

# Las pantallas en juego, un recorrido por las relaciones mediáticas entre videojuegos y cinematografía

*Screens at play, a journey through the media relations between video games and cinematography*

# 9

RESEÑA



## Blanca López

Universidad Autónoma Metropolitana

Profesora investigadora del Departamento de Investigación y Conocimiento para Diseño, responsable del grupo Diseño, Humanidades y Filosofía de la Cultura, y del programa de investigación Cultura Lúdica y Humanidades Digitales; coordina el Posgrado en Procesos Culturales para el Diseño y el Arte de la División de Ciencias y Artes para el Diseño en la Universidad Autónoma Metropolitana en Azcapotzalco. Presidenta de DIGRA MX Asociación de Investigación de Juegos Digitales. Desarrolla investigación sobre lenguaje y videojuegos. Participa en la Academia de las Familias Mexicanas contra la y es parte del Comité Científico del Observatorio Internacional sobre Políticas de Drogas.

belp@azc.uam.mx

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9666-8739>

RECEPCIÓN: 2024-10-05 / ACEPTACIÓN: 2024-10-23

### Datos del libro reseñado:

López Pérez, B., Rangel Jiménez, M. y Meritano Corrales, E. (2024) *Videojuegos y cinematografía*. Universidad Autónoma Metropolitana.

**Palabras clave:** Videojuegos; Teorías cinematográficas; Narrativa; narrativa audiovisual

## 1. A MANERA DE ANTECEDENTE

La obra de los profesores-investigadores responde a los resultados de investigación obtenidos del programa Cultura Lúdica y Humanidades Digitales, que se ha desarrollado desde el año 2020 hasta la fecha. Con el proyecto de investigación anterior, Videojuegos y Lenguaje, se identificó la necesidad de trabajar a profundidad el vínculo que los videojuegos y la cinematografía han tenido desde los años 80. Los materiales transitan, a través de nueve capítulos, desde las adaptaciones de títulos comerciales hasta la apropiación y transformación de los lenguajes audiovisuales.

Si bien es cierto que las imágenes movientes proyectadas en pantallas guardan varios as-

pectos comunes, también lo es que las relaciones que establecen con su lectura e interpretación varían de un medio al otro. Esto tiene como resultado distintas formas de constituir el lenguaje propio de un medio y, con ello, hacer evidente otras formas de pensar. En consecuencia, no resulta extraño que, a pesar de compartir temáticas, el videojuego y la cinematografía ofrecen experiencias estéticas diferentes pero que se conectan a manera de extratexto, particularmente cuando se trata de franquicias populares.

Con base en lo anterior, la obra *Videojuegos y Cinematografía* parte de los caminos abiertos por su antecesora para reconocer que, lejos de alejarse los modelos de análisis de la cinematografía, los puede integrar en relaciones de mayor complejidad en cuanto al lenguaje. Para el estudiantado, este punto es de interés, ya que les permite identificar alcances y limitaciones de ambos medios y lenguajes, para poder trabajar sobre sus vínculos con mayor precisión.

En la experiencia docente de los autores, una de las dificultades que enfrenta la formación para el diseño y desarrollo de juegos y videojuegos es el atribuir características y facultades a los medios digitales que no son, por mucho, novedosas. Sin embargo, estas responden a los imaginarios sociales alrededor de los usos de las tecnologías digitales. El texto *Videojuegos y Cinematografía*, si bien es un producto de investigación, puede apoyar a los docentes a visibilizar las diferencias de comportamiento entre lenguajes para proponer desarrollos viables, desde la conceptualización.

Los autores han trabajado durante casi diez años en la construcción de marcos teóricos y formas de análisis de juegos y actividades lúdicas, con el objetivo de ofrecer elementos para la formación de diseñadores críticos, capaces de proponer experiencias lúdicas con distintas finalidades. Mucho del trabajo que se muestra a lo largo de los capítulos es producto de

la investigación en videojuegos junto con la docencia en diseño y el diseño y desarrollo de juegos de rol y videojuegos. La mayor parte de los resultados se encuentran publicados en forma de artículos en diversas revistas y como capítulos de libros; sin embargo, es necesario señalar que tal vez sean los *showrooms* de juegos, seminarios y coloquios los espacios donde mejor se aprecia la labor de investigación. En esos espacios, la dimensión de la investigación aplicada se hace presente, lo que permite no sólo la difusión de resultados, sino la integración de comunidades a través de la diversión.

## 2. LÍNEAS DE TRABAJO

La obra persigue el objetivo de identificar los modelos de análisis generados desde el lenguaje cinematográfico que han sido aplicados al estudio del lenguaje videolúdico, para trascenderlos y generar nuevos modelos inter y transdisciplinarios de análisis. Estos deben permitir la comprensión profunda del funcionamiento del videojuego como lenguaje autónomo de otros lenguajes audiovisuales. Se generaron cuatro líneas de trabajo para dar estructura a las temáticas de manera general, aunque en la construcción de los textos, estas se podían mezclar y entrelazar.

La primera es *Videojuegos como adaptaciones*. La adaptación implica una traducción entre lenguajes que puede o no resultar afortunada. Los mecanismos narrativos pueden y/o deben cambiar de acuerdo con la construcción de la experiencia estética que cada medio ofrece y es necesario identificar y explicar cómo es que se dan estos cambios entre el lenguaje cinematográfico y el videolúdico. Estas diferencias pueden apreciarse tanto en la escritura de guiones como en la puesta en pantalla, así como en mecanismos hacia el interior de las historias narradas. Para la segunda, *Videojuegos como diseño de experiencias narrativas*, se habla

sobre la recepción de la experiencia narrativa como parte de los aspectos que se contemplan en los diseños de experiencias. Son varios los factores que juegan en la construcción de expectativas y en la experiencia vivida tanto del espectador cinematográfico como del videojugador, por lo que el estudio sobre las diferencias y coincidencias entre las experiencias estéticas ofrecidas por cada medio puede ofrecer elementos valiosos tanto para su comprensión profunda como para su diseño y desarrollo.

La tercera y cuarta corresponden a los casos más frecuentes con los que los investigadores tenemos contacto, sobre todo cuando se buscan referentes culturales afines a los intereses de nuestros estudiantes. La tercera línea de trabajo fue *Videojuegos, sagas y transmediaciones*: gran número de videojuegos ha generado familias de títulos que ofrecen entregas secuenciadas, a lo largo de las cuales expresan tanto desarrollo de personajes tridimensionales como propuestas de construcción de universos narrativos. De la misma forma, algunas de estas propuestas trascienden el medio del videojuego para incluir, en la construcción del universo narrativo, otros soportes como el cine, las series, animaciones, los cómics, entre otros. Esto implica hacer uso de otras formas de narración que desplazan el centro del conflicto del personaje a los del mundo construido.

La cuarta y última directriz corresponde a *Videojuegos, cinematografía y legitimación*, y es una dimensión de particular complejidad ya que hace evidentes formas de interacción entre los dos medios y sus industrias para competir por capital simbólico en la cultura mediática contemporánea. Tanto el videojuego como la cinematografía responden a demandas de producción y consumo gestadas en los ámbitos de los capitales culturales y económicos. A pesar de ser ambas producciones de gran relevancia en cuanto a mercado, lo cierto es que no son

valoradas de la misma forma en su dimensión cultural. Esta diferencia de legitimación es producto de factores de distinta naturaleza que impactan en las formas de producción, consumo y valoración, así como en la construcción identitaria de las personas que participan de esos ámbitos.

### 3. QUÉ ESPERAR DEL LIBRO

El libro *Videojuegos y Cinematografía* no solo revela las relaciones mediáticas y de producción que ambos medios mantienen, sino que hace evidente que su vínculo apuesta por la permanencia. A través de los textos de investigadores de varias universidades nacionales, docentes, desarrolladores de videojuegos y productores de contenidos, se construyen nueve capítulos. Los autores trabajan títulos de grandes franquicias como *Star Wars*, *Castlevania* y *Fallout*, pero también voltean a ver el papel que juegan videojuegos *AA* e *indie*, lo que ofrece un corpus de análisis diverso que permite mostrar a los lectores una mirada diacrónica de más de cuarenta años.

La obra muestra marcos teóricos complejos y diversos. Van desde perspectivas sociológicas y antropológicas que cubren formas de consumo e imaginarios sociales, hasta trabajos desde el campo de la narratología y los *film studies* que dan cuenta de fenómenos como son adaptación, la traducción e, incluso, la transmediación. Cabe señalar que, sin perder el rigor académico, los capítulos también reflejan mucho la formación de voces producto de décadas de convivencia con el cine y los videojuegos, pero también con cómics, televisión y medios digitales. De ahí que la postura general del libro sea de integración y de diversificación de lenguajes y formas de pensar el mundo desde la experiencia de los autores, es decir, videojugadores latinoamericanos.