

Mario-Paul Martínez Fabre [Altea-España]

Gameplay abierta. Intertextualidad, intermedialidad y autorreferencia en la partida de juego.

Gameplay open. Intertextuality, intermediality and self-referentiality in the game play.

RESUMEN

La práctica totalidad de los videojuegos, incluso aquellos enmarcados bajo la etiqueta *indie*, operan en el circuito que hoy conocemos como la *cultura de masas*. Dentro de este espacio de convergencia cultural y mercantil, el videojuego ha crecido rodeado de otros congéneres del *mainstream* como el cine, los cómics, los videoclips, los parques de atracciones, etc. Este hecho resume, en una primera instancia, el carácter abierto del videojuego y el continuo *feedback* al que, por su misma naturaleza, se someten -deliberadamente o no- muchos aspectos de su desarrollo. Al mismo tiempo, da buena cuenta de cómo, si se desea investigar en profundidad un juego digital, es necesario atender, entre otros aspectos, a su papel como texto en sí, y como receptor de otros textos y lenguajes, externos o internos, a su ámbito. Desde este artículo se propone establecer un campo de análisis *referencial* que implica, primero, considerar al videojuego como un texto orgánico y multiforme, y segundo, el encuentro con la diversidad de discursos y lenguajes cruzados que lo conforman (*intertextualidad* e *intermedialidad*) y que, en sus solapamientos, reiteran sus propias formas (*autorreferencialidad*).

ABSTRACT

Practically all video games, including those framed under the *indie* label, are now operating in the circuit known as *mass culture*. Within this cultural and commercial space of convergence, the video game has grown up surrounded by other mainstream congeners such as cinema, comics, music, amusement parks, etc. In the first instance, this summarizes, the openness of the video game and the continuous feedback which, by nature, -deliberately or not- many aspects of its development are submitted. At the same time, gives a good idea of how, if it's desired to research in depth a digital game, it's necessary to look at the importance, among other aspects, of the role as a text in itself, and as a recipient of other texts and languages, internal or external, to its field. What this article proposes to establish, is a referential field analysis which involves first, to consider the game as a multiform and organic text, and second, the encounter with the diversity of discourses and cross-language that it comprises of (*intertextuality* and *intermediality*) and that, in their overlaps, reiterate their own forms (*self-referentiality*).

PALABRAS CLAVES / KEYWORDS

Intertextualidad, intermedialidad, autorreferencia, cultura de masas, remake, pastiche, videojuego, cine, cómic, literatura.

Intertextuality, intermediality, self-referentiality, mass culture, remake, pastiche, video game, cinema, comic, literature.

Profesor Asociado en la Facultad de Bellas Artes de Altea de la Universidad Miguel Hernández, Departamento de Ciencias Sociales y Humanas.

1. Introducción

La práctica totalidad de los videojuegos, incluso aquellos enmarcados bajo la etiqueta *indie* (independiente), operan en el circuito que hoy conocemos como la *cultura de masas*. Dentro de este espacio de convergencia cultural y mercantil (a merced de las políticas de serialización y reproducción que atomizan el gusto popular), el videojuego ha crecido rodeado de otros congéneres del *mainstream* como el cine, los cómics, los videoclips, los parques de atracciones, etc., quienes, por convivencia o desacuerdo, no sólo han inspirado su desarrollo, sino también han recibido sus influencias.

Este hecho resume, en una primera instancia, el carácter abierto del videojuego y el continuo *feedback* al que, por su misma naturaleza, se someten -deliberadamente o no- muchos aspectos de su desarrollo. El porqué, cuándo se analiza o se juega a una de estas plataformas, afloran pautas o reminiscencias de otras artes (cinematográficas, literarias, musicales, etc.), e ideas, presas hoy, de los tejemanejes acaparadores de la *cultura de masas* (de temas eruditos como la mitología o la religión a los *memes* más toscos que circulan por Internet). Al mismo tiempo, da buena cuenta de cómo, si se desea investigar en profundidad un juego digital es necesario atender, entre otros aspectos, a su papel como texto en sí (construido con un lenguaje/medio característico), y como receptor de otros externos o internos, a su ámbito.

Siguiendo este ejemplo tomado de la lingüística, al videojuego (entendiéndolo como un texto que se expresa mediante su propio lenguaje) se le puede describir como una organización de signos interrelacionados cuyo principal fin es la plasmación de un discurso. Incluida esta idea en el ámbito de la *cultura de masas*, al videojuego no puede aislarse en una probeta sin atender a la multiplicidad de contextos sociales, mercantiles, históricos, etc. implícitos en su desarrollo y en su conexión con otros discursos y productos de la sociedad de consumo (Moxey, 2003, p.50). Asimismo, si se atiende al videojuego desde su cariz textual -es decir, entendiéndolo de nuevo como texto-, se puede “operativizar” el análisis de su significación sobre otros productos de la *cultura de masas* que camuflan su componente textual a través de su consideración común como objetos “ajenos” a la discursividad (los videojuegos son habitualmente concebidos para el entretenimiento o para la actividad competitiva, sin más: Pérez, 2010, p.76).

Este punto de vista es el que puede nombrarse -si se me permite arriesgar con una categoría creada *ex novo*- como

perspectiva *referencial*. Un campo de análisis que implica primero, considerar al videojuego como un texto orgánico y multiforme (especialmente, desde que opera en los sistemas en red como Internet), y segundo -y de nuevo, desde este marco polimórfico y textual-, encontrar la diversidad discursos y lenguajes cruzados que lo conforman y que, en sus solapamientos, reiteran sus propias formas. Siguiendo estas ideas, nos encontramos, por un lado, con los patrones que formulan factores como la *intertextualidad* y la *intermedialidad*, y por otro, con las problemáticas derivadas de la *autorreferencia*. Si bien, y como se desgranará detenidamente a lo largo del artículo, las primeras se dedican a los solapamientos entre diversos textos y entre los diversos lenguajes encargados de aglutinarlos, la segunda se enfrenta al fenómeno de la repetición y la “serialidad” como rasgos predominantemente constitutivos en el régimen estético de la *cultura de masas*.

La apreciación de este campo de análisis, no coarta (ni menoscaba) los otros estudios y teorías del juego, como pueden ser la misma *teoría de los juegos* (representada entre otros autores por Huizinga, Caillois o Sutton-Smith) y que vendría a definir un conjunto mayor de análisis alrededor de la influencia del juego (de cualquier clase) sobre la sociedad. U otras perspectivas más específicas de la lúdica digital como la *ludogogía* (Aarseth, Juul), la *narratología* (Jenkins, Mateas, defienden un área conjunta con la anterior) o la *procesualidad* (Bogost). Tampoco impide la convivencia con otras corrientes de investigación aplicables a esta área, como pueden ser, dado el caso, los estudios visuales, los estudios cognitivos o las teorías de la representación. Ya que, si por ejemplo, para el análisis de un juego se hace necesario discernir factores de tipo económico o social (*Judogogía*), de tipo narrativo (*narratología*) o de tipo técnico -en los que, en su funcionamiento, emergen nuevas ideas- (*procesualidad*), también se hace indispensable comprender cuáles han sido las formas, textos o los lenguajes que, a diversos niveles de su estadio creativo, han penetrado en los estamentos del juego.

Bien es cierto que este punto de vista, dedicado específicamente a las interconexiones textuales y formales, y a los diversos de niveles de referencialidad (y autorreferencia) estratificados alrededor de los videojuegos y las prácticas culturales que le rodean, trabaja en un espacio muy próximo al campo de estudio de la *ludología*. A sabiendas de que ésta, en su definición más básica, se ocupa de analizar al videojuego desde las ciencias sociales, la informática y las humanidades, se podría señalar que también engloba esta mirada *referencial* como un objeto más de su heterogéneo campo de investigación. Sin embargo, considerando la

amplitud del área *ludológica* (ocupada en un rango de investigación que puede ir desde la preocupación por los tasas económicas en la descarga de juegos, a los problemas de programación que presenta una plataforma en un teléfono móvil), y considerando también el peso específico la teoría *intertextual* e *intermedial* y su derivación en el discurso *autorreferencial* (muy presentes también en otros campos del pensamiento y la cultura), se hace necesario un enfoque más pragmático que “aligere” sus campos de acción y los dote, a cada uno, de una mirada independiente. Para tratar este último caso, a continuación se estudiarán dos paradigmas asentados en el campo en el campo de la *cultura de masas* como son la franquicia de Capcom, *Resident Evil*, y la serie de productos derivados del concepto (primeramente film) *Death Race*.

2. Material y métodos

La *intertextualidad* y la *intermedialidad* son en principio cuestiones que, tal y como se ha comentado, atañen por un lado, a los encabalgamientos entre diversos textos, y por otro, al lenguaje o medio que se emplea para aglutinarlos. Se trata, en este sentido, de dos fenómenos muy próximos -de hecho hay autores que los emplean conjuntamente bajo un mismo término- a los que sólo separa una cuestión: la *intertextualidad* se refiere en concreto a cómo se relacionan los textos (por ejemplo, como el contenido específicamente narrativo de un libro –la historia que cuenta– influye en el desarrollo del guión –historia también– de un videojuego), y la *intermedialidad* se refiere justamente a la relación que se crea al conectar cada uno de los lenguajes que emplean estos textos (por ejemplo, un videojuego creado a principios de los 80 presentará sonidos estridentes y símbolos –corazones, barras de energía, de puntuación, etc.– para indicar el progreso y resistencia del jugador, aspectos lingüísticos que bien podrían trasladarse a las imágenes de una película para trazar, o bien una referencia directa al videojuego clásico, o bien para crear nuevas lecturas/mensajes en la gran pantalla).

Si se siguen estas líneas, en realidad, no son aspectos difíciles de detectar. En el primer caso, la *intertextualidad*, podríamos usar el ejemplo de cómo la trama y los personajes de la película *El Padrino* (Francis Ford Coppola, 1972) son la fuente original que marca la historia central del videojuego homónimo (Electronic Arts, 2006). Es evidente que los desarrolladores del juego, para mantener en cierto grado el espíritu del film sin perder la *jugarabilidad* y el interés

por la partida, trabajaron en las conexiones y traducciones de un texto a otro: por ejemplo, para iniciar al jugador paulatinamente en el universo mafioso, se creó un personaje nuevo (Aldo Trapini) quién siendo niño contempla el asesinato de sus padre a manos de una banda rival (los Barzini). Don Vito Corleone (personaje que pasó por calumnias semejantes en el film) será el "Don" de la familia que conforta al niño, diciéndole que cuando crezca y aprenda lo suficiente podrá vengarse. Este personaje está diseñado para ser, entre otros aspectos, un conductor y un conector argumental entre el texto central del film y el del videojuego; es un producto necesario del *intertexto*. En el mismo ejemplo del *Padrino*, también se pueden detectar casos de *intermedialidad* al analizar qué herramientas formales o qué medios (no textos), emplearon los desarrolladores del juego para solidificar estos intercambios entre film y videojuego: una muestra es el uso de las voces originales de los actores del film para dar vida a los personajes virtuales, incluida la del fallecido Marlon Brando; gracias a este refuerzo medial (que corresponde a una herramienta sonora no a un concepto de texto/argumento) entre ambas plataformas de entretenimiento, el videojuego vio reforzada la "credibilidad" y coherencia del universo mafioso extraído del film.

A pesar de representar una muestra sintomática de los continuos solapamientos e hibridaciones que se suceden en la cultura contemporánea (especialmente en la *cultura de masas*), así como de los diversos regímenes estéticos que alberga, la *intertextualidad* y la *intermedialidad*, en el momento que nos ocupa, todavía no están completamente acotadas en su definición científica. En la diversidad de textos y autores que tratan estas ideas (Jameson, Deleuze y Guattari, Baudrillard, Eco, quienes, por citar algunos ejemplos, han inspirado a otros autores que en sus textos tratan directamente estos efectos sobre la cultura audiovisual y los videojuegos como Darley, Manovich o Blanchet), muchas veces, sus axiomas se cruzan y se mixtifican dando lugar a nuevas (re)lecturas, lo que en cierto modo plantea una metáfora en su significado: al igual que su (aún) abierta definición, la *intertextualidad* y la *intermedialidad*, son el resultado de un hiperbólico y polimorfo juego de referencias cruzadas (de hecho, los conceptos que encierran sendas definiciones también aparecen bajo otros nombres o ideas afines como la *transtextualidad*, la *interdiscursividad*, la *transmedialidad*, etc.). Aún así, la práctica totalidad de las premisas descritas -contando con sus propias afinidades o divergencias- apuntan al hecho de que, en estos intercambios a diversos niveles entre objetos y discursos culturales, se generan nuevos textos y nuevos recursos (inter)lingüísticos.

El concepto de *intertextualidad* sitúa al texto como un conjunto de relaciones construidas gracias a otros textos. Es decir, un fenómeno “caníbal” que funciona en la absorción y repetición de (múltiples) fuentes de variada procedencia. Aplicada al análisis de un videojuego, la *intertextualidad* indica la apertura de un diálogo entre éste y muchas otras artes y modos de expresión, tanto populares como eruditos. A su vez, dándole una vuelta de tuerca más a su concepto, puede implicar también la superposición de textos que tratan de sí mismos o de su ámbito. Un “rizar el rizo” semejante a lo que en literatura se conoce como “mise en abyme”, en referencia al procedimiento narrativo que imbrica una narración dentro de otra.

La idea de *intermedialidad* aludida en este artículo se deriva, en una primera instancia, de las ideas tratadas por autores como Müller (1994, p.219), André Gerault y François Jost (2000, p.9) o Deleuze y Guattari (1972 y 1980) quienes, coinciden en señalar un momento en el que la acelerada convergencia de medios establece nuevas proposiciones en los estudios culturales. Esto permite establecer un nuevo punto de vista para el análisis del conjunto de condiciones que hacen posible los cruzamientos y la concurrencia de medios, mientras que también permite el análisis de las figuras resultantes de estos intercambios. De tal manera, la *intermedialidad* viene a subrayar, cuando no ampliar, el concepto de *intertextualidad* al referirse al cariz metalingüístico entre los distintos sistemas de codificación que emplean los textos surgidos en las distintas áreas de la cultura y el entretenimiento. Por otro lado, el modelo de la *intertermedialidad* abre una puerta al fenómeno contemporáneo de la narración multi-plataforma (en muchos aspectos afín al concepto de *cross media*) que promueven los grandes conglomerados entre sus diversas plataformas de cine, Internet, TV, cómics, videojuegos, etc. y que permite, como se trata a continuación con el ejemplo de *Resident Evil*, a estas compañías vender “marcas narrativas” a través de “múltiples canales de entrada” (Pérez cita Scolari, 2009, p.589).

3. Resultados

Analicemos un videojuego –hoy enorme franquicia- como *Resident Evil* desde el aspecto *referencial* que apunta, principalmente, a su *intertextualidad* e *intermedialidad*. Bajo esta mirada, la serie de productos originada por la compañía Capcom presenta un importante caso de estudio en cuanto a que primero fue una plataforma receptora de influencias, hasta el punto de asimilar

conceptos trillados en otras áreas (el mito del zombie, el terror psicológico, la pandemia, etc.), y en cuanto a que, segundo y gracias a su notable éxito, se consolidó no sólo como promotora del género, sino también como precursora de relevantes derivados como, por ejemplo, los videojuegos del tipo *survival horror* (*House of The Dead*, Sega, 1998, *Forbidden Siren*, Sony, 2003, y *Silent Hill*, Team Silent, 2006). También porque, hoy y con el reciente estreno de la sexta parte de su principal gama de juegos, *Resident Evil 6* (2012), se comprueba cómo se han girado las tornas y los últimos abanderados de su línea, se presentan, a su vez, como un receptáculo de influencias de otros productos de corte zombie que recogieron en su momento la inspiración de la franquicia de Capcom.

Resident Evil es en la actualidad uno de los máximos referentes del espacio de los videojuegos y cuenta con más de 40 juegos aparecidos en la práctica totalidad de plataformas (consolas, computadoras domésticas, teléfonos móviles, etc.). Su éxito se debe, principalmente, al haber sabido trasladar la mitología zombie sobre la acción y la dinámica de un videojuego. Este continuado éxito le ha permitido también saltar de las pantallas de software digital a las pantallas de cine y TV (producciones de Hollywood, películas de animación 3D y *anime*, etc.), así como a las estanterías de las librerías y tiendas especializadas de cómics (dónde encontraremos libros, cómics, juegos de cartas, un amplio surtido de *merchandising*, etc.). En parte, porque Capcom ha ofrecido habitualmente sutiles variantes del concepto original adaptadas a las tendencias del momento (por ejemplo, derivar sus productos hacia modelos de juego de más acción), y, en parte también, porque ha desplegado desde la historia principal de *Resident Evil*, un universo propio en una multiplicidad de medios (cine, cómics, libros) intercambiando historias y líneas argumentales de forma complementaria.

Con esta fulgurante carrera de adaptaciones e intercambios (17 años desde la aparición del primer juego) ¿cómo no tener presente, en el momento de analizar uno de sus videojuegos, el punto de vista *referencial* que alude a sus estrategias del *intertexto* y el lenguaje? Para seguir este caso de estudio, y comprobar los intercambios que se originan en estas idas y vueltas entre textos y plataformas, tomemos como fuente de análisis el primer y último juego de la saga principales editados hasta el momento.

A todas luces, la supervivencia frente a una horda de zombies, no es una idea original de Capcom. La figura del zombie, separada o junto a su masa de congéneres, lleva largo tiempo por las

corrientes de la cultura popular. Mucho antes de la aparición del juego, los “muertos vivientes” arrastraban su maltrecha estampa por libros (*The Magic Island*, William Seabrook, 1929), películas (*The Plague of the Zombies*, John Gilling, 1966), cómics (*Creepy*, 1964-1983) o, incluso, videoclips (*Thriller*, Jhon Landis, 1983). De hecho, la primera manifestación plástica del mito del zombie se remonta a casi 300 años antes del juego de Capcom. Paul-Alexis Blessebois se refirió a ella en su libro *Le Zombie du Grand Pérou* (1697), donde narra sus periplos con lo sobrenatural en la islas Guadalupe y Perú. No se pretende con estos argumentos que, desde la perspectiva *referencial*, sea necesario practicar tales “zambullidas” históricas, ni mucho menos aplicar el grueso de las anotaciones encontradas al análisis del juego. Pero sí recalcar, que, en un caso como éste (denso y rico en referencias), los antecedentes y precursores directos de *Resident Evil* (Seabrook, Romero, Gilling, Fulci, etc.) también recibieron otras influencias e hicieron de ellas un discurso que, en último caso y según qué aspecto a tratar en su análisis, pueden tenerse en cuenta. Tómese, por ejemplo, el caso de una investigación aplicada a *Resident Evil* desde el aspecto de la literatura gótica y de terror: habría que hacer un balance entre las citadas obras de Blessebois y Seabrook, pero también con maestros de las historias góticas como Allan Poe o Ambrose Pierce que tantearon el tema.

En principio, y en centrándonos en el primer juego aparecido de *Resident Evil*, el referente ineludible es el universo zombie creado por George A. Romero en su primera etapa cinematográfica: *La Noche de los Muertos Vivientes*, *El Amanecer de los Muertos*, (1978, conocida en España como *Zombi*) o *El Día de los muertos* (1985). En ellas -como también dejan entrever otros films coetáneos como los de Lucio Fulci (*Zombie*, 1979)- el fenómeno zombie adquiere el status de plaga imparable e incontrolable, cuyos miembros solo piensan en alimentarse de la carne de los vivos. La mayoría de las veces, el motivo de esta resurrección masiva suele ser un agente radioactivo o químico (un virus), lo que deja a los “no muertos” en un estado demacrado, sin mucha inteligencia o reflejos; su peligro reside, entonces, en su número y su voracidad.

Las claves que establece Romero en sus películas son las mismas que se inscriben como base textual/argumental en el juego de Capcom. Un grupo de agentes de rescate, se refugia en una tenebrosa mansión huyendo de las grotescas criaturas (más adelante se descubre que han sido afectadas por un virus) que les asedian. A estas cualidades del texto original de Romero, se le suma una última que el director también empleaba en sus films, el *homo homini lupus* (el hombre es un lobo para el hombre) o los conflictos

internos entre los supervivientes. Los personajes del juego, como los de los films de Romero, terminan descubriendo que algunos de sus compañeros son, en realidad, más peligrosos que los zombies que los acosan. La apropiación de estos esquemas, como bien subrayan los clichés empleados (los zombies que se arrastran y gimen, humanos de fondo perverso, etc.), no ocultan ni la influencia de Romero ni el solapamiento de sus ideas; más bien invitan al fetichismo que, en su mismo homenaje, proporciona a los amantes del género la inmersión en vivo (interactiva) en sus historias.

En cuestiones que atañen a los trasvases en el lenguaje –ya no argumento- de ambos medios (*intermedialidad*), los patrones son igualmente evidentes; el lenguaje del cine, en este caso el de las producciones de terror al que también acude Romero en sus films, sirve de base formal al juego. Las mismas secuencias introductorias, intercaladas antes de la inminente partida (también al final del juego), se realizaron mediante filmación real, es decir, utilizando actores y escenarios preparados para la ocasión. Estas escenas se rodaron, además, bajo el peculiar estilo de las películas de horror de serie B (en las que se encuadran los films de Romero), con movimientos de cámara exagerados, perspectivas aberrantes, luces enfáticas, música altisonante, etc. A lo largo de la partida, ya inmersos en el espacio digital, estos efectismos característicos de este tipo de cine amenizarán algunas de las escenas y situaciones más memorables del juego como, por ejemplo, cuando encontramos a un zombie devorando un cuerpo humano, y este se gira lentamente hacia la cámara, mostrando su deshumanizado rostro.

Al mismo tiempo, el intercambio lingüístico entre cine y videojuegos también se inscribe en el diseño y planteamiento de los escenarios del juego. En *Resident Evil*, aunque el jugador controla a un personaje poligonal (modelado en 3D), los escenarios se realizaron mediante una imagen en mapa de bits (estática); factor por el que los diseñadores, al escoger la posición de la cámara, predeterminaron una serie de encuadres también característicos del género de terror de serie B. Las perspectivas escogidas son (al margen de su función práctica) aberrantemente exageradas, con abundancia de planos cenitales y contrapicados, que potencian deliberadamente la tensión. Estos recursos, en realidad, ya fueron utilizados 4 años antes por otro de los precursores del género *survival horror*, el juego *Alone in the Dark* (Infogrames, 1992). En éste, algunas de las perspectivas escogidas para los escenarios (también estáticos) ya despuntaban intencionadamente hacia la búsqueda de la tensión y el ambiente del cine de terror. También

otros recursos formales empleados en *Resident Evil*, como las secuencias de resolución de puzzles y enigmas intercalados entre las secuencias de acción, aparecían en *Alone in the Dark*. Tanto en uno como en otro, los jugadores, además de probar su pericia aniquilando enemigos, tenían que devanarse los sesos por los escenarios para descubrir nuevos pasadizos, abrir cajas fuertes ocultas o encontrar llaves maestras. Al respecto, se puede “retroceder” otro eslabón, y trazar una referencia con un juego anterior a ambos -para muchos, el primero del tipo *survival horror*- que colocaba la resolución de puzzles en el epicentro de una mansión embrujada: *Sweet Home* (Nintendo, 1989).

Tal y como se ha comentado, la buena aceptación tanto de crítica como de ventas de *Resident Evil*, inició una oleada de juegos del tipo *survival horror*, al mismo tiempo que reactivó la moda zombie en los circuitos de la cultura popular. Durante los años consecutivos, especialmente en la primera década tras el estreno del juego, aparecerán múltiples figuras alrededor de este género, algunas de ellas esenciales para entender su devenir actual y algunas de ellas clave, también, para entender el rumbo que ha ido tomando el producto de Capcom. En el cine, la versión cinematográfica de *Resident Evil* se estrenó el mismo año que *28 Días Después* (Dannye Boyle). Ambas marcaron un punto y aparte en el tema de los “no-muertos”: La primera por ser una de las primeras adaptaciones cinematográficas de videojuegos de alto éxito en taquilla, y la segunda por redefinir el género (y abrir un consecuente debate entre los fans) con transgresores zombies más salvajes y rápidos. Dos años más tarde, de la mano de Alexander Witt se estrena *Resident Evil: Apocalipsis*, segunda parte del primer film y el *remake* del film de Romero *El Amanecer de los Muertos*, de Zack Snyder. Edgar Wright presenta, también en el 2004, su carismática revisión del mito zombie en clave humorística, *Zombies Party*. La cadena de productos cinematográficos sigue su curso mientras, en otros medios como la literatura, *Zombi. Guía de Supervivencia* de Max Brooks (2003), o el cómic, se comienza a editar la famosa serie *Walking Death* (Robert Kirkman y Tony Moore, 2003), se expande también honrosamente el género.

La permanente oleada zombie, con todos sus hallazgos y los altibajos (hoy sigue con films como *Zombieland*, Ruben Fleisher, 2009, o la serie de TV basada en el cómic *Walking Death*, Frank Darabont, 2010) ha terminado afectando también el curso creativo del producto de Capcom. De forma que, para analizar su último gran estreno, *Resident Evil 6*, tendríamos que revisar el mismo *feedback* y los nuevos textos que esta franquicia ha generado o

recibido lo largo de estos años de continuos “productos zombie”. Por ejemplo, siguiendo la estela de films como *28 Días Después* o *REC* (Jaume Blagueró y Paco Plaza, 2007) en los que los zombies ganan velocidad y ferocidad, en la saga *Resident Evil* los mismos han ido aumentando su astucia y rapidez hasta el punto, como en el último juego, de llegar a controlar armas. Esta nueva celeridad, ha hecho que *Resident Evil*, en especial desde la quinta parte, abandone paulatinamente su aspecto más misterioso por un espectáculo de *acción* que se adapta, además, al lenguaje de los juegos de este tipo (como pueden ser la saga *Uncharted*, Naughty Dog, 2009-2012 o *Tomb Raider*, Core Design, 1996-2013). Prueba de ello es, por ejemplo, la disposición de la cámara, que ya no se presenta con aberrantes perspectivas predeterminadas, sino que se sitúa por encima del hombro del personaje principal (acompañándole en sus movimientos) para permitir una mayor dinámica de juego: más puntería, más disparos, más acción.

Con el ejemplo de *Resident Evil* pueden observarse detalladamente los efectos de la superposición de textos/argumentos (*intertextualidad*) y lenguajes (*intermedialidad*) en un videojuego, y cómo estos sirven de apoyo, incluso si sólo actúan de forma tangencial, para su evolución creativa y mercantil. Este último aspecto se ve favorecido por las industrias del videojuego (y los grandes conglomerados tras ellas) quienes encuentran, en estos campos híbridos, no sólo un discurso unificador que aglutina público (jugador, espectador, lector, etc.), sino también un modelo para diversificar su expansión y sus ganancias. Su objetivo es crear un producto capaz traspasar medios (pasar del cine al libro, del cómic y al videojuego, etc.) y reiterarse, en lo posible, como en una marca o producto identificable (y familiar) en cualquier contexto. Como señala Darley (2001, p.220):

En muchas de las prácticas visuales culturales de la cultura de masas de hoy en día –desde hace tiempo saturada de mediaciones (visuales)- la intertextualidad ha quedado institucionalizada como norma estética. Invariablemente, las referencias se hacen ante todo, a formas, textos, estilos e imágenes anteriores o ya existentes. Este fenómeno puede adoptar muchas variantes, pero raramente, si que alguna vez lo consigue, escapa al círculo de vicioso de su propio confinamiento en la autorreferencia.

Como un espejo esmerilado, en productos del tipo *Resident Evil*, reverbera un compendio de signos y alusiones, seriadas y superpuestas, que se refirieren tanto a los videojuegos como a otras áreas de la cultura y el consumo. En este hiperbólico reflejo de reflejos, se observa también una proliferación de signos repetitivamente regulados que abocan al cariz *autorreferencial* al

que alude Darley en la cita anterior. Autores como Eco, Jameson o Baudrillard, en los que Darley se inspira para sus conclusiones, suscriben con él la idea de la *autorreferencialidad* como un factor sintomático de la cultura contemporánea. En sus textos, conceptos como la repetición, la redundancia, la serie, la reproducción, etc. terminan ensalzando el pastiche y la obra infinita -aquella que no deja de repetirse en su base, sin innovar más que en ligeras variaciones- como la unidad de medida de la nueva cultura audiovisual. De ahí la necesidad de recalcar lo *autorreferencialidad* y este factor doble (*intertextualidad* e *intermedialidad*) como puntos importantes en la configuración de un producto como el videojuego: muchos de estas plataformas tienden por naturaleza a la absorción y empleo de referencias internas y externas, y gustan de los subtextos, clichés, y pastiches que resultan de estos cruces y sus reiteraciones.

Cabe matizar, que el término *autorreferencialidad* (como ocurre en los casos anteriormente citados de la *intertextualidad* o la *intermedialidad*) no es concepto exclusivo de este artículo y, como tal, aparece también en otros textos y discursos de muy diversa índole. En estos puede aparecer señalando ideas cercanas a las aquí empleadas, o puede dar cuenta de otros aspectos que, aún reservando su etimología, se derivan hacia diferentes latitudes. En este sentido, el uso aquí apuntado de la *autorreferencialidad* defiende las ideas de repetición y pastiche como herramientas constructivas de la cultura audiovisual contemporánea y, por tanto, no se refiere directamente al empleo que de ella hacen ciertas herramientas retóricas como podrían ser la *metaficción*, la *reflexividad* o la *metalepsis*, especialmente activas en áreas narrativas de la lengua/literatura o lo cinematográfico/televisivo. En esencia, la *metaficción* trataría la *autorreferencialidad* como un motivo útil para desarrollar una narrativa consciente de sí misma y aficionada a expresar su propia condición de artificio. La *reflexividad*, ahondaría en lo *autorreferencial* integrando la conciencia del autor en el argumento. Y la idea de *metalepsis*, desde la perspectiva de la retórica audiovisual, funcionaría como una figura de ruptura de la lógica con la que crear relaciones entre imágenes distintas (por ejemplo, un personaje de ficción que lee un libro en el que un personaje de este libro, de súbito, se dirige a él). Ninguna de estas ideas, como se ha apuntado, afectaría de un modo directo a la definición que aquí se emplea de *autorreferencialidad* (sin significar esto que no pudiesen aparecer tangencialmente en ella) ya que, básicamente, todas tratan sobre conexiones internas “ficción-no ficción” muy próximas a la relación entre creador y obra.

En este artículo, en cambio, la *autorreferencialidad* tiende a ser mayormente un sinónimo de auto-reiteración, de sistema recursivo, empleado –como alude el siguiente caso de estudio (*Death Race*)– por el mercado y la cultura audiovisual contemporáneos para construirse y definir las líneas de sus productos. Dicho de otro modo, la *autorreferencialidad* vendría a ser, desde esta mirada, una fórmula instaurada paulatinamente en estas últimas décadas por empresas y creadores para asegurar el éxito (sobrevivir-vender).

Algunas de las sagas de videojuegos más importantes actualmente en el mercado se rigen bajo este patrón (auto)referencial. Tomemos esta vez, el caso del producto *Death Race*, para extender el análisis de los efectos de las referencias internas y externas a un peldaño más: bajo la idea general de un producto que, además de estas cualidades, gusta y sobrevive en la referencia constante a sí mismo (*autorreferencialidad*).

El director Paul Bartel y el productor Roger Corman estrenaron en 1975 *Death Race 2000*. Un film de corte futurista, dónde la religión, la política y los *mass media* disfrutaban al unísono de una sangrienta carrera de bólidos en la que todo vale, desde puntuar por atropellar a un peatón, a cruzar la línea de meta el primero arramblando con el contrario. Al año de su estreno, aparece la máquina *arcade Death Race* (Exidy, 1976) servida de una doble polémica: puede honrarse con ser el primer blanco declarado de la censura en la historia digital (con el Consejo Nacional de Seguridad, la CBS, la NBC y el National Inquirer entre otros, encabezando la cruzada anti-videojuegos violentos). Pero también puede ser laureada por ser la primera máquina *arcade* que se “apropia” de un texto ajeno (el del film de Bartel y Corman) sin permiso alguno por parte de la productora cinematográfica.

Casi 40 años después de la aparición del film y de la máquina *arcade*, la idea original de *Death Race 2000* continúa perviviendo en una serie de intercambios entre cómics, videojuegos y películas que cristaliza, por el momento, en el *remake* homónimo dirigido por Paul W. Anderson, *Death Race* (2008) y sus consiguientes secuelas, *Death Race 2* y *3 Death Race 3: Inferno* (ambas dirigidas por Roel Reiné en 2010 y 2013, respectivamente).

En 1995, el efímero sello Roger Corman's Cosmic Comics (propiedad del productor del film original), publica *Death Race 2020*, un cómic escrito por Pat Mills y dibujado por Kevin O'Neill que, como si título indica, transcurre 20 años después de los acontecimientos de la película. Con la excusa del retorno de su

protagonista (el piloto apodado Frankenstein), al universo construido en el film se le incluirán nuevas situaciones y personajes como Von Dutch, Rick Clown o Steppenwolf. La serie –que no tuvo mucha repercusión- da buena cuenta por parte de sus autores de cómo un texto cinematográfico de este tipo puede ser fácilmente extrapolable a otro como el del cómic. También de cómo su lenguaje, igualmente explícito e icónico, puede crear objetos reconocibles y memorables, capaces de abrir puertas a nuevos *remakes* y adaptaciones o, como ya ocurrió anteriormente (con el caso de la máquina *arcade* de Exidy), apropiaciones.

Este es el caso de *Carmaggedon* de Stainless Games (1997). Una plataforma de juego posterior que, siguiendo la estela de la máquina *arcade* de Exidy, se apropia también del texto original (las referencias al film *Death Race 2000*, son más que evidentes y según parece, Stainless Games ya había tratado de obtener sin éxito la licencia de la película para editar el juego) para darle un giro aún más extremo a las carreras motorizadas en su versión digital. La diferencia con la máquina *arcade* que le precede es su total desinhibición frente al tema de la violencia. *Carmaggedon* se apropia del lenguaje (cruelmente) ácido del film y del cómic, para orquestar un considerable aumento de sangre y entrañas, y haciendo, incluso, más entretenido puntuar *combos* (combinaciones) de atropellos encadenando muertes, que llegar el primero a la meta.

Once años después, “la carrera de la muerte” vuelve a actualizarse con el *remake* del director Paul W. S. Anderson, *Death Race*. Él mismo se encarga del guión de la película –seguramente con el beneplácito de Corman, quién aparece en los títulos de crédito como parte de los productores ejecutivos- simplificando incluso la historia del film original: tipos rudos, chicas guapas y asfalto y sangre sin apenas rastro, esta vez, de los toques místicos o políticos del iconoclasta film de Bartel y Corman. La variación más notable es, como en el ejemplo de *Carmaggedon*, una cuestión de forma: al film se le incorporan elementos y factores directamente tomados de los videojuegos de coches violentos. Juegos como el mismo *Carmaggedon*, o *Twisted Metal* (Sony Entertainment, 1995) que, desde el lanzamiento del film original, vienen forjando el género de la carrera violenta. Así, el *remake* de *Death Race* ofrece una superposición del corpus del film original, con los hallazgos formales propuestos en los videojuegos citados. Por la película desfilan armas descomunales, trampas mortíferas y vehículos estrafalarios que no ocultan parte de su deuda con los juegos en los que se inspira. En este sentido, es notable el caso de la incorporación de los *power ups* en el contexto del film.

Recordemos que los *power-up's* son “potenciadores” o “poderes especiales” que añaden capacidades adicionales al personaje o entorno del juego. En el film *Death Race*, se racionaliza en lo posible esta idea del *power up* convirtiéndolo en un disco adherido a la carretera que, cuando el bólido lo pisa, desbloquea el acceso a una característica del vehículo (por ejemplo, desbloqueando el uso de una ametralladora, bombas, un escudo, etc.).

Como puede observarse, los solapamientos, actualizaciones o “depuraciones” sufridas de una plataforma a otra, aunque también afectan al texto/argumento, mantienen la idea original. Es más, no sólo se reitera a lo largo de los años, sino que mantiene un diálogo consigo misma para (re)encontrar nuevas lecturas que ofrecer al público (y sus nuevas generaciones). En este sentido, textos y lenguajes se enroscan en un discurso *autorreferencial*, ensimismado en reproducir sus esquemas, que se retroalimenta mediante las variaciones que surgen de su repetición. Ligeras o complejas, estas variaciones son las que distinguen una (re)adaptación de otra y las que formulan, junto a rasgos anteriores, una regulación estética basada en la serialización y recombinación “perpetua”.

4. Discusión y conclusiones

Salvando las obviedades del *remake* o el homenaje bajo el que operan algunos videojuegos, se ha pretendido recalcar especial atención al aspecto (aquí nominado) *referencial*, mediante el cual se desgranar la variedad de estratos tras el desarrollo y mercantilización de un videojuego. Sea atendiendo a la *intertextualidad*, que se ocupa de las permutas entre sus textos internos y externos, sea atendiendo también a su *intermedialidad*, como un refuerzo del análisis anterior centrado en lenguaje que los enlaza. Como se ha demostrado con el caso de *Resident Evil*, en la constitución de muchos videojuegos las deudas y las influencias de otros textos y medios afloran de destacable manera a diversos niveles de su estructura. Si en este ejemplo, los fundamentos de sus textos y lenguajes son deudores tanto al cine de Romero y seguidores de la serie de terror B, o a precursores del *survival horror* como como *Alone in The Dark* y (en menor medida) *Sweet Home*, también a *Resident Evil* le deben mucho otros posteriores destacados del género zombie del cine, del cómic, de la literatura o de los mismo videojuegos, entre otros.

Por otro lado, la notable polifonía de auto-alusiones del ejemplo de *Death Race* (ahora más que obra, un concepto), surgidas en los diversidad de idas y venidas entre ideas y formatos a largo de casi 30 años, nos demuestra las constantes relecturas o revisiones que ejercen por sistema en la actualidad muchos de los productos de la *cultura de masas*. Una práctica que cuenta con el respaldo de las industrias del videojuego para responder, tanto a un interés creativo, como a una búsqueda de “familiaridad” entre publico y producto que aumente los beneficios.

Todas estas cuestiones *referenciales*, parten del análisis de un sistema generalizado de creación y difusión en la *cultura de masas* (y en el videojuego como objeto participante en ella) que, tal y como se ha comentado, se conecta con los estudios emprendidos desde la *ludología* y puede servir de acción directa o complemento a otras áreas de estudio próximas como la *narratología* o la *procesualidad*. La propuesta desplegada en este artículo no pretende, por tanto, ser un sustituto de otras aproximaciones teóricas al videojuego, ni mucho menos oponerse a las categorías de estudio citadas, sino que su pretensión es la de subrayar la relevancia de este punto de vista en el momento de analizar la etimología, desarrollo y profusión de un videojuego. Sea para encontrar que, bajo esta óptica *referencial*, un videojuego tiene poco que argumentar, o sea para reflotar, en su análisis, elementos esenciales en su construcción ligados a la intermediación de cuerpos internos o ajenos a éste.

Referencias

- Aarseth, E., (1997) *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, Johns Hopkins University Press.
- Aarseth, E., (2001) "Computer Game Studies, Year One". *Game Studies*, núm. 1, <http://www.gamestudies.org/0101/editorial.html>. [Accesado 29/02/2013].
- Aarseth, E., (2007) *Investigación sobre Juegos: Aproximaciones Metodológicas al Análisis de Juegos*. En Jugabilidad: arte, videojuegos y cultura [nodo en línea]. *Artnodes*. N.º 7. Universitat Oberta de Catalunya <http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/763>. [Accesado 30/02/2013].
- Beaudrillard, J., (1996) *El Crimen Perfecto*. Barcelona, Anagrama.
- Beaudrillard, J., (1978) *Cultura y Simulacro*. Barcelona, Editorial Kairos.
- Blanchet, A., (2010) *Des Pixels a Hollywood. Cinéma et Jeu Vidéo. Une histoire économique et culturelle*. París, Pix'N Love Editions.
- Bogost, I., (2006) *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. Massachusetts, MIT Press.
- Caillois, R., (1979) *Man, Play and Games*. Nueva York, Schocken Books..
- Darley, A., (2002) *Cultura Visual Digital*. Barcelona, Paidós.
- Delueze, G. y Guattari, F., (1972) *El Anti-Edipo*. París, Les éditions de Minuit.
- Delueze, G. y Guattari, F., (1980) *Mil Mesetas*. París, Les éditions de Minuit.
- Eco, U., (1986). *Faith in Fakes: Essay*. Londres, Secker and Warburg.
- Flanagan, M., (2009). *Critical play. Radical Game Design*. Cambridge, Massachusetts, MIT Press.
- Gaudreault, A., y Jost, F., (2000) "La Croisée de Médias". *Sociétés & Représentations*, N° 9, Avril 2000. París, Publications de la Sorbonne.
- Jameson, F., (1992) *Signatures of the Visible*. Londres, Routledge.
- Jameson, F., (1995) *El Posmodernismo o la Lógica Cultural del Capitalismo Avanzado*. Barcelona, Paidós.
- Juul, J., (2005) *Half-Real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Massachusetts, MIT Press.

Jenkins, H., (2009) *Fans, Blogueros y Videojuegos. La Cultura de la Colaboración*. Barcelona, Paidós Comunicación.

Huizinga, J., (2002) *Homo Ludens*. Madrid, Alianza Editorial.

Manovich, L., (2005) *El Lenguaje de los Nuevos Medios de Comunicación*. Barcelona, Paidós Comunicación.

Moxey, K., (2003) *Nostalgia de lo Real. La Problemática Relación de la Historia del Arte con los Estudios Visuales*. Revista Estudios Visuales número 1 (p. 41-59). <http://www.estudiosvisuales.net/revista/index.htm>. [Accesado 29/02/2013].

Müller, J., (1994) "Top Hat et l' Intermedialité de la Comédie Musicale". Cinémas: revue d'études cinématographiques / Cinémas: Journal of Film Studies, vol. 5, n° 1-2, 1994, (p. 211-220). <http://www.erudit.org/revue/cine/1994/v5/n1-2/1001014ar.pdf> [Accesado el 14/04/2013].

Pérez, Ó., (2010) *Análisis de la Significación del Videojuego. Fundamentos Teóricos del Juego, el Mundo Narrativo y la Enunciación Interactiva como Perspectivas de Estudio del Discurso*. Tesis de licenciatura. Departamento de Comunicación. Universidad Pompeu Fabra.

Scolari, C., (2009) "Transmedia Storytelling: Implicit consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production". En: International Journal of Communication, 3, pp. 586-606. On-line :<http://ijoc.org/ojs/index.php/ijoc/article/viewFile/477/336> [Accesado el 14/04/2013].

Sutton-Smith, B., (2009) *The Ambiguity of Play*. Harvard, Harvard University Press.