantasy VIII*" y "*Parasite Eve*" son prueba de ello.

Gracias a la evolución de los juegos de video, los desarrolladores han podido crear mejores atmósferas, al implementar un poco de la magia cinematográfica; con los efectos de luz y la perspectiva de la cámara, han permitido que el jugador se adentre más en el mundo del juego. La música también ha evolucionado iniciando desde pequeños sonidos electrónicos, hasta la grabación de enormes bandas sonoras interpretadas por algunas de las mejores orquestas sinfónicas de la actualidad. Y por último, los sonidos siempre han sido

vínculo con la historia, ayudando a amplificar la escena que se ve, o evitando que el espectador pierda por algún momento el hilo argumental.

Hay que recordar que los juegos electrónicos se dividen en dos tipos para este estudio, los narrativos y los competitivos, siendo los primeros los de importancia para este estudio.

Al ser los videojuegos un medio de entretenimiento interactivo, ayuda a que los videojugadores sientan, con mayor facilidad, una empatía hacia los personajes que van conociendo en el desarrollo de la trama. Agregando a este hecho, el factor de la duración, siendo los juegos de video más largos que una película, por lo general, facilitan el que los jugadores conozcan más profundamente a sus personajes; logran comprender de mejor forma cómo llegaron a ese punto y hacia donde quieren llegar. Pero, las películas tienen un elemento que puede ser más importante que el tiempo en el que se convive con un personaje, y es el hecho de que la mayoría de las películas están protagonizada por humanos, y esto genera un vínculo más poderoso.

Los elementos escénicos son los que ayudan a sumergirse realmente en la historia contada, ayudan a que comprendamos cómo es la vida de los personajes, cómo estos se sienten física y emocionalmente, qué efectos producen los acontecimientos en su vida diaria y su entorno.

La gran cantidad de géneros dentro de la industria, ha permitido que se descubran o utilicen distintos estilos narrativos para la elaboración de las historias que se desean contar. Esto ha logrado atraer la atención de nuevos jugadores que anteriormente no se la prestaban. La facilidad con la que se integra casi cualquier estilo narrativo, es otra de las grandes características que comparte este medio con la industria cinematográfica.

Aunque ambos medios, los videojuegos y el cine, son medios de entretenimiento electrónicos, son dirigidos a personas con gustos distintos, los cuales varían completamente, incluso entre ellos mismos; no todos los videojugadores juegan los mismos juegos y no todos lo cinéfilos ven las mismas películas.

Gracias a la hibridación del análisis comparativo con el modelo de Sánchez Noriega, se logró desfragmentar los elementos que engloban tanto la experiencia del videojuego así como la cinematográfica. Lo cual ayudó a conocer en cierta forma, la mayoría de los elementos en común entre ambos medios, y de igual forma, los elementos en los que difieren.

Los resultados de esta investigación fueron satisfactorios, ya que demuestran que, en efecto, algunos de los videojuegos actuales, sí se pueden llegar a considerar un medio de comunicación de masas. El hecho de permitir ya sea interactuar a un jugador en México con uno de Japón en tiempo real, al igual permitirle comunicarse, es uno de los elementos que lo vuelven un medio; el otro es la posibilidad de recibir historias, leyendas, entre otros, que una persona o un grupo de personas desean dar a conocer. Aparte, en los últimos tiempos se ha dado la posibilidad de utilizarlos como medios para anunciar un producto, como podría ser el juego de "*Shenmune II*", y en una medida muchísimo menor, ya que en estos momentos apenas se encuentran en proceso de gestación se están generando los *Serious Games*, que son todos aquellos juegos que buscan tener un impacto en el usuario de una manera más profunda que el entretenimiento superficial.

Como se ha dicho anteriormente, un medio de comunicación es aquel instrumento, o forma, mediante la cual se hace el proceso de la comunicación. Para el presente trabajo se utilizaron los Medios de Comunicación de Masas, que son dirigidos a un grupo masivo, sin importar que lo reciba solo un persona en

México y diez mas en Francia; en los MCM el factor región no importa, sino solo la necesidad de llegar a un amplio grupo de personas.

De igual forma el propósito de un MCM es informar y/o entretener; como se ha visto en el cine, este cumple ambas funciones, entretiene al contar una historia de interés y en la parte informativa nos habla ya sea de eventos reales o de ideas y opiniones de otras personas; aquí es en donde entra la incógnita sobre si un videojuego es un medio de comunicación; el fin último de un videojuego es entretener por lo cual obviamente cumple con ese requisito, pero la controversia es en la información ya que no existe un juego de video que narre la vida real; existen simuladores de la vida, pero siempre tienen su toque fantástico, existen historias desencadenadas por hechos reales, pero la historia es ficticia. Gracias al estudio presente se ha llegado a la conclusión de que el hecho de ser un Medio de Comunicación de Masas no conlleva la obligación de decir la verdad pura y real, sino simplemente se necesita contar algo a más de una persona; en este caso una historia fantástica, que puede o no tener tintes reales.

Pese a lo anterior, los videojuegos si llegan a informar de cosas reales a los jugadores, ya sea en pequeños detalles que se podrían considerar insignificantes o, en algunos casos, muy relevantes para el juego; los insignificantes pueden ir desde el nombre de algún poblado, de alguna calle o algún dato sobre la economía mundial; mientras que en los trascendentales se puede tomar en cuenta alguna mitología verdadera que es lo que le da vida a la historia, el nombre de algunas de las armas que se utilizan e incluso la forma de utilizarse algún objeto de la vida real, por ejemplo los simuladores de vuelo.

En relación a los temas tratados con anterioridad, se ha demostrado que para el estudio, sin prejuicios, dentro de los videojuegos, es necesario abrir un nuevo campo de estudio, ya que como en cada medio, las características del público al que se dirige difieren. Como nos encontramos en una época de cambio, es necesario reconocer y aceptar que antiguas creencias y perspectivas han sido

tanto cambiadas como desechadas. Lo que abre nuevas puertas a estudios dentro de todos los temas como lo son los videojuegos, la comunicación, la psicología, el diseño, la música, entre muchos otros.

Personalmente, durante la investigación encontré que las historias que se desarrollan dentro de los videojuegos son de gran interés para el jugador, y por ende una buena idea para llevarlas al campo cinematográfico, el problema viene cuando se desea eliminar la esencia del juego para volverlo "apto a todo público". Esto genera que los elementos trascendentales de la historia sean suplantados por otros más comunes, y esto llega a destruir la naturaleza de la historia, la cual es el motivo real para que los videojugadores vayan al cine a verla.

Otro error común es el deseo de agregar, en exceso, elementos prestados de los videojuegos, como lo pueden ser, los personajes, escenas, giros argumentales; aunque a simple vista, el utilizar elementos de los videojuegos es bueno porque vincula en mayor medida uno al otro; el problema reside en que, cuando se excede esto, la trama se puede volver absurda y/o exagerada, trayendo consigo el desagrado tanto de los conocedores de los videojuegos, como de los cinéfilos.

En pláticas con individuos de los tres tipos de espectador se descubrió que el Videojugador-Cinéfilo es el espectador más difícil de complacer, ya que cuenta con dos corrientes críticas que utiliza constantemente. Sin ningún orden en particular se encuentra su faceta de espectador que lo hace criticar las adaptaciones por su contenido fílmico, y su faceta de videojugador, en donde desea ver todos sus elementos favoritos pasados a la pantalla grande. Aunque es el más difícil de complacer, extrañamente también es más fácil que le resulte de su agrado una película basada en videojuegos que a los otros dos tipos de espectadores. Mientras que el Cinéfilo, lograr encontrar una película basada en videojuegos que sea de su agrado no es tan difícil, ya que al no conocer el juego de manera previa, no tiene expectativas que pueden ser destruidas o puntos de

comparación. De esta manera, si la historia cambia completamente de su predecesor, este espectador no lo puede saber, a menos que se le cuente de antemano o posteriormente.

En relación a los análisis hechos a las cuatro sagas se ha demostrado una clara tendencia a que las películas tomen elementos de sus hermanos mayores, los videojuegos, para darle una mayor relación de unos a otros; pero al ser la película un producto global y que en estos momentos le llega a un público mayor que los juegos de video, es necesario tomar algunos de esos elementos y moldearlos para que los acepten los nuevos espectadores.

Personajes:

Pese a que en términos generales, los personajes son completamente nuevos en las cuatro sagas, en su versión fílmica, las películas de "*Final Fantasy*" cuentan con dos postulados distintos. El primero es con la película de *Spirit Within* en la que utiliza la tendencia de los videojuegos de no repetir personajes, trayendo como consecuencia el que no existiera una atracción previa hacia ellos. Y pasa totalmente lo opuesto con la película de *Advent Children*, en donde al ser una continuación directa, todas las personas que jugaron previamente el videojuego ya conocen a los personajes, sienten simpatía por unos y desagrado por otros; esto significa que van con un favoritismo previo. Mientras que en las otras tres sagas, los personajes son nuevos en su mayoría, pero cuentan con íconos del juego como lo son Lara Croft, Jill Valentin, Cybil Bennet entre otros. Esto crea un vínculo fuerte hacia los espectadores que han jugado previamente la saga, pero el resultado puede variar completamente en el público.

Escenarios:

Algo que tienen en común todas las películas basadas en videojuegos, es el hecho de tomar escenarios prestados de estos últimos. Ya sea en mayor o menor medida, como escenario principal o como una simple

alusión. Pero son elementos muy considerados al momento de ver la película y que agradan a todos aquellos que sienten una atracción hacia los videojuegos en los que están basados. Pese a que puede suceder todo lo contrario y sentir una total decepción.

Música y Sonido:

La realidad de estos elementos es muy dispar en una película u otra. Así como puede suceder que la música se tome prestada de su contraparte en los videojuegos, como es el caso de "*Silent Hill*"; o también puede pasar lo contrario y crear una banda sonora completamente original para el nuevo producto, ya sea manteniendo esta o no similitudes con sus antecesoras. Pero con los sonidos es un poco distinto, ya que estos son los que crean el ambiente. Y lo mismo pasa en las películas, ya que esto es lo que le da vida al film, por lo cual los creadores llegan a utilizar uno o más sonidos emblemáticos de la saga ya sea el sonido de un tren, el grito de una criatura, un diálogo o lo que sea. Logrando con esto que aquella persona que lo ha jugado anteriormente, logre recordar sentimientos previos.

Aunque la historia de la película no sigue la línea marcada por lo juegos, sí utiliza algunos elementos para apoyarlos y tratar de unificarlos, aunque no necesariamente significa que se logra tener un resultado favorable.

Gracial al estudio se ha confirmado que los videojuegos, aunque aquí no se confirma o se niega si lo son todos los juegos, si cuentan con los elementos necesarios para ser considerados un medio de comunicación y de igual forma un medio de comunicación de masas; pero al final de cuentas, para que sean tomados como verdaderos, todavía hace falta mucho tiempo; el tiempo suficiente para que los estigmas y las predisposiciones hacia éstos se vayan disolviendo poco a poco; mientras tanto cada desarrollador seguirá trabajando para entregar su visión sobre una aventura, un personaje, un mundo y un desafío.

REFERENCIAS

LIBROS

- ☞ "El cine", Ed. Larousse. España. 2002.
- ☞ "El mundo del cine", Ed. Océano. España. 1999.
- ☞ "Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrativo", Ed. Reader's Digest México. Estado de México. 1998.
- ☞ ALLEN, Robert / GOMERY, Douglas. "Film history, theory and practice", Ed. Knopf. Nueva York. 1985.
- ☞ ARAGAN, Giulio Carlo. "El revival en las artes plásticas, la arquitectura, el cine y el teatro", Ed. Gustavo Gili. México. 1977.
- ☞ Aristóteles, "La poética", Editores Mexicanos Unidos. México. 1989.
- ☞ AUMONT, Jacques / et. al. "Historia general del cine", Ed. Cátedra, Madrid. 1998.
- ☞ AUMONT, Marie / JACQUES, Michel. "Análisis del film", Ed. Paidós. Barcelona. 2002.
- ☞ BARTHES, Roland / ECO, Humberto / TODOROV, Tzvetan. "Análisis estructural del relato", Ed. Coyoacán. México. 1998.
- ☞ BERISTAIN, Helena. "Gramática estructural de la lengua", Noriega Editores. México. 1998.
- ☞ Biblioteca de Consulta Microsoft® Encarta® 2004. © 1993-2003 Microsoft Corporation.
- ☞ BORDWELL, David. "La narración en el cine de ficción", Ed. Paidós. Barcelona. 1996.
- ☞ BORDWELL, David. "The cinema of Eisenstein", Harvard University Press. Nueva York. 1999.
- ☞ BROWNE, Nick. "The rhetoric of filmic narration", University of California Press. Londres. 1998.
- ☞ BURCH, Noël. "El tragaluz del infinito: contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico", Ed. Cátedra. Madrid. 1987.

- ✎ CORRAL, Manuel. "La ciencia de la comunicación en México", Ed. Trillas. México. 1991.
- ✎ CRAWFORD, Chris. "Interactive storytelling", New Riders Games. Estados Unidos. 2004.
- ✎ DOMINICK, Joseph R. "La dinámica de la comunicación masiva", Ed. Mc Graw Hill. Madrid. 2001.
- ✎ DUDLEY, Andrew / THEVENET, Alsina. "Las principales teorías cinematográficas", Gustavo Pili. Barcelona. 1981.
- ✎ FELDMAN, Simon. "Composición de la imagen en movimiento", Gedisa Editorial. España. 1995.
- ✎ FERNÁNDEZ DIEZ, Federico / MARTÍNEZ ABADÍA, José. "La dirección de producción para cine y televisión", Ed. Paidós. Barcelona. 1997.
- ✎ GÓMEZ MARTÍNEZ, José Luís. "El discurso antrópico y su hermenéutica", Ed. Mileto. Madrid. 1999.
- ✎ GUBERN, Román. "Historia del cine", Ed. Lumen. Barcelona. 1993.
- ✎ McLUHAN, Marshall / FIORE, Quentin. "The medium is the message", Gingko Press. Estados Unidos. 2005.
- ✎ McQUAIL, Dennis. "Introducción a la teoría de la comunicación de masas", Ed. Paidós. México. 1993.
- ✎ MÉNDEZ TORRES, Ignacio, "Lenguaje oral y escrito en la comunicación", Ed. Limusa-Noriega. México, 1990.
- ✎ MORIN, Edgar. "El cine o el hombre imaginario", Ed. Seix Barral. Barcelona. 1972.
- ✎ PARKINSON, David. "Cine", Ed. Edebé. España. 1997.
- ✎ POSADA, Pablo Humberto / NAIME, Pablo. "Apreciación de cine", Ed. Alambra. México. 1997.
- ✎ ROLLINGS, Andrew / ADAMS, Ernest. "Game architecture and design: a new edition", New Riders Games. Estados Unidos. 2003.
- ✎ SÁNCHEZ NORIEGA, José Luís, "De la literatura al cine: teoría y análisis de la adaptación", Ed. Paidós. Buenos Aires. 2000.

- ☞ SCHRAMM, Wilbur. “Mass communications”, Universidad de Illinois. Illinois. 1960.
- ☞ SCHRAMM, Wilbur. “Mass media and national development”, Universidad de Stanford. California. 1964.
- ☞ SCHRAMM, Wilbur. “The process and effects of mass communication”, Universidad de Illinois. Illinois. 1971.
- ☞ SCHRAMM, Wilbur. “The science of human communication”, Basic Books. Nueva York. 1963.
- ☞ SCOTT CARD, Orson. “Characters & viewpoint”, Writer’s Digest Books. Ohio. 1999.
- ☞ SEGER, Linda / WHETMORE, Edward J. “Como se hace una película: del guión a la pantalla”, Ed. Ma Non Troppo. Barcelona. 2006.
- ☞ SHELDON, Lee. “Character development and storytelling for games”, Premiere Press. Estados Unidos. 2004.
- ☞ WOLF, Mauro. “La investigación de la comunicación de masas: crítica y perspectivas”, Ed. Paidós. Barcelona. 1985.
- ☞ WRIGHT, Charles. “Comunicación de masas”, Ed. Paidós. España. 1969.
- ☞ ZUNZUNEGUI DIEZ, Santos. “Paisajes de la forma: ejercicios de análisis de la imagen”, Ed. Cátedra. Madrid. 1994.

REVISTAS

- ☞ RETAMAL, Christian. “Melancolía y modernidad”, Rev. de Humanidades. N° 10. Universidad Andrés Bello. 2004.
- ☞ ROMAGUERA RAMIÓ, Joaquín. “El lenguaje cinematográfico, gramática, géneros, estilos y materiales”, Ediciones de la Torre. Madrid. Enero 1999.
- ☞ ZAVALA, Lauro. “Cine clásico, moderno y posmoderno”, En: Razón y Palabra N° 46. México. 2005.

WEBSITES

- ☞ "Historia de los Videojuegos Capítulo 1", 2 de Septiembre del 2005.
<http://www.gamesario.com/noticia.php?id=7805>
- ☞ GASCÓN BARBA, Saúl. "Triple A", 13 de Enero del 2008.
http://www.gameto.es/index.php?m=articulo&id_articulo=89&busqueda=budget
- ☞ MARTÍNEZ GARCÍA, María Ángeles. "La iniciativa de comunicación – el cine como medio para la comunicación intercultural", 2 de Agosto 2006.
<http://www.comminit.com/en/node/149719/37>
- ☞ MONTALVO, Yanina. "El nacimiento del cine", 30 de Agosto del 2005.
<http://www.portalmundos.com/mundocine/historiacine/nacimiento.htm>
- ☞ NERONE, John. "Los medios masivos de comunicación y la web", 12 de Febrero del 2006. <http://www.webnova.com.ar/articulo.php?recurso=336>.
Publicado originalmente en Magazine of History.
- ☞ OUDART, Jean-Pierre. "Cinema and suture", 2 de Marzo del 2007.
http://www.lacan.com/symptom8_articles/oudart8.html
- ☞ PÉREZ QUINTANAR, Ramón. "Historia de los Videojuegos", 2 de Septiembre del 2005.
http://www.rinconsolero.com/Rinconsolero.V2/historia_de_los_videojuegos.htm
- ☞ PIÑA, Eudes. "Historia del cine", 4 de Septiembre del 2005.
<http://www.monografias.com/trabajos14/cinehistor/cinehistor.shtml>
- ☞ QUINTEROS, Nicolas. "Cine y videojuegos", 6 de Junio del 2005.
<http://www.canaltrans.com/lalinternamagica/028.html>
- ☞ RIPOLL, Xavier. "Historia del cinema", 30 de Agosto del 2005.
<http://www.xtec.es/~xripoll/ecine0.htm>
- ☞ Suplemento. Diario de Nicaragua. La Prensa. 2001. "Historia de los videojuegos". 2 de Septiembre del 2005.
<http://www-ni.laprensa.com.ni/archivo/2001/mayo/22/informatica/articulos/>
- ☞ Wikipedia. "History of film", 18 de Agosto del 2005.
http://en.wikipedia.org/wiki/History_of_cinema

- ⌘ ZABALA, Lauro. *"Elementos del discurso cinematográfico"*, 18 de Agosto 2005. http://xochitl.uam.mx/cecad/librosenlinea/zavala/zavala_2.html

PELICULAS

- ⌘ *"21 Grams"*, Alejandro González Iñárritu. Universal Studios. 2003. 125 mins.
- ⌘ *"Becky Sharp"*, Rouben Mamoulian. 1935. 84 mins.
- ⌘ *"Chariots of Fire"*, Hugh Hudson. Warner Home Video. 1981. 124 mins.
- ⌘ *"Double Dragon"*, James Yukich. Good Time Video. 1994. 96 mins.
- ⌘ *"Final Fantasy VII: Advent Children"*, Tetsuya Nomura. Sony Pictures. 2005. 101 mins.
- ⌘ *"Final Fantasy: The Spirits Within"*, Hironobu Sakaguchi. Sony Pictures. 2001. 106 mins.
- ⌘ *"La Sortie des Usine Lumière à Lyon"*, Louis Lumière. 1895. 1 min.
- ⌘ *"Lara Croft: Tomb Raider"*, Simon West. Paramount. 2001. 100 mins.
- ⌘ *"Lara Croft: Tomb Raider - The Cradle of Life"*, Jan de Bont. Paramount. 2003. 117 mins.
- ⌘ *"Le Voyage Dans la Lune"*, Georges Mélière. 1902. 8 mins.
- ⌘ *"Mortal Kombat"*, Paul W.S. Anderson. New Line Home Video. 1995. 101 mins.
- ⌘ *"Mortal Kombat: Annihilation"*, John R. Leonetti. New Line Home Video. 1997. 95 mins.
- ⌘ *"Moulin Rouge!"*, Baz Luhrmann. 20th Century Fox. 2001. 97 mins.
- ⌘ *"Pokemon: The First Movie"*, Michael Haigney & Kunihiko Yuyama. Warner Home Video. 1999. 90 mins.
- ⌘ *"Pokemon: The Movie 2000"*, Michael Haigney & Kunihiko Yuyama. Warner Home Video. 2000. 102 mins.
- ⌘ *"Pretty Woman"*, Garry Marshall. Buena Vista Home Entertainment. 1990. 85 mins.
- ⌘ *"Resident Evil"*, Paul W. S. Anderson, Sony Pictures. 2002. 98 mins.



- ☞ *"Resident Evil 2: Apocalypse"*, Alexander Witt, Sony Pictures. 2004. 94 mins.
- ☞ *"Silent Hill"*, Christophe Gans. Sony Pictures. 2006. 125 mins.
- ☞ *"Street Fighter"*, Steven E. de Souza. Universal Studios. 1994. 102 mins.
- ☞ *"Street Fighter II: The Animated Movie"*, Gisaburo Sugii. Manga Video. 1994. 200 mins.
- ☞ *"Super Mario Bros."*, Annabel Jankel & Rocky Morton. Walt Disney Video. 1993. 104 mins.
- ☞ *"The Great Train Robbery"*, Edwin Porter. 1903. 12 mins.
- ☞ *"The Jazz Singer"*, Alan Crosland. 1927. 88 mins.
- ☞ *"Tron"*, Steven Lisberger. Walt Disney Video. 1982. 96 mins.

VIDEOJUEGOS

- ☞ *"Castlevania: Lament of Innocence"*, Koji Igarashi. Konami. 2003.
- ☞ *"Castlevania: Symphony of the Night"*, Toru Hagihara. Konami. 1997.
- ☞ *"Devil May Cry"*, Hideki Kamiya. Capcom. 2001.
- ☞ *"Devil May Cry 2"*, Hideaki Itsuno. Capcom. 2003.
- ☞ *"Devil May Cry 3"*, Hideaki Itsuno. Capcom. 2005.
- ☞ *"Double Dragon"*, Yoshihisa Kishimoto. Technos Japan Corporation. 1987.
- ☞ *"Fable"*, Peter Molyneux. Lionhead Studios. 2004.
- ☞ *"Fahrenheit/Indigo Prophecy"*, David Cage. Atari. 2005.
- ☞ *"Final Fantasy"*, Hironobu Sakaguchi. Square. 1987.
- ☞ *"Final Fantasy II"*, Hironobu Sakaguchi. Square. 1988.
- ☞ *"Final Fantasy III"*, Hironobu Sakaguchi. Square. 1990.
- ☞ *"Final Fantasy IV"*, Hironobu Sakaguchi. Square. 1991.
- ☞ *"Final Fantasy V"*, Hironobu Sakaguchi. Square. 1992.
- ☞ *"Final Fantasy VI"*, Hironobu Sakaguchi. Square. 1994.
- ☞ *"Final Fantasy VII"*, Yoshinori Kitase. Square. 1997.
- ☞ *"Final Fantasy VIII"*, Yoshinori Kitase. Square. 1999.
- ☞ *"Final Fantasy IX"*, Hiroyuki Itō. Square. 2000.
- ☞ *"Final Fantasy X"*, Motomu Toriyama. Square. 2001.

- ☞ *"Final Fantasy X-2"*, Motomu Toriyama. Square. 2003.
- ☞ *"Final Fantasy XI"*, Koichi Ishii. Square. 2002.
- ☞ *"Final Fantasy XII"*, Hiroshi Minagawa. Square-Enix. 2006.
- ☞ *"Grand Theft Auto: Vice City"*, Navid Khonsari. Rockstar. 2002.
- ☞ *"Ico"*, Fumito Ueda. Sony Computer Entertainment. 2001.
- ☞ *"Killer 7"*, Suda 51. Capcom. 2005.
- ☞ *"Kingdom Hearts"*, Shinji Hashimoto. Square. 2002.
- ☞ *"Kingdom Hearts: Chain of Memories"*, Shinji Hashimoto. Jupiter. 2004.
- ☞ *"Kingdom Hearts 2"*, Shinji Hashimoto. Square-Enix. 2005.
- ☞ *"Mario Bros."*, Shigeru Miyamoto. Nintendo. 1983.
- ☞ *"Super Mario Bros 3"*, Shigeru Miyamoto & Takashi Tezuka. Nintendo. 1988.
- ☞ *"Super Mario World"*, Takashi Tezuka. Nintendo. 1990.
- ☞ *"Metal Gear Solid"*, Hideo Kojima. Konami. 1998.
- ☞ *"Pokemon Red & Blue"*, Satoshi Tajiri. Nintendo. 1996.
- ☞ *"Pokemon Yellow"*, Satoshi Tajiri. Nintendo. 1998.
- ☞ *"Resident Evil 0"*, Koji Oda. Capcom 2002.
- ☞ *"Resident Evil"*, Misumisa Hosoko & Shinji Mikami. Capcom. 1996.
- ☞ *"Resident Evil 2"*, Hideki Kamiya. Capcom. 1998.
- ☞ *"Resident Evil 3"*, Kazuhiro Aoyama. Capcom. 1999.
- ☞ *"Resident Evil 4"*, Kuniomi Matsushita & Shinji Mikami. Capcom. 2005.
- ☞ *"Resident Evil Code: Veronica"*, Hiroki Katô. Capcom. 2000.
- ☞ *"Silent Hill"*, Keiichiro Toyama. Konami. 1999.
- ☞ *"Silent Hill 2"*, Masashi Tsuboyama. Konami. 2001.
- ☞ *"Silent Hill 3"*, Kazuhide Nakazawa. Konami. 2003.
- ☞ *"Silent Hill 4: The Room"*, Suguru Murakoshi. Konami. 2004.
- ☞ *"Space Invaders"*, Tomohiro Nishikado. Midway. 1978.
- ☞ *"Tennis for Two"*, William Higinbotham. 1958.
- ☞ *"Tomb Raider"*, Toby Gard. Eidos. 1996.
- ☞ *"Tomb Raider II"*, Gavin Rummery. Eidos. 1997.
- ☞ *"Tomb Raider III"*, Vicky Arnold. Eidos. 1998.
- ☞ *"Tomb Raider: The Last Revelation"*, Toby Gard. Eidos. 1999.

- ☞ "Tomb Raider: Chronicles", Richard Morton. Eidos. 2000.
- ☞ "Lara Croft: Tomb Raider: The Angel of Darkness", Richard Flower. Eidos. 2003.
- ☞ "Tomb Raider: Legends", Toby Gard. Eidos. 2006.