

Punto de vista y videojuegos. Un acercamiento multidisciplinar

Francisco Javier Gómez Tarín (Universitat Jaume I) – fgomez@com.uji.es

Agustín Rubio Alcover (Universitat Jaume I) – rubioa@com.uji.es

Adrián Tomás Samit (Universitat Jaume I) – atomsamit@yahoo.com

Resumen: El estudio del formato del videojuego carece, hoy por hoy, de suficientes bases epistemológicas y de metodologías sólidas en nuestro entorno cultural, colonizado en exceso por la influencia anglosajona. Por el contrario, dos soportes que se están viendo desbordados por el auge de aquél, como son la literatura y el cine, cuentan con una dilatada y profunda tradición teórica y analítica. Al hilo de la comparación de sendos casos prácticos interrelacionados, como la novela de James Ellroy *L.A. Confidential*, su adaptación fílmica homónima por parte de Curtis Hanson (1997) y el videojuego *L.A. Noire*, el presente texto reflexiona acerca de la posibilidad de extrapolar las herramientas para determinar el punto de vista de esas dos modalidades de relato al terreno videolúdico.

Palabras clave: Videojuegos; Narrativa audiovisual; Punto de vista; Teoría de la imagen; Narrativa

1. Introducción

Uno de los elementos esenciales en todo discurso audiovisual es la constitución (generativa y hermenéutica) del punto de vista. Desde la teoría fílmica, hemos venido elaborando nuestra posición sin descartar las herencias procedentes de la narratología, pero intentando llegar a una reelaboración constructiva. Es evidente, por otro lado, la interdependencia que se ha gestado en los últimos años entre las diversas facetas de la cultura digital y el texto cinematográfico. En este contexto, los videojuegos son un producto cuya hibridación se sitúa en un rango absolutamente privilegiado para el estudio de los aspectos enunciativos, en tanto acercamiento parcial pero altamente cualitativo.

Pero este es un camino que debe recorrerse paso a paso, de ahí que en las páginas que siguen intentemos una aproximación al propio concepto de punto de vista desde la perspectiva fílmica, a la relación cine-videojuegos, ejemplificada de forma paradigmática en el producto denominado *L.A. Noire*, y a la adaptación cinematográfica de la novela de James Ellroy *L.A. Confidential*. Una aproximación de carácter multidisciplinar que pretende únicamente iniciar un camino de análisis aplicado entendido como punto de partida.

2. Concepto global: Punto de vista

Obviaremos aquí la exposición de un marco teórico que recorra la puesta al día del concepto porque es algo que hemos desarrollado en anteriores trabajos (Gómez Tarín, 2009, 2011, 2012), por lo que lo que exponemos a continuación es el resultado al que previamente habíamos llegado y que aquí se constituye en petición de principio.

Los tres ejes decisorios del ente enunciator en el seno del relato audiovisual (narradores, focalización y ocularización/auricularización) actúan, en nuestro criterio, dialécticamente y simultáneamente para construir el punto de vista. El punto de vista es una posición/perspectiva de carácter moral e ideológico ante el mundo que tiene su origen en la autoría del discurso y su destino en el proceso hermenéutico, sean o no coincidentes los resultados finales de la fruición. Por tanto, en la línea que construye tal perspectiva, hay dos tipos de discurso: el discurso en origen (voluntad enunciativa) y el discurso del texto (resultado de la interpretación espectral o del analista), siendo este último el que podemos denominar, de facto, el discurso-discurso, el verdadero discurso, puesto que solamente la actualización hermenéutica le confiere vigencia. Lo que verdaderamente importa no es tanto la proporción de saberes que se da en las relaciones narrador–personaje, ni tampoco si la posición de cámara confiere una mirada subjetiva u objetiva, o si una voz narradora insta un flujo de sentido... lo que importa es qué información es transmitida al espectador por la suma de todos estos factores, atendiendo a ellos de forma simultánea.

En primer lugar, el *ente enunciator*, denominado *autor implícito* o *meganarrador*, siempre está presente en todo relato audiovisual, puesto que es la figura teórica, el ente conceptual que lo edifica. Tal enunciator puede o no

tener presencia explícita en el significante, bien a través de marcas, bien mediante enunciaciones delegadas, de acuerdo al siguiente esquema:

- Meganarrador** (siempre presente y en la cima de la jerarquía, ya que controla todo):
- **Oculto** → Transparencia enunciativa.
 - **Manifiesto**:
 - *Mediante procesos significantes* → Quiebra la transparencia a través de su evidenciación mediante marcas enunciativas en el significante.
 - *Con desvelamiento del dispositivo*. Siempre gradual.
 - *Sin desvelamiento del dispositivo*. Siempre gradual.
 - *Como instancia narradora*:
 - *Rótulos* → Informaciones e índices.
 - *Voces* (enunciación delegada): **MATERIALIZACIÓN**
 - *Over* (narrador no personaje).
 - *Off* (narrador autor, en casos extremos).
 - *Narradores* (enunciación delegada): **PERSONALIZACIÓN**
 - *De primer nivel* (gestión del relato marco global que se dirige al espectador o a un narratario externo al mismo)
 - *Homodiegéticos*, si son personajes en la historia que cuentan.
 - *Heterodiegéticos*, si no son personajes en la historia que cuentan.
 - *De segundo a n nivel*: (gestión de subrelatos que se dirigen a narratarios explícitos o hipotéticos pero internos).
 - *Homodiegéticos*, si son personajes en la historia que cuentan.
 - *Heterodiegéticos*, si no son personajes en la historia que cuentan.

Un segundo paso es poder determinar, además de las figuras de narrador en que el ente enunciativo se apoya, la representación que lleva a cabo. Para ello, no solamente habrá que fijarse en los narradores sino en la transmisión de los saberes (focalización) y visión – sonido (ocularización y auricularización).

Si la focalización es el saber que se transmite a través del ente enunciativo o de un personaje que protagoniza la narración, podemos reducir a dos los términos clasificatorios: omnisciente e interna. No obstante, cabe una matización en este territorio, ya que el ejercicio de la omnisciencia puede ser pleno (acceso a todos los puntos de vista y a todas las situaciones, incluso a la intimidad de los personajes) o limitado (cuando los personajes son abordados desde una posición testimonial con privilegio para alguno de ellos). Este sería nuestro esquema:

Focalización:

- *Interna.*
- *Omnisciente.*
 - Plena.
 - Limitada.

Del mismo modo, por lo que respecta a la ocularización (y, subsidiariamente, a la auricularización), la clasificación debe optar por hablar de marcas; así, las excepciones se barajan desde la perspectiva de la gradualidad que debe presidir cualquier opción taxonómica y, en el caso de la interna, podemos hablar de marcas explícitas y marcas implícitas. Lo cual plantea el siguiente esquema taxonómico:

Ocularización y auricularización:

- *Interna.*
 - Con marca explícita.
 - Con marca implícita.
- *Omnisciente.*

Un primer intento por cruzar a nivel global esta serie de propuestas tipológicas nos da el siguiente cuadro resumen:

Meganarrador (siempre presente y en la cima de la jerarquía, ya que controla todo):

- **Oculto** → Transparencia enunciativa. Presumiblemente la focalización y la ocularización/auricularización serán omniscientes.
- **Manifiesto:**
 - *Mediante procesos significantes* → Sigue siendo el meganarrador, que permanece físicamente oculto, como es lógico, pero que quiebra la transparencia a través de la evidenciación mediante marcas enunciativas, en mayor o menor grado, del dispositivo. En este caso, que es simultáneo al resto y puede compartirlos, se puede dar cualquier tipo de focalización y ocularización/auricularización.
 - *Con desvelamiento del dispositivo.*
 - *Sin desvelamiento del dispositivo.*
 - *Como instancia narradora:*
 - *Rótulos* → Sigue siendo el meganarrador, que quiebra la transparencia mediante la inscripción de tal marca. Como en el caso anterior, aunque habitualmente la focalización y la ocularización/auricularización serán omniscientes, puede darse cualquier tipo de relaciones, ya que esta marca es también simultánea y compartida.
 - *Voces* (enunciación delegada): **MATERIALIZACIÓN**
 - *Over* (narrador no personaje). Presumiblemente, la focalización y la ocularización/auricularización serán omniscientes.
 - *Off* (narrador autor) → Si se manifiesta como autor. Sigue siendo el meganarrador, que quiebra la transparencia al identificarse a sí mismo y vincularse al relato. Presumiblemente, focalización será interna (caso del relato autodiegético) de forma gradual y la ocularización/auricularización será omnisciente.

Actas – IV Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – IV CILCS – Universidad de La Laguna, diciembre 2012

- **Narradores** (enunciaciones delegadas): **PERSONALIZACIÓN**
 - *De primer nivel:* presumiblemente, el narratario será asimilado al espectador, la focalización será interna, y la ocularización/auricularización será omnisciente o interna.
 - *Homodiegéticos*, si son personajes en la historia que cuentan.
 - *Heterodiegéticos*, si no son personajes en la historia que cuentan.
 - *De segundo a n nivel:* presumiblemente, el narratario será asimilado a un personaje, la focalización será interna, y ocularización/auricularización será interna u omnisciente.
 - *Homodiegéticos*, si son personajes en la historia que cuentan.
 - *Heterodiegéticos*, si no son personajes en la historia que cuentan.

Nuestro siguiente paso será intentar calibrar esta serie de posibilidades para llegar al establecimiento de los diferentes puntos de vista con una premisa de partida que, a su vez, es doble: el punto de vista en origen siempre vendrá determinado por la voluntad autoral; el punto de vista en el momento de la fruición dependerá de la capacidad del espectador para sumar al texto su propio bagaje cultural y su comprensión del mundo; el texto, de acuerdo con los recursos utilizados, propiciará una mayor o menor apertura de la lectura y de la participación espectacular.

Para visualizar más gráficamente la propuesta es conveniente establecer un mapa de relaciones que intente ligar los diferentes parámetros, puesto que todos ellos son susceptibles de dialécticas interactivas:

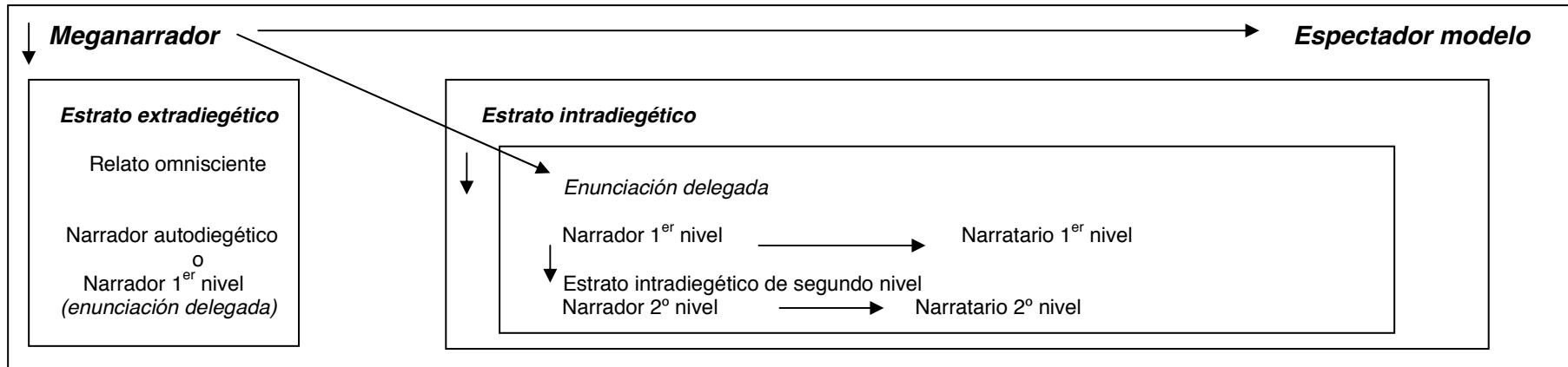
NARRADORES		FOCALIZACIÓN	OCULARIZACIÓN	PROCEDIMIENTO
MEGANARRADOR	ENUNCIACIONES DELEGADAS			
OCULTO		OMNISCIENTE	OMNISCIENTE	TRANSPARENCIA
MANIFIESTO	PROCESOS SIGNIFICANTES	OMNISCIENTE o SEGÚN COMBINACIONES	OMNISCIENTE o SEGÚN COMBINACIONES	EXTRAÑAMIENTO
MANIFIESTO	INSTANCIA NARRADORA: RÓTULOS	OMNISCIENTE o SEGÚN COMBINACIONES	OMNISCIENTE o SEGÚN COMBINACIONES	INFORMACIONES e INDICES
MATERIALIZADO	INSTANCIA NARRADORA: VOZ OVER	OMNISCIENTE	OMNISCIENTE	ENUNCIACIÓN DELEGADA HETERODIEGÉTICA
MATERIALIZADO	INSTANCIA NARRADORA: VOZ OFF	INTERNA GRADUAL HASTA AUTODIEGÉTICA	OMNISCIENTE	ENUNCIACIÓN DELEGADA SEGÚN GRADO
PERSONALIZADO	PRIMER NIVEL	INTERNA	OMNISCIENTE / INTERNA	HOMODIEGÉTICA / HETERODIEGÉTICA
PERSONALIZADO	SEGUNDO NIVEL	INTERNA	OMNISCIENTE / INTERNA	HOMODIEGÉTICA / HETERODIEGÉTICA

Los términos (procedentes de la narratología) homo y heterodiscursivo son una complicación innecesaria y la utilización de los conceptos intra y extradiegético responde mejor a una posición en el relato en tanto estratos siempre condicionados por la estructura formulada por el meganarrador y, por lo tanto, resultan asimismo innecesarios para nuestros propósitos. Los siguientes esquemas nos ayudarán a generar los términos de la aplicación posterior de nuestras propuestas:

Estructura del discurso:

Autor real

Espectador



Resumen global de parámetros:

Meganarrador			Focalización	Ocularización	Enunciación	Punto de vista					
	ORIGEN	FRUICIÓN									
Oculto Manifiesto	Procesos significantes	Instancia narradora			No marcada: transparencia	Naturalizado	Naturalizado	Cerrado			
					Marcada: extrañamiento	Marcado gradual	Abierto gradual	Según nivel			
	Rótulos		Combinable	Combinable	Marcada: informaciones / índices	Marcado limitado	Abierto limitado				
		Materialización									
	Voz over		Omnisciente	Omnisciente	Marcada: delegada heterodiegética	Marcado naturalizado	Abierto limitado	Según marcas			
		Voz off		Interna Gradual	Omnisciente	Marcada: delegada hasta autodiegética	Marcado ilimitado	Abierto gradual	Según marcas		
	Personalización	Primer nivel	Homodiegético	Interna							
							Marcada: subjetiva	Marcado limitado	Abierto limitado	Según marcas	
							Marcada: omnisciente gradual	Marcado naturalizado	Abierto limitado	Según marcas	
		Segundo a n nivel	Heterodiegético	Interna	Omnisciente						
								Marcada: subjetiva	Marcado limitado	Abierto limitado	Según marcas
								Marcada: omnisciente gradual	Marcado naturalizado	Abierto limitado	Según marcas
	Homodiegético	Interna	Interna	Omnisciente							
							Marcada: subjetiva	Marcado limitado	Abierto limitado	Según marcas	
							Marcada: omnisciente gradual	Marcado naturalizado	Abierto limitado	Según marcas	
Heterodiegético	Interna	Omnisciente	Omnisciente								
						Marcada: omnisciente gradual	Marcado naturalizado	Abierto limitado	Según marcas		
						Marcada: omnisciente gradual	Marcado naturalizado	Abierto limitado	Según marcas		

3. Teoría y práctica: Literatura, Cine y Videojuegos

Pero el juego teórico se queda en elucubración y malabarismo cuando no puede anclarse en su aplicación práctica. Precisamente el pragmatismo que supone su comprobación con los productos audiovisuales concretos es lo que nos permite afianzar los marcos teóricos de partida y avanzar ampliando, retipologizando, asumiendo contradicciones y, en su caso, destruyendo bases que considerábamos fiables para construir otras nuevas. Esto es mucho más evidente en un momento como el presente en que los discursos están en una fase de mutabilidad e hibridación absoluta, con lo que las concepciones cerradas del pasado “hacen agua” con facilidad e incluso quedan obsoletas.

Es imprescindible establecer nuevas bases que nos permitan dilucidar si esta vía de constitución del punto de vista puede ser útil al enfrentarla a los relatos audiovisuales contemporáneos. Tales relatos no pueden ni deben limitarse a la cinematografía puesto que se da una muy amplia serie de posibilidades:

1. El cine contemporáneo, como es lógico, como piedra angular.
2. La relación entre cine documental y cine de ficción. Hibridación.
3. Las partículas narrativas contextualizadoras y/o envolventes de los discursos audiovisuales (créditos, *teasers*, *trailers*, continuidades...)
4. Las secuencias-tipo o secuencias-paradigma.
5. Las series dramáticas en televisión.
6. Los microrrelatos (cortos, pero también micrometrajados, con independencia del soporte: móviles, etc.)
7. Los videojuegos en sus distintas formulaciones.
8. El cine en la red (seriado o no).
9. Los relatos hipermedia en la web: *webdoc* y similares.
10. Los multimedia e hipermedia.
11. Las multipantallas como máxima expresión de la *mise en abîme*.
12. La realidad virtual y la realidad extendida.
13. Los relatos en todo tipo de nuevos soportes que con seguridad surgirán en el futuro inmediato.
14. Las redes sociales y la constitución de relatos en su seno.

La lista podría ser ilimitada en la práctica pero tiene el valor de situarnos ante un objeto de trabajo que constatamos como prácticamente inabarcable y para el que es necesario un cierto orden y disciplina. Intentaremos, pues, una primera aproximación aplicando estos conceptos al texto *L.A. Confidential*, desde su formato libro, al cinematográfico y al videojuego (*L.A. Noire*).

4. Aproximación a los videojuegos

Sean cuales sean las características definitorias de los videojuegos (Gómez Tarín, 2012), se dan una serie de procedimientos diferenciales y definitorios de entre los que queremos poner de manifiesto que:

- La inmersión del jugador se produce por medio de una entidad delegada con la que deben darse unos mecanismos de identificación; a esta identidad le denominamos “avatar”.
- El avance del juego está vinculado directamente a procedimientos preestablecidos que responden a las decisiones tomadas por el jugador y que son transmitidas a través de sus terminales-interfaces-sentidos (las manos juegan un papel esencial en este proceso aunque, desde fecha reciente, se van produciendo una serie de avances tecnológicos muy sofisticados, tales como las relaciones espaciales mediante el *interface* de la Wii o el reconocimiento físico a través de cámara incorporada del *Kinect* de XBOX).
- En la mayoría de los casos, la parada en el desarrollo del juego se produce por una ausencia de instrucciones por parte del jugador o por la conclusión del juego y/o nivel, salvo en algunas excepciones como el caso de los juegos *on-line* o los de universos persistentes.
- La vinculación entre el avatar y el jugador tiene que ser lo más estrecha posible, lo cual establece mecanismos representacionales que abundan en la construcción de un punto de vista subjetivo (hablamos en líneas generales, a sabiendas de que existen juegos que experimentan con avatares que son antitéticos al jugador)
- La presencia física del avatar en la escena, en las ocasiones en que aparece su entidad completa y no el anclaje en su mirada exclusivamente, condiciona el establecimiento de los puntos de vista en relación al personaje en cuestión, propiciando la semisubjetividad y/o la mirada imposible (planos cenitales, cámaras aéreas, *travellings* muy rápidos o movimientos de cámara de 360°) Esta exacerbación de la “mirada imposible” no es otra cosa que una exhibición casi pornográfica del “dispositivo” que coloca la tecnología en primer plano, incluso por encima del relato y/o del acto mostrativo.

Cine y videojuegos comparten, por supuesto, esa percepción de la imagen móvil (en ambos casos engañosa, puesto que el cine tampoco es otra cosa que una sucesión de imágenes estáticas que, al procesarse a una determinada velocidad y gracias al *efecto phi* se convierten en efecto-movimiento, pero el movimiento, propiamente dicho, es en realidad inexistente) Para constituir esa sensación dinámica, se apropian ambos de una serie de procedimientos que ordenan las imágenes en una determinada sucesión y aplican cánones tales como los relativos a la puesta en escena, a la planificación, al *raccord*, a la ley de los ejes, y parámetros fotográficos, hasta construir la espacialidad y

temporalidad que, ordenadas en una cadena sintagmática adecuada (montaje), confieren al discurso su plenitud.

Hay al menos dos elementos esenciales que distancian a los videojuegos del cine (la prioridad es estrictamente cronológica). Y esa distancia es absolutamente radical e insalvable, incluso ontológica:

- 1) la impresión de realidad, que en los videojuegos no tiene entidad alguna ni tiene por qué darse, ya que el jugador es plenamente consciente del universo en que ejecuta sus comandos, sea cual sea la calidad gráfica, incluso si esta es hiperrealista, y
- 2) la identificación.

Este segundo parámetro nos interesa muy especialmente porque es evidente que el espectador cinematográfico, arrojado por la oscuridad de la sala, lleva a cabo su “viaje inmóvil” (Burch dixit) mediante esa visión divina que se identifica con el dispositivo para llegar a la identificación (valga la redundancia) con personajes y tramas; identificación que llega a ser una suma de sensaciones que devienen en un vivir por delegación las incidencias de un texto audiovisual cuyo principio y fin han sido prefijados y que una y otra vez pasará ante sus ojos –si así lo desea– en similares condiciones y con la exasperante repetición de lo que siempre es igual. No podemos hablar de un espectador pasivo, pero, desde luego, no es físicamente participante sino sensorialmente y, en ocasiones, conceptualmente. Su visión de mundo, enfrentada al mundo posible presente en el film, otorgará una experiencia que se constituye a su vez en saber sobre el mundo, reflexivo o no, crítico o no, dependiendo de la capacidad de distanciamiento y participación crítica que ese espectador instituya. En esta dinámica, el efecto de realidad es un canon.

El jugador de videojuegos no precisa para nada que tal identificación se produzca; solamente debe saber su lugar en el juego (el puesto de su avatar) y hacer avanzar la trama mediante su participación física, sus decisiones. Y esto nos lleva a un tercer elemento no menos radical: la jugabilidad.

La película no puede “jugarse”, el videojuego no permite “detenerse”. Maticemos mejor esta frase: es evidente que la fruición del film es un acto de visión-audición con una mayor o menor inmersión personal en el mismo y una mayor o menor participación crítica, pero la proyección avanza cronológicamente y de principio a fin, repitiéndose en cada ocasión; la esencia del acto fruitivo en una película es su contemplación, el juego está totalmente al margen (experiencias como el “odorama” han sido absolutamente frustrantes y, ¿por qué no decirlo?, fracasos estrepitosos). El videojuego, por su parte, tiene su propia esencia, por definición, en la participación del jugador (no espectador); en consecuencia, jugar es su elemento clave; al decir que no permite detenerse queremos significar que el juego solamente tiene lugar en tanto en cuanto el jugador esté participando de él, siendo cualquier elemento adicional ajeno al proceso de jugabilidad, ya que remite a experiencias que deshacen la categoría de jugador momentáneamente para convertir a este en espectador (el tiempo de la mayor parte de las *cut scenes*).

La relación entre los componentes audiovisuales de un videojuego y de una película mantienen diferencias de fondo en lo relativo a las características enunciativas y en la generación del “punto de vista” (elemento este esencial en el cine) El jugador de videojuegos está claramente en el exterior del mundo posible construido, en cuya diégesis está representado por su avatar; esta exterioridad, tan diferente de la cinematográfica, lleva consigo la frustración cuando aparecen elementos transgresores de la gestión en primera persona: las *cut scenes* rompen la continuidad fruitiva por mucho que puedan revestir características muy poderosas e incluso positivas para el desarrollo del juego, sean de tipo informativo, contextualizador o incluso de transición y/o recompensa. Por otro lado, si el juego se limitara a su “jugabilidad”, los elementos adicionales que pudieran conferirle mayor densidad por el manejo de una información documental extra, se verían alterados en detrimento de la calidad global del producto. Esta es una contradicción aparentemente insalvable, toda vez que la aparición de las escenas cinemáticas obligan al jugador a detener su flujo o, cuando menos, a suavizarlo (hay algunos casos en los que estas escenas permiten un cierto nivel de participación: habrá que esperar la evolución de un juego como *L.A. Noire* para ver si es posible una gestión de tramas diferente).

En vez de pensar en los juegos en términos de narración y descripción, tal vez sería mejor si lo hiciéramos en términos de acciones narrativas y exploración. En vez de que le narren, es el propio jugador el que tiene que llevar a cabo acciones para hacer avanzar la historia, ya sea hablar con otros jugadores con los que se encuentra en el mundo del juego, recoger elementos, luchar contra enemigos, etcétera. Si el jugador no hace nada, la narración se para. Desde este punto de vista, el desplazamiento por el mundo del juego es una de las principales acciones narrativas. Pero se trata de un movimiento que también sirve al objetivo independiente de la exploración (Manovich, 2005, p. 315)

Así pues, parece claro que se dan interrelaciones entre parámetros enunciativos en el caso de los videojuegos y del cine, pero no es lo mismo en lo que se refiere a esa parte de la enunciación tan compleja e importante que es la construcción del punto de vista.

5. Adaptación vs Inspiración

La sincopada narración de James Ellroy, muy rica en sugerencias, construye un amplio mapa cronológico de la corrupción y el mundo del hampa en Los Ángeles, con vínculos evidentes con el mundo del cine, entre los años 1950 y 1958. El punto de vista viene determinado por un relato en tercera persona, omnisciente, que utiliza con frecuencia la redacción en estilo indirecto libre para acceder a los saberes íntimos de los personajes: a medida que avanza la narración, el estilo indirecto libre se hace más patente. Valga como ejemplo el párrafo inicial:

Un motel abandonado en las colinas de San Bernardino; Buz Meeks se registró allí con noventa y cuatro mil dólares, nueve kilos de heroína de gran pureza, una escopeta calibre 10, un 38 especial, una automática 45 y una navaja que le había comprado a un mexicano en la frontera, antes de ver el coche aparcado al otro lado: matones de Mickey Cohen en un coche sin insignias de la policía de Los Ángeles, polizontes de Tijuana esperando para hacer contrabando con parte de sus mercancías y arrojar su cadáver al río San Isidro.

El estilo de Ellroy se caracteriza por su prolijidad, por su tendencia a la complicación sintáctica, por la abundancia de cláusulas especificativas, carentes de predicado, y por situarse en la linde entre el descriptivismo y la subjetividad.

Estructuralmente, el relato se compone de un prólogo, cinco “partes”, y cuatro “calendarios”, que dividen dichos capítulos y rellenan las elipsis. Dichos saltos temporales, que se producen entre los acontecimientos narrados con más detalle, son puntuados a través de recortes de prensa, memorándums, notas internas, etc. La utilización de estos elementos para especificar el paso del tiempo y ofrecer informaciones adicionales cumple en la novela una función secundaria. La última de las partes consta tan solo de tres páginas, es marcadamente anticlimática y funciona más como un epílogo (de hecho, el prólogo consistía en cinco).

No ocurre lo mismo en la adaptación cinematográfica, *L.A. Confidential* (Curtis Hanson, 1997), que comienza directamente con una voz *over* que posteriormente descubrimos es la del editor de la publicación amarilla por excelencia de su entorno, *Hush-Hush*; es decir, una voz aparentemente narradora de primer nivel. Luego veremos no es así, que pasa de ser indeterminada a su adjudicación a un personaje concreto y a un texto que se está mecanografiando (de *over* a *off* y a *in*). Esa apariencia de instancia narradora solamente se mantiene en la primera parte del film, ya que los rótulos sobre los tres personajes principales aparecen también como si se estuvieran mecanografiando (incluso con el sonido de las teclas), hay presentaciones verbales de otros personajes y una nueva intervención posterior a modo de nexo entre temporalidades, muy similar a los insertos de prensa de la novela, o, al menos, cumpliendo su mismo función. Posteriormente, se abandona esta instancia narradora para acomodar todo el film a la omnisciencia, tanto en lo que respecta a la ocularización como a los saberes y la puesta en escena. Con ello podemos manifestar que la traducción a imagen del estilo indirecto libre no se da, y la película se rige por parámetros mucho más cercanos a lo que tenemos por cine hegemónico, es decir, en la línea de una transparencia enunciativa generalizada que privilegia la acción.

La estructura de *L.A. Noire* se encuentra a medio camino entre novela y película. Siguiendo los precedentes de la serie de videojuegos *Grand Theft Auto*, el protagonista seguirá una marcada línea recta en su trayectoria, para resolver unos casos principales que le hacen ir cambiando de departamento: comienza en la Patrulla, pasa a Tráfico, continúa en Homicidios (donde acaba con el presunto asesinato de *La Dalia Negra*), sigue por Antivicio y termina en Incendios.

El paso por los diferentes departamentos de policía ofrece al usuario la visión de un mapa no solo geográfico, sino social de la población de Los Ángeles: viejas estrellas de Hollywood, políticos, traficantes, ciudadanos inmersos en los oscuros callejones por los que se puede llegar a perder el jugador... A los casos principales se le unen los crímenes callejeros, pequeños altercados que suceden durante la resolución del caso y que provocan fugas en el relato. El jugador puede tomar la decisión de resolver este crimen callejero o centrarse en su investigación.

Decida lo que decida, las aguas vuelven a su cauce, y tras solucionar ese eventual altercado se debe regresar a la misión principal. Además de estas dos líneas de acción, el (in)finito mundo que se nos propone en *L.A. Noire* permite el vagabundeo del avatar en busca de Coleccionables situados por todo el territorio: periódicos, armas, vehículos, lugares de interés, latas de películas y placas de policía son algunos de los objetos que el jugador puede buscar durante el avance de la trama para conseguir completar el juego al 100%.

La restricción temporal de un film o la necesidad de una resolución en un número determinado de páginas no tiene por qué darse en el caso de un videojuego, pero *L.A. Noire* también consta de un final al que el usuario puede decidir enfrentarse o no, optar por resolver esos Coleccionables y dejar de jugar. La gestión de la temporalidad es, por tanto, más relativa, ya que el tiempo de juego variará según la habilidad, dedicación o ganas que le ponga el jugador. Es posible que se resuelva de la manera más lineal posible en cuestión de horas, que el jugador se pierda en las derivas narrativas que ofrece el videojuego y estarse semanas o meses, o incluso llegar al empacho de conocer el mundo a un nivel que decida no avanzar en la trama y dejar el videojuego. Es decir, una de las posibilidades que ofrece es obviar la trama principal para que el espectador se dedique a descubrir ese mundo virtual y sus misterios, creando una “historia” paralela. Esto, inevitablemente, implica la pérdida de evolución en el personaje (si es que es del interés del usuario) o el conocimiento de estratos específicos surgidos del seguimiento de la trama. Pero, son las múltiples posibilidades que un videojuego de hecho ofrece “a gusto del consumidor”.

Por otro lado, en el texto literario, el estilo narrativo de Ellroy elimina las cuestiones accesorias hasta tal punto que nos encontramos ante un relato en el que se siguen las frases contundentes, despojadas de retórica. Esta forma de narrar es claramente visual, hasta el punto que el propio texto podría servir como guión para su puesta en imagen. Tomemos un segundo ejemplo:

Toda la sala para él. Una fiesta de despedida abajo, a la cual no estaba invitado. Debía leer el informe semanal, resumirlo, pegarlo a la pizarra de boletines. Nadie lo hacía, pues sabían que Ed era el mejor para esa tarea. Los periódicos anunciando la inauguración de la Tierra de los Sueños. Los demás policías mofándose de él con chillidos de Ratón Moochie. Space Cooley tocando en la fiesta; el perverso Perkins en los pasillos. Medianoche, pero no tenía sueño. Ed leía, escribía a máquina.

Las relaciones entre los personajes centrales no se construyen de forma individualizada –una de las bases del discurso fílmico más naturalizado– sino mediante su inserción en una colectividad de la que no se escatiman detalles ni otros personajes, incluso aparentemente accesorios. Es evidente que esta amplitud narrativa es difícilmente trasladable al discurso cinematográfico, que se ve obligado a sacrificar los aspectos más generales en beneficio de las tramas concretas con protagonistas claros. Pero esta transformación conlleva una serie de sacrificios que afectan al planteamiento moral de fondo: en la novela, lo esencial es ver un mundo en su conjunto, una sociedad corrupta en descomposición, en el seno de la cual el personaje de Ed Exley pretende erigirse en estandarte de la honestidad, a pesar de que arrastra un pasado de mentira y cobardía; a partir de la imagen impoluta de su padre, un empresario de la construcción y ex-policía, cuya moral parece ejemplo para todos y que la trama descubre con muchos huecos, seguiremos su periplo, no solamente cobarde sino arribista a ultranza, ya que mantiene una fachada ética que se contrapone a la de Bud White, el policía sin modales, brutal en sus interrogatorios y dispuesto a todo. La trama les llevará a asemejarse cada vez más hasta que sus posiciones ante el mundo no tengan tantas diferencias.

Por lo que respecta al videojuego *L.A. Noire*, el prólogo es enteramente descriptivo: se compone de 18 planos, todos ellos en movimiento, mientras que una voz *over* omnisciente retrata el alma de la ciudad. No llega a decantarse por la omnisciencia, dado que no hay acción, pero la obediencia de las imágenes y del montaje a su caracterización, que trasciende la materialidad, denota que la puesta en escena actúa a su dictado, y que su conocimiento del mundo y el submundo angelino es, si no total, sí muy profundo. Vale la pena anotar, también, la escrupulosa atención a un patrón métrico de la cadena de planos, cuyas duraciones, traspuestas en un gráfico, arrojan como resultado una estructura de dientes de sierra con tres picos (vid. el análisis de Adrián Tomás Samit en la base de datos de acceso libre http://www.cinematics.lv/movie.php?movie_ID=12507).

Y es que lo que en la novela es una radiografía social, queda bastante reducido en el film (aunque este intenta seguir las tramas) y quintaesenciado en el *opening* del videojuego, que se decanta por la recreación ambiental propia del esteticismo *retro*, en detrimento de una narratividad de la que prescinde totalmente.

Así, en el film de Hanson no sabremos nada del pasado de Ed Exley, de su glorificación como héroe en la guerra, pese a que todo fue falso, ni de su maquiavelismo para llegar a puestos de responsabilidad lo antes posible (la película suprime los tres informes de la *Navidad sangrienta* y escenifica solamente uno de ellos). Es más, la corrupción a gran escala, el mundo de los negocios, también se ve un tanto rebajada por la supresión de la figura del padre de Exley y sus corruptelas. Al eliminar estas cuestiones, otras subtramas de gran interés en la novela, como la del personaje de Inez, quedan prácticamente suprimidas. En los créditos del videojuego no hay ya siquiera personajes, sino espacios habitados por estereotipos (la mayor parte de ellos,

por cierto, relacionados con el universo cinematográfico: los trabajadores de la industria cinematográfica, los espectadores, los aspirantes a estrellas).

Respecto al protagonista, vuelve a ser cuestión del jugador la decisión de ofrecer a un policía más recto u oscuro, ambiguo, pero siempre del lado de la ley. Esta cuestión está fuera de duda, aunque puede optar por unos métodos de actuación más propios de un Exley o un White. Durante el desarrollo de la trama, habitualmente al comienzo de cada misión, se van mostrando (o escuchando) *flashbacks* del pasado del protagonista durante su época en la marina, descubriendo que él también tiene un oscuro pasado, siempre filtrado por las buenas intenciones.

Paralelamente a la historia policial, el videojuego también profundiza en la relación amorosa de su protagonista con Marie, llegando a episodios de crisis matrimonial debido al enamoramiento por una nueva mujer, Elsa, que cataliza el avance de la trama en un momento dado, pues ella es secuestrada y con ello se descubre que el principal antagonista está dentro del cuerpo de policía. Vemos una acérrima voluntad por construir una obra muy cercana a la narratividad fílmica, extrapolando la acción más allá de una simple sucesión de resolución de casos.

Las tramas se tornan más complejas, hay mayor dramatismo y emocionalidad, y los personajes del videojuego no son meros avatares a los que debe guiar el usuario, sino personajes con toda su complejidad a los que aquél acompaña. Comparte su punto de vista (en ocasiones, si, se torna subjetivo, inevitablemente) pero con decisiones propias (del creador del videojuego y la historia que quiere plantear) ante las cuales el jugador no puede más que contemplar cómo se desmorona el mundo de su protagonista y seguirlo hasta el final. La empatía que el usuario sienta ante esas acciones que contempla en secuencias, puramente cinematográficas, harán que decida que su avatar tenga más o menos ética. Por ejemplo, tras la crisis matrimonial, el usuario puede decidir que su personaje se convierta en un ser oscuro y violento, y actuar con brusquedad en la resolución de los casos, en los interrogatorios o conduciendo el coche por las calles saltándose semáforos, conduciendo por el carril contrario...; o, por el contrario, ser más escrupuloso con la moral ciudadana y cauteloso con los sospechosos.

Otro aspecto nada desdeñable, volviendo a la novela, es la *sordidez* de las atmósferas, de los personajes y del propio texto, que se ve condicionado por las expresiones propias de los ambientes en que la acción se desenvuelve, a lo que se suma como nexo de unión la publicación “amarilla” *Hush-Hush*. En este sentido, la película procede a minimizar el peso de uno de los tres protagonistas, Jack Vincennes (Kevin Spacey), y dulcifica sensiblemente tanto las relaciones como las puestas en escena; y, aunque respete el acercamiento entre Bud White (Russell Crowe) y Ed Exley (Guy Pearce), limpia exageradamente la moral de este último: ni siquiera se mantiene la masacre de los negros inocentes que han huido de comisaría, ya que serán acribillados en un tiroteo, en el que también morirá un policía, y no cuando están desarmados como ocurre en el texto literario; otro tanto ocurre con la relación sexual con Lynn, que es un montaje, cuando en la novela es deseada por ambas partes.

Incluso, en la parte final del film, los cambios precipitan los desenlaces, porque Dudley mata a Jack, y no ocurre en un tiroteo final como en la novela; también mata a Syd y, lógicamente, es Ed el que dispara contra Dudley asumiendo que no puede seguirse manteniendo la mentira. Esto le equipara a Bud, pero deja buen sabor de boca al espectador porque lo considera merecedor de ese castigo, al tiempo que el personaje de Ed ha sido liberado de muchas de sus contradicciones. No es en absoluto banal el hecho de que la novela concluya con la promesa de Ed a Bud de que matará a Dudley, con lo cual su asunción del asesinato es plena y consciente.

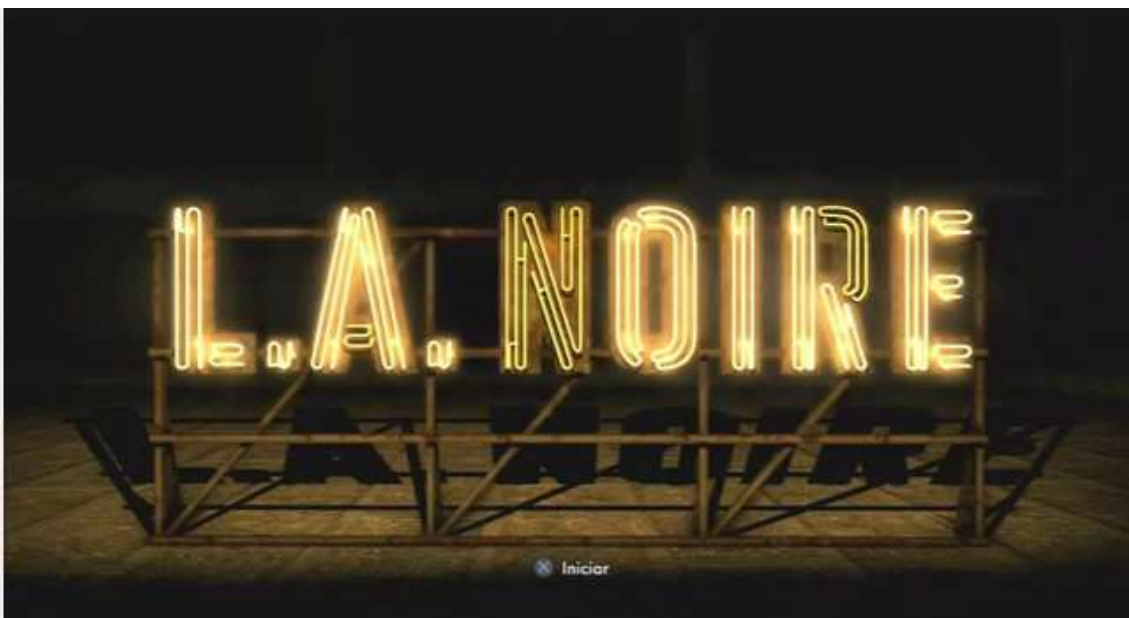
Aunque hemos comentado cuestiones que tienen que ver con las tramas argumentales, es muy interesante ver cómo la industria de Hollywood, al adaptar una obra de este calibre, cancela cuestiones que pueden ser excesivamente duras para la concepción moral del espectador y suaviza aristas en los protagonistas. En este sentido, la novela y el film estarían bastante lejanos, aunque, con todo, nos encontramos ante una adaptación brillante.

Por lo que respecta al videojuego, se ha dicho con excesiva facilidad que hay un fuerte vínculo con el film. En nuestro criterio, si bien caracterizaciones y aspectos espaciales tienen bastante similitud, no podemos olvidar que las fechas de la acción son algo diferentes (el videojuego se sitúa en 1947) y que podría ser más rentable sugerir una inspiración tanto en el film que hemos comentado como en la estela del cine negro de la época (años 40), de donde es posible extraer otras muchas coincidencias. La esencia de la adaptación es su relación con el texto original, lo que nos permite decir que el film *L.A. Confidential* es una brillante adaptación de la novela de Ellroy, mientras que el videojuego *L.A. Noire* simplemente se conforma con inspirarse en el título y los climas de ambas obras, exitosas, así como en otros muchos referentes convergentes.

Si abordamos algo tan concreto como los títulos de crédito, hay una diferencia notable entre el rótulo *pulp*, con fondo de imágenes de la época, que corresponde a la película, y el luminoso de *L.A. Noire*, más cercano a *Citizen Kane*, que remite a una época pretérita del cine. Este neón con el título aparece cada vez que se muestra el menú del videojuego y es el que se queda impregnado, además de ese juego de claroscuros en estrechos callejones que va de un menú a otro y que sumerge al usuario en una atmósfera siniestra, sórdida y angustiosa.

Los créditos iniciales son otra cosa, y juegan con la luminosidad del día, la supuesta felicidad de una ciudad en crecimiento: “*la ciudad de las oportunidades, la ciudad de los sueños, la ciudad de pioneros [...] Una ciudad el siglo XXI que se convertirá en un modelo para el mundo*” narra la voz *over*. Y llega la noche. Toda esa felicidad se pierde en las negras calles ocultas por los edificios en una panorámica desde lo más alto de ésta metrópolis. Un *opening* en el que vale la pena detenerse, pero sobre el que nos vamos a centrar únicamente en la inserción del rótulo “L.A. NOIRE”, cuya tipografía sí que se encuentra muy cercana a la de *L.A. Confidential*, pero optando por la línea recta y las mayúsculas, en un tono más serio, al igual que la voz *over*, alejada del estilo *Hush-Hush*.

Si en los créditos del film, como apreciamos en la imagen, se nos quiere avenir de los hábitos del periodo, mostrándonos una serie de imágenes que nos contextualizan la época y nos dan una visión generalizada, en los del videojuego, la aparición del título se da con un coche que va a arrancar y salir del concesionario para adentrarse en esa ciudad menos luminosa de lo que parece. Pasamos de ofrecernos el mundo para penetrar en él (la película) a entrar en una ciudad donde nada es lo que parece ser para descubrir ese mundo (el videojuego).





El elemento común entre film y videojuego consiste en preterir el inicio o la progresión de la trama y favorecer otros valores, no tanto anticlimáticos como ajenos a cualquier preocupación de orden diegético: en la película se trata de un documental de época; en el producto interactivo, de la ya citada introducción iconográfica al universo en que el jugador se desenvolverá.

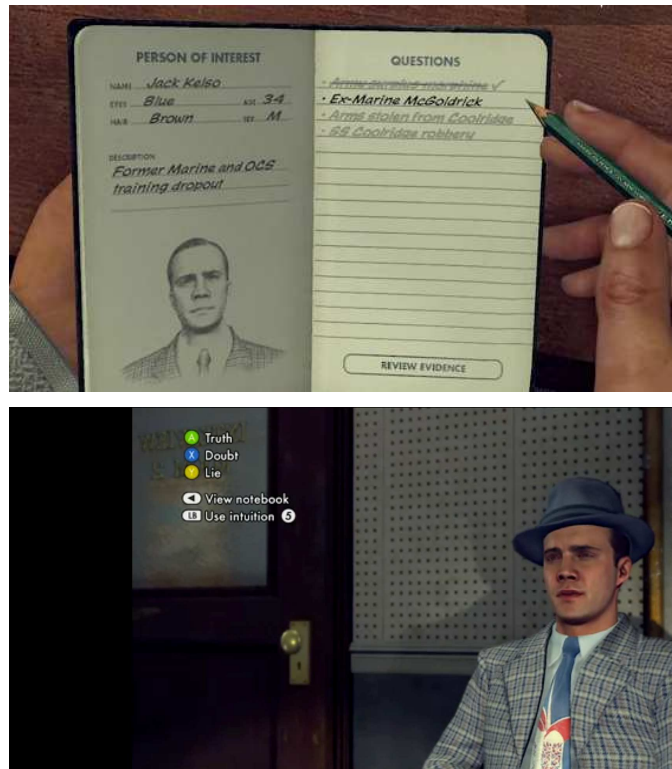
Nos ha interesado aquí la constitución del punto de vista, y hemos constatado que en la novela se genera una posición omnisciente (la narración en tercera persona) con insertos de supuestos “documentos” que puntúan la trama; sin embargo, para acceder a saberes íntimos de los personajes, Ellroy utiliza el estilo indirecto libre, con lo que la omnisciencia tiene anclajes momentáneos en determinados personajes. Pero no es frecuente que un texto literario alcance los niveles polisémicos de la imagen en movimiento y, en este sentido, el paso que se da con el film *L.A. Confidential*, es ambiguo: se sugiere la presencia de una enunciación delegada en tanto narrador de primer nivel a través de las páginas de *Hush-Hush* y el personaje de Syd, pero, en el desarrollo de la trama, esta opción es abandonada, sin justificación alguna para ello, en beneficio de la plena omnisciencia que aportará un saber múltiple porque irá pasando, en el trío protagonista, de un personaje a otro.

El caso del videojuego parte de una premisa muy diferente: existe un avatar del jugador, que es el protagonista de la acción, y, por lo tanto, la visión, aunque omnisciente, tiene una limitación en su saber, por ejemplo, los avisos de los crímenes callejeros, que el usuario desconocería si no es por un aviso de la central de policía, o, de forma más evidente, la información que nos dan los sospechosos durante el interrogatorio, que hará que se den pasos en falso, se alargue el caso o se resuelva en escasos minutos de juego; además, se utiliza tanto el recurso de la cámara semisubjetiva (en persecuciones y movimientos espaciales) como el de la subjetiva (en la planificación fragmentada más clásica). Ahora bien, si esto forma parte de una construcción de carácter cinematográfico, no podemos olvidar que el videojuego es un formato

diferenciado que incorpora en su seno al propio jugador, en teoría espectador interno, pero en realidad subsumido en el contexto del juego por su capacidad para seguir a un personaje o bien integrarse en su propia mirada. Sus decisiones modalizan el juego y su seguimiento, por lo que el avatar no solamente es un personaje protagonista sino una entidad delegada, en este caso, del jugador y no del ente enunciativo que ha construido diferentes capas para la evolución, pero en las que la última decisión depende del jugador. Esta complejidad es un valor añadido nada desdeñable porque, desde cierta perspectiva, otorga al jugador capacidades enunciativas.

Pongamos por caso la gran novedad de *L.A. Noire* respecto a juegos similares: los interrogatorios. Aquí se pasa del acompañamiento del personaje a convertirse en él, pero no a la manera de un *Shoot'em up* de acción donde la cámara es subjetiva e igualmente se debe seguir un recorrido prefijado. En *L.A. Noire* la subjetividad se torna psicológica, la mente del personaje es sustituida por la del usuario, que, mediante la investigación previa del caso, el número de pistas que haya encontrado, la información que haya obtenido de los testigos, etc. podrá ir consultando en su libreta, mediante un punto de vista subjetivo y manejando el objeto a su antojo, y realizar las preguntas que le parezcan más apropiadas. También deberá estar atento a las reacciones del sospechoso durante y después de su respuesta para decidir si está mintiendo, diciendo la verdad o todavía tiene dudas. Según la cadena de elecciones que haga el jugador, en función del conocimiento del caso que haya obtenido previamente al interrogatorio y su intuición humana (aunque también se puede recurrir a la virtual), el sospechoso se prestará a colaborar o no. Toda esta acción se producirá mediante una serie de planos/contraplanos entre el avatar en el momento de realizar la pregunta, y el sospechoso al responderla, intercalando las consultas en la libreta si es voluntad del jugador, al más puro estilo cinematográfico clásico.





Ahora bien, el videojuego tampoco se puede entender como un estrato más de la narrativa fílmica, toda vez que utiliza sus recursos pero no sus capacidades discursivas. Es evidente que el abuso de planos o movimientos de cámara muy forzados o directamente imposibles (cenitales, picados, contrapicados, traspaso de objetos, ascensos y descensos en el espacio a gran velocidad, etc.), así como de numerosos planos-secuencia, sobre todo cuando el jugador interviene en el desplazamiento por el espacio, no pueden ya entenderse como marcas enunciativas con un plus de significación. ¿Pierde la conjunción de significado – significante – sentido, propia del texto fílmico, un eslabón en el videojuego (probablemente en todos ellos, salvo que aparezca una construcción muy diferenciada de lo que hasta ahora conocemos) para cerrarse en significado – significante? O, lo que es lo mismo, ¿queda reducido el esquema tripartito historia – relato – discurso, a historia – relato? Esta es una pregunta cuya respuesta es muy compleja pero que merece la pena abordar.

Si entendemos el proceso enunciativo como una relación mecánica enunciadador → enunciatario, el término “discurso” pierde gran parte de su validez. Pero si esta relación la consideramos precisamente la suma de componentes que edifican el discurso, el término cobra vida y se impregna de un contenido moral: se trata de *decir algo a alguien con una finalidad moral que ese alguien interpreta a su vez en el seno de un contexto y a partir de un determinado bagaje cultural*. La voluntad de decir (autoría: enunciadador) y el resultado de lo dicho (interpretación: enunciatario) constituye el discurso, que es resultado del proceso.

En *L.A. Noire*, videojuego, la voluntad de decir es una capacidad significativa cuyo significado (la historia) se limita a la puesta en escena de una serie de

casos a resolver, la entidad moral del discurso estará reflejada en los contextos, los decorados, las expresiones y los diálogos, en la recreación de un ambiente de época, más que en una profundidad psicológica de los personajes de la que no vienen dotados en su origen y para cuya elaboración no se entregan instrumentos al jugador (espectador activo). Este, por su parte, puede tomar decisiones que harán que la historia camine en una u otra dirección, pero no podemos olvidar que se trata de resolver casos, lo que supone un juego de inteligencia al que se suman otras capacidades ligadas a la *jugabilidad* pero lejos de una proyección moral.

En consecuencia, hay un discurso, tanto en origen como en el proceso interpretativo, en el que interviene el jugador con un nivel protagonista muy superior al de la fruición cinematográfica, pero tal intervención no garantiza –ni puede hacerlo por las premisas de partida– un discurso sólido sino, simplemente y justo al contrario, lo que daríamos en denominar uno *laxo*. Resulta inevitable dejar caer, a modo de propuesta o conclusión abierta, que, desde el punto de vista estrictamente formal, el videojuego vendría a cumplir una pulsión infantil y soberbia que en modo alguno es privativa de este nuevo soporte, sino que subyace a la creación literaria y cinematográfica. No en vano, más arriba nos hemos referido a la cualidad *paracinematográfica* de la escritura ellroyana, que luce con particular brillantez y claridad en las escenas de acción. El clímax de la novela, entrecortado, a base de párrafos telegráficos,

...Saltó del tren, corrió hacia los pinos.
Cuerpos en los raíles.
Convictos abatidos.
Bud llegó a los pinos, subió al coche y cruzó los raíles maltratando los ejes....,

recuerda inevitablemente a las recomendaciones de un eximio guionista hollywoodiense con amplia experiencia en el género negro: William Goldman – *Harper, detective privado* (*Harper*, Jack Smight, 1966), *Marathon Man* (John Schlesinger, 1976), *Poder absoluto* (*Absolute Power*, Clint Eastwood, 1997). En sus célebres *aventuras de un guionista en Hollywood*, el libretista recomendaba evitar dar instrucciones expresas de planificación porque tanto los realizadores como los intérpretes consideran la “camaramierda” (sic) como invasiones de sus competencias; en cambio, juguetonamente, sugería a los aspirantes a escritores para la imagen adoptar un estilo literario plenamente audiovisual, que condicionara en la práctica la puesta en escena, y ponía como ejemplo el tiroteo final de *Dos hombres y un destino* (*Butch Cassidy and the Sundance Kid*, George Roy Hill, 1969); un fragmento energético, con un punto lúdico, en el borde de la subjetivización y que estructuralmente se ubica en el mismo punto y cumple idéntica función al que hemos aludido en *L.A. Confidential*. Al fin y al cabo, en las películas, en particular en los instantes álgidos del desarrollo narrativo y de la emoción, el desideratum de *estar ahí*, que los videojuegos heredan y elevan al rango de constante, también se dispara.

6. Bibliografía

- CASETTI, FRANCESCO Y DI CHIO, FEDERICO, *Cómo analizar un film*, Barcelona, Paidós, 1991 [*Análisi del film*, Milán, Gruppo Editoriale Fabbri, Bompiani, Sonzogno, Etas S.p.A., 1990]
- GARCÍA JIMÉNEZ, JESÚS, “Narrativa y nuevas tecnologías”, en DE PABLOS PONS, JUAN Y JIMÉNEZ SEGURA, J. (COORDS.), *Nuevas tecnologías. Comunicación Audiovisual y Educación*, Barcelona, Cedecs, 1998.
- GARDIES, ANDRE, *Le récit filmique*, Paris, Hachette, 1993.
- GOLDMAN, WILLIAM, *Las aventuras de un guionista en Hollywood*, Madrid, Plot, 1992.
- GÓMEZ TARÍN, FRANCISCO JAVIER, “Enunciación fílmica: algunas notas sobre el punto de vista de los narradores”, en GARCÍA GARCÍA, FRANCISCO Y RAJAS, MARIO (EDTS.), *Estudios de Narrativa 1. Narrativas audiovisuales: el relato*, Madrid, Icono 14, 2011.
- GÓMEZ TARÍN, FRANCISCO JAVIER, “Estrategias narrativas en la información audiovisual: las formas y los contenidos de los telediarios”, en CASERO RIPOLLÉS, ANDREU Y MARZAL FELICI, JAVIER (EDTS.), *Periodismo en televisión. Nuevos horizontes, nuevas tendencias*, Manganeses de la Lampreana, Zamora, Comunicación Social, 2011.
- GÓMEZ TARÍN, FRANCISCO JAVIER, “Formatos y estrategias narrativas híbridas: el cine y la escena cinemática (*cut-scenes*) en los videojuegos. Interdependencias múltiples en la era digital” en *Actas del III Congreso Internacional de la AE-IC: comunicación y riesgo*, Tarragona, Universidad Rovira i Virgili, 2012.
- GÓMEZ TARÍN, FRANCISCO JAVIER, “Quién narra en un film? Herencias teóricas, jerarquías e hibridaciones varias”, en *Actas del VI Sopcom / IV Congreso Ibero de Comunicación*, Lisboa, Universidade Lusofona, 2009 (pgs. 3487 – 3504). ISBN: 978-972-8881-67-2
- GÓMEZ TARÍN, FRANCISCO JAVIER, *El análisis de textos audiovisuales. Significación y Sentido*, Santander, Shangrila Ediciones, 2010.
- GÓMEZ TARÍN, FRANCISCO JAVIER, *Elementos de Narrativa Audiovisual. Expresión y Narración*, Santander, Shangrila Ediciones, 2011.
- JOST, FRANÇOIS, *L’Oeil-Caméra. Entre film et roman*, Lyon, P.U.L., 1987.
- LIPOVETSKY, GILLES Y SERROY, JEAN, *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*, Barcelona, Anagrama, 2009 [*L’écran global*, Paris, Editions du Seuil, 2009]
- MANOVICH, LEV, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, Barcelona, Paidós, 2005 [*The Language of New Media*, Cambridge, Mass, EE.UU., The MIT Press, 2001]
- SCOLARI, CARLOS A., *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*, Barcelona, Gedisa, 2008.

Actas – IV Congreso Internacional Latina de Comunicación
Social – IV CILCS – Universidad de La Laguna, diciembre 2012

TODOROV, TZVETAN, “Les catégories du récit littéraire”, en *Communications* núm. 8 : *L’analyse structurale du récit*, Paris, Éditions du Seuil, 1981.

* El presente estudio ha sido financiado con la ayuda del Proyecto de Investigación de la convocatoria Universitat Jaume I-Bancaja, con el título “Análisis de los flujos de transferencia de conocimiento entre los sistemas educativos superiores y la industria del videojuego”, código 11I301.01/1, para el periodo 2012-14, bajo la dirección del Dr. Javier Marzal Felici.