



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Politécnica Superior de Gandia

Análisis de dos adaptaciones del cine al videojuego y del  
videojuego al cine: Alien y Silent Hill.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Comunicación Audiovisual

AUTOR/A: Olivares Carrión, Carmen

Tutor/a: Zulueta Dorado, Francisco de

CURSO ACADÉMICO: 2022/2023

## Resumen

Este proyecto se centra en el análisis de dos adaptaciones: una de un videojuego a una película y otra de una película a un videojuego, donde podemos observar los diferentes elementos de cada medio y compararlos. Se ha estudiado primeramente los elementos significativos de los videojuegos, sus géneros, su narrativa, sus mecánicas, sus características visuales y de sonido... para después poder analizar a fondo cada elemento dentro de la adaptación, teniendo en cuenta también los elementos propios del cine para poder hacer la comparación. El trabajo también aborda factores relevantes dentro de estos medios como la experiencia del usuario y los cambios que se producen en ésta cuando cambiamos de un medio a otro.

## Abstract

This project focuses on the analysis of two adaptations: one from a video game to a movie and the other from a movie to a video game, where we can observe the different elements of each medium and compare them. First, the significant elements of video games have been studied, their genres, their narrative, their mechanics, their visual and sound characteristics... to later be able to analyze in depth each element within the adaptation, also taking into account the elements of cinema to able to make the comparison. The work also addresses relevant factors within these media such as the user experience and the changes that occur in it when we change from a medium to another.

## Palabras clave

Videojuego, cine, medios, narrativa, adaptación, inmersión, usuario.

## Keywords

Videogames, cinema, media, narrative, adaptation, immersion, user.

## Índice

<b>1.</b>	Introducción .....	5
1.1.	Motivación .....	5
1.2.	Objetivos .....	6
1.3.	Metodología.....	7
<b>2.</b>	El diseño de videojuegos .....	8
2.1.	Géneros.....	8
2.2.	Narrativa y mecánicas.....	12
2.3.	Concept Art .....	16
2.3.1.	Diseño de escenarios (mundos) .....	16
2.3.2.	Diseño de personajes .....	16
2.3.3.	Concepto visual y arte.....	17
2.4.	Diseño de sonido.....	21
2.4.1.	Ambientación sonora y su espacialización.....	21
2.4.2.	La dramatización musical .....	22
2.5.	Experiencia del usuario e inmersión .....	23
<b>3.</b>	La adaptación .....	24
3.1.	Del cine al videojuego .....	26
3.1.1.	Características y desafíos .....	26
3.1.2.	Aspectos técnicos y creativos .....	27
3.1.3.	Ejemplos.....	28
3.2.	Del videojuego al cine .....	30
3.2.1.	Características y desafíos .....	30
3.2.2.	Aspectos técnicos y creativos .....	31
3.2.3.	Ejemplos.....	32
3.3.	Comparativa entre medios .....	34
<b>4.</b>	Análisis de dos ejemplos .....	35
4.1.	<i>Alien, el octavo pasajero</i> .....	35
4.1.1.	Género e historia.....	35
4.1.2.	Narrativa y mecánicas .....	37
4.1.3.	Concepto visual y arte.....	40
4.1.4.	Música y sonido.....	45
4.1.5.	Experiencia del usuario e inmersión .....	46
4.2.	<i>Silent Hill</i> .....	48
4.2.1.	Género e historia.....	48
4.2.2.	Narrativa y mecánicas .....	49

4.2.3. Concepto visual y arte.....	53
4.2.4. Música y sonido.....	56
4.2.5. Experiencia del usuario e inmersión .....	57
<b>5. Conclusiones.....</b>	<b>59</b>
<b>6. Bibliografía.....</b>	<b>61</b>
<b>7. Anexos .....</b>	<b>65</b>

## 1. Introducción

### 1.1. Motivación

Los videojuegos nacieron como una modernización tecnológica de los juegos tradicionales, que según la RAE son un “ejercicio recreativo o de competición sometido a reglar, y en el cual se gana o se pierde”; los primeros videojuegos pueden mantener esta definición ya que, como señala Julián Fernández Loyarte en *La Historia y Evolución de los Videojuegos* (2019), eran adaptaciones fieles computarizadas de juegos tradicionales, por ejemplo, *Nought and crosses* (*Tres en raya*), el *PONG* (Ping pong) o primeras experiencias en la interacción hombre-computador, como es el caso de *OXO*<sup>1</sup> (p. 8-9). Sin embargo, según Javier Sevidanes en *El Imperio de las mecánicas* (2021), los videojuegos han ido evolucionando a gran medida y se han alejado de las adaptaciones de juegos que solo se podían jugar en máquinas recreativas, llegando a crear un medio propio aparte y acercarse más a otras disciplinas como el cine (p.42-69). Aun así, las primeras historias que se contaron en los videojuegos eran muy básicas y los objetivos solían repetirse en todos ellos: salvar a la princesa, matar extraterrestres, llegar primero en una carrera, esquivar fantasmas, liquidar al “boss”, etc., por lo que el resultado también se limitaba a GANAR o PERDER (MORIR). Poco a poco las historias de los videojuegos fueron siendo más elaboradas y la narrativa fue teniendo estructuras más complejas, consiguiendo mayor inmersión para los jugadores, junto con un avance relevante en la complejidad de las mecánicas, la interfaz, las reglas, la libertad, los personajes... Esto estuvo en parte influenciado por el séptimo arte y supuso que los videojuegos pasaran a trascender narrativamente.

Los objetivos de los videojuegos pasaron entonces de ser simplemente recreativos a ir más allá y buscar algún tipo de reacción emocional en el consumidor, al igual que en el cine. Contaban historias con más profundidad y relevancia y, a diferencia del cine, conseguían la inmersión y participación del jugador, dándole a veces poder de decisión o control sobre la historia, limitado obviamente por las reglas del videojuego: no puedes cambiar el trascurso de la historia, pero a lo mejor sí el orden en el que la desarrollas, los recursos que utilizas, la facilidad para avanzar, etc. Esto lo observamos en mayor medida en juegos de mundo abierto donde hay una historia principal (o misión principal) que puedes seguir, consiguiendo por el camino los recursos necesarios para avanzar, pero también te puedes desviar a historias o misiones secundarias que te sirven para aumentar la experiencia de juego e incluso para obtener más recursos que te facilitarán avanzar. Algunos ejemplos muy populares de este tipo de videojuegos son los RPG's como *Dark Souls* (FromSoftware, 2011) o *Elden Ring* (FromSoftware, 2022); u otros más recientes como *The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom* (Nintendo, 2023). Otro

---

<sup>1</sup> Vid., OXO en Wikipedia (<https://es.wikipedia.org/wiki/OXO>)

factor que afecta a la experiencia del jugador es la existencia de uno o varios finales; que haya varios finales, que dependan de ciertas acciones que haga o no el jugador, enriquece mucho la implicación y la experiencia ya que da poder al jugador y le da esa responsabilidad de que sus decisiones afectan al desarrollo de la historia. Esto lo observaremos en uno de los ejemplos que analizaremos, *Silent Hill* (Konami, 1999).

Debido al éxito y al avance de los videojuegos, fue inevitable que poco a poco se buscara el contenido transmedia a través de ellos, exprimiendo al máximo relatos que ya funcionaban en medios como el cine. Así pues, nacieron en los 80's las primeras adaptaciones tanto de cine a videojuego como de videojuego a cine, que permitieron crear productos nuevos a partir de otros que ya habían funcionado. Ya estamos acostumbrados a ver continuas adaptaciones literarias en el cine por lo que este tema no es para nada desconocido ni rechazado por espectador, aunque a veces si pueda ser algo controversial para los más fanáticos cuando la narrativa o algunos conceptos cambian radicalmente de un medio a otro. La diferencia con las adaptaciones literarias es que los libros no tienen los recursos visuales y sonoros del cine, por lo que hay mayor libertad creativa a la hora de adaptar; puedes tener una descripción textual de los escenarios o personajes, pero no tienes la imagen ya representada.

A medida que ambos medios han ido evolucionando, también lo han hecho las formas en las que se influyen mutuamente. Las adaptaciones ofrecen a los creadores la oportunidad de llevar a nuevas audiencias historias queridas, personajes icónicos y universos cinematográficos o de videojuegos, al mismo tiempo que presentan desafíos únicos en términos de narrativa, diseño de juego y fidelidad a la obra original.

## 1.2. *Objetivos*

Los objetivos de este trabajo son, primeramente, analizar los aspectos técnicos y creativos de los videojuegos; estudiar las características de las adaptaciones y algunos ejemplos populares y finalmente analizar profundamente 2 ejemplos de adaptación, de una película a un videojuego y al contrario, comparando los aspectos que previamente hemos citado y comparándolos entre la obra original y su adaptación; después de hacer esto nuestra intención es poder comparar también los dos tipos de adaptación analizadas (la diferencia entre un videojuego basado en una película y una película basada en un videojuego).

En el análisis de cada adaptación, nuestro objetivo es observar los elementos que varían de uno a otro medio, la diferencia narrativa, la fidelidad artística, como integran (o desintegran) la interactividad y los elementos propios de los videojuegos (mecánicas, sistema de reglas, elecciones, papel del jugador,

etc.); tratando aspectos tanto técnicos, creativos y narrativos, como aspectos influyentes en el espectador y ofreciendo una comparación entre el producto original y el adaptado. La intención de analizar una obra basada en otra es observar el vínculo entre los medios del cine y los de videojuegos y las posibilidades creativas de las adaptaciones.

Nuestra intención también es observar el grado de fidelidad de la adaptación y la libertad creativa que se toman a la hora de crear un producto nuevo de otro ya existente, sin perder la esencia y los aspectos que lo hacen reconocible. Observaremos si los ejemplos de adaptación analizados son capaces de mantener la intención narrativa de su obra original y si mantiene o modifica los elementos más relevantes de ésta.

### 1.3. Metodología

La metodología utilizada para este trabajo consiste principalmente en la consulta de documentación relacionada con el ámbito de la narrativa en los videojuegos, el poder del jugador, su relación con el cine, etc. También se utilizarán las obras audiovisuales elegidas como ejemplos y también otras que pueden ser relevantes en algún tema a tratar. La documentación utilizada será libros relacionados con temas tratados como sobre narrativa de videojuegos, con autores como McLuhan o Wolf; artículos o páginas web de interés o documentación académica como otros Trabajos Finales de Grado.

Empezaremos estudiando todas las características propias de los videojuegos, estableciendo conceptos relevantes para nuestro estudio que después mencionaremos en los ejemplos; además estudiaremos las adaptaciones de ambos tipos, mencionando también conceptos importantes de ambos medios que son relevantes a la hora de adaptar; finalmente analizaremos los dos ejemplos elegidos, utilizando todo lo estudiado anteriormente y ofreciendo una comparación.

Para los ejemplos analizados, tanto de películas como de videojuego, hemos realizado un resumen de su trama para contextualizar la historia y a los personajes, pero la trama no es realmente importante para nuestro análisis por lo que lo hemos incluido como Anexo II. Para conocer la historia y todos los elementos del diseño, en el caso de los videojuegos, nos hemos servido de ciertos vídeos de *Youtube* que analizaban o simplemente jugaban cada uno de ellos; éstos están mencionados también en la bibliografía. Para analizar las películas solo nos ha hecho falta visualizarlas, mediante diferentes plataformas de *Streaming*, para luego poder analizar sus diferentes elementos.

## 2. El diseño de videojuegos

### 2.1. Géneros

El primer factor que debemos tener en cuenta a la hora del diseño de un videojuego es en qué género podemos categorizarlo, esto determinará sus características básicas. A diferencia de otros medios como el cine, no es tan sencillo identificar un género concreto de un videojuego, ya que dentro de su desarrollo existen diferentes factores, no solo el factor narrativo. Podemos identificar los géneros basándonos en el estudio de Óliver Pérez Latorre (2011), y podemos diferenciar los géneros por ejemplo según la historia y relacionados con algunos géneros cinematográficos como en:

- **Acción.** Aquellos que cuenten con peleas, huidas, acontecimientos épicos... como *Uncharted* (Naughty Dog, 2007) o *Far Cry* (Crytek, 2004).
- **Aventura.** Que tengan un mundo interesante que explorar, con personajes que conocer, cosas que descubrir, misiones que completar... como *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986) o *Prince of Persia* (Jordan Mechner, 1989).
- **Terror.** Cuyo objetivo sea poner en tensión al jugador y asustarle u horrorizarle. Como *Silent Hill* (Konami, 1999), o *Visage* (SadSquare, 2020).
- **Deporte.** Los que pretenden recrear cualquier tipo de deporte como el fútbol, el tenis, las carreras... *FIFA* (EA Sports, 1993) o *Gran Turismo* (Polyphony Digital, 1997).
- **Fantasía.** Donde predomina la magia, los ataques mediante hechizos, pociones, etc., como *Howard Legacy* (Avalanche, 2023) o *Genshin Impact* (miHoYo, 2020).
- **Apocalíptico.** Suelen ser de apocalipsis zombies, pero puede ser cualquiera que impliquen un apocalipsis de cualquier tipo de monstruo. Como *DayZ* (Bohemia Interactive, 2013), *Project Zomboid* (The Indie Stone, 2013) (Figura 3) o incluso *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013).
- **Ciencia Ficción.** Como *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018) o *Starfield* (Bethesda, 2023).
- **Bélico.** Cualquiera que tenga que ver con guerras como *Call of Duty* (Infinity Ward, 2003).
- **Histórico.** Pueden relacionarse con los bélicos, pero no tienen por qué ir de guerras como *Assassin's Creed* (Ubisoft Montreal, 2007) o *Age of Empires* (Ensemble, 1997).

También podemos identificar los géneros según las mecánicas, como lo hacen autores como Oliver Pérez Latorre (2011, p. 12) en algunos como:

- **Shooter.** Juegos donde las mecánicas principales se basan en el uso de armas de fuego y el objetivo principal es matar a todos los enemigos y ganar. Suele jugarse por partidas independientes, online y a veces por equipos; además de que la mayoría cuentan con rankings, misiones y niveles. Un ejemplo podría ser el videojuego *CounterStrike: Global Offensive* (Valve Corporation, 2012), que podemos ver en la Figura 1.
- **Puzles.** Las mecánicas se basan en completar rompecabezas para poder avanzar como encontrar códigos numéricos o resolver acertijos. Hay multitud de juegos que utilizan este recurso como los de terror: *Visage* (SadSquare, 2020) o *Resident Evil* (Capcom, 1996), que vemos en la Figura 2.
- **Carreras.** Cualquiera cuyo objetivo sea ganar una carrera, ya sea de coches, motos, o cualquier vehículo o medio como *Super Mario Kart* (Nintendo, 1992) o *Gran Turismo* (Polyphony Digital, 1997)
- **Parkour.** Los que tienen como objetivo únicamente moverse mediante plataformas y no caerse, como el recién estrenado juego *Only Up!* (Indiesolodev, 2023).
- **Construcción.** Como *Minecraft* (Mojang Studios, 2011) o *SimCity 3000* (Maxis, 1999).
- **Decisiones.** Como *Beyond two souls* (Quantic Dream, 2013) o *The Walking Dead* (Telltale, 2012).
- **RPG.** Juegos de rol basados en el juego clásico de *Dungeons & Dragons*, como explican los autores Andrew Burn y Diane Carr en el libro *Computer Games*, con juegos como *Elden Ring* (FromSoftware, 2022), que vemos en la Figura 5, o *Dark Souls* (FromSoftware, 2011).
- **Simulación.** Como *Stardew Valley* (Eric Barone, 2016) o *Los Sims* (Maxis, 2000).
- **Estrategia.** Como *Age of Empires* (Ensemble, 1997) o *League of Legends* (Riot, 2009), que vemos en la Figura 4.
- **Supervivencia.** Como *Don't Starve together* (Klei, 2014) o *Rust* (Facepunch, 2013).

Los podemos identificar además según la perspectiva del jugador: primera persona, tercera persona o “vista de pájaro”; y por otros factores más específicos como si es online u offline, si es multijugador, de mundo abierto o más lineal, si tiene un final o varios, los dispositivos en los que se puede jugar (también incluye la realidad virtual), competitivos, etc.



**Figura 1:** Frame del gameplay del videojuego Counter-Strike: Global Offensive (Valve Corporation, 2012). Fuente: PCMag.com

*Nota: Este videojuego es del género shooter bélico en primera persona, online y competitivo.*



**Figura 2:** Frame del gameplay del videojuego Resident Evil 4 Remake (Capcom, 2023).

*Nota: Es un videojuego de acción, apocalíptico (terror), en tercera persona.*



**Figura 3:** Frame del gameplay del videojuego *Project Zomboid* (Indie Stone, 2013). Fuente: [ladevoir.com](http://ladevoir.com)

*Nota: Es un videojuego de supervivencia, apocalíptico en vista de pájaro.*



**Figura 4:** Frame del gameplay del videojuego *League of Legends* (Riot Games, 2009). Fuente: [pxfuel.com](http://pxfuel.com)

*Nota: Es un videojuego de estrategia, fantasía, en vista de pájaro, online y competitivo.*



**Figura 5:** Frame del gameplay del videojuego Elden Ring (FromSoftware, 2022). Fuente: rockpapershotgun.com

*Nota: Es un videojuego RPG, de aventura, fantasía, en tercera persona.*

## 2.2. Narrativa y mecánicas

La narrativa en los videojuegos es un factor en conflicto con su carácter interactivo y recreativo. Tal y como afirma Antonio Ruiz García en *Videojuegos, una narrativa en evolución* (2014), los primeros videojuegos no tenían una estructura narrativa como tal ya que la historia o la trama se limitaban a contextualizar al jugador, pero de manera muy secundaria, por ejemplo, en el videojuego de *Super Mario Bros* (Nintendo, 1983), donde historia se resume en que capturan a la princesa del reino champiñón y tienes que ir viajando entre mundos y derrotando a enemigos hasta salvarla (p. 17). El entretenimiento residía solo en la jugabilidad y las mecánicas, y en ganar o perder; sin embargo, a lo largo de los años se fue implementando el poder narrativo a la experiencia del videojuego, llegando a incrementar así la inmersión, la empatía con los personajes, la reacción emotiva... sin dejar de lado obviamente la interactividad y el avance en las mecánicas.

Actualmente hay videojuegos populares que explotan el recurso de la narrativa y otros que se limitan a ofrecer partidas rápidas y cortas, como los shooters. Este estudio se centra más en aquellos que utilizan la narrativa como elemento relevante en el videojuego, ya que lo comparemos con la narrativa propia del cine. Los videojuegos con buenas narrativas han tomado tanta relevancia que en los *The Game Awards*<sup>2</sup> existe una categoría que premia el videojuego con mejor narrativa.

<sup>2</sup> Vid., The Game Awards en Wikipedia ([https://es.wikipedia.org/wiki/The\\_Game\\_Awards](https://es.wikipedia.org/wiki/The_Game_Awards))

La **narrativa** en un videojuego no se diferencia tanto de la narrativa cinematográfica, pese a su convivencia con las mecánicas y la interactividad, que la limita en ciertos aspectos. La narración se puede entender como la forma en la que contar una historia; el resultado de este discurso narrativo sería el relato, que dependerá del poder del narrador, la estructura, el espacio tiempo, la perspectiva, la focalización, la continuidad, el montaje, el ritmo, el orden... aspectos tratados en estudios sobre la narrativa audiovisual como el de Francisco García García y Mario Rajas (2011) o María J. Ortiz (2019) que analizaremos también cuando tratemos aspectos narrativos en las adaptaciones.

A diferencia del cine, tenemos diferentes recursos para acompañar a la narrativa a la hora de contar la historia y que suelen ser interactivos como textos o gráficos; esto nos ayuda en la jugabilidad, por lo que puede ayudar también en la inmersión.

Además de la narrativa propia del *gameplay*, que está influenciada por las mecánicas, existen también en algunos videojuegos un recurso que ayuda en gran medida a la narrativa ya que se acerca más a los recursos propios del cine, que son las cinemáticas. Las cinemáticas nos permiten “descansar del *gameplay*” y visualizar una animación, que se puede parecer más o menos gráficamente a éste, que nos muestra alguna parte importante de la historia que se considera que no se puede representar bien con las mecánicas o que se quiere destacar. La transición entre *gameplay* y cinemática se puede generar diferenciando la cinemática mediante el uso de barras negras superiores e inferiores como en el formato cinematográfico o simplemente poniendo un fundido antes y después de ella para saber cuándo el jugador tiene que descansar o retomar el control

Dejando a un lado las cinemáticas, los elementos de la narrativa dentro de la jugabilidad, analizado por el autor Antonio Ruiz García (2014), depende en gran medida del jugador, ya que es el responsable, estando más o menos guiado dependiendo del videojuego, de la dirección en la que se orienta el personaje (p. 23). Los planos dependerán de la perspectiva, el *FOV* o campo de visión y los movimientos del jugador en cada tipo de videojuego; sin embargo, hay aspectos que el jugador no puede controlar como la elasticidad del tiempo, las elipsis, los cortes, el ritmo, la continuidad, el diseño... aquí es donde el creador tiene la libertad artística para contar su historia. El *FOV* por ejemplo puede cambiar entre un género u otro dependiendo de las necesidades narrativas ya que para un juego de miedo en primera persona puede ser interesante utilizar un muy corto, pero sin embargo para un *shooter* es más necesario tener uno abierto para poder controlar más el espacio. Esta variable suele poder ser modificada por el jugador el menú para facilitar su jugabilidad y mejorar la experiencia. Esto también puede pasar con el *POV*, o perspectiva del jugador, pero suele ser menos común y más condicionado por el creador dependiendo de la intención narrativa. “En una narración interactiva, los primitivos clave son las acciones de los propios usuarios, tal como el autor las estructure” (J. H. Murray, 1997, pg 202).

A parte de la narrativa, el videojuego tiene elementos propios o **mecánicas** que permiten la interactividad (lo que puedes hacer o manipular), además de un sistema complejo de reglas, como afirman autores como Diane Carr (2006) y dinámicas de juego como recompensas, logros, roles, progreso, elecciones, competición, etc., el desarrollo de todos estos elementos afecta a la experiencia del jugador y crea a un jugador mucho más activo e implicado con la historia, o el relato (p. 16). Hemos analizado las mecánicas de los videojuegos a partir de los estudios de autores como Albert T. Franch (p. 37) y Javier Sevidanes (2021, p.60), entre otros.

Hay multitud de mecánicas diferentes dependiendo del género del videojuego; en los juegos de decisiones por ejemplo las mecánicas se pueden reducir a navegar por el espacio, coger objetos y seleccionar entre opciones que pueden cambiar el transcurso de la historia. En otros como los *shooters* las mecánicas se basan en el uso de armas, pero también se pueden coger otros objetos, ordenar el inventario, hacer parkour... en nuestro caso nos centraremos más adelante en mecánicas de videojuegos de tipo acción/aventura con los ejemplos que analizaremos y mencionados por los autores Mark Wolf (2003, p.16) o Michele D. Dickey (2015, p. 125).

Uno de los principales elementos interactivos, dentro del mundo diegético, es el personaje o avatar, que vendría a ser la representación del jugador en el mundo diegético del videojuego. A partir de él se puede interactuar con el resto de los elementos del juego; da igual que el avatar sea humano, un objeto o no aparezca, es lo que nos permite movernos por el espacio. En muchos RPG incluso te permiten personalizar el avatar a tu gusto, lo que te permitirá a la larga empatizar más con lo que le pase.

Otro elemento interactivo son los objetos, que pueden extenderse a todo lo físico con lo que se pueda interactuar dentro del espacio. Los objetos tienen atributos y estados: los atributos son las acciones que puedes hacer con ellos y los estados las condiciones que se tienen que dar para que se cumplan esas acciones. Por ejemplo, necesitamos una llave para abrir una puerta que nos permitirá avanzar; la llave es el objeto, su atributo es que la puedes coger y luego utilizarla para abrir la puerta y su estado puede ser la llave esté en el inventario tras darle a una tecla para cogerla.

Los objetos no están sueltos por ahí, sino que se organizan en un espacio, espacio que no se puede manipular, pero a veces sí utilizar para avanzar. En ciertos videojuegos podemos utilizar el espacio para movernos, saltar, escondernos... en otros solo sirve para ambientar y dar sentido a los objetos y los personajes.

Otro elemento totalmente relevante en el videojuego que no hemos mencionado son las gaps o enemigos/obstáculos; que son cualquier elemento o personaje que te impida avanzar en el juego. Pueden ser enemigos secundarios que están por el mapa y otros más principales que necesitas vencer para avanzar de nivel o continuar la historia; como en el videojuego *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985)

donde tienes obstáculos por el mapa, como los Goomba o los Koopa, y los enemigos finales como Bowser.

Hablando de las mecánicas, pero fuera del mundo diegético, debemos mencionar las acciones del jugador que permiten la interactividad o los controles. Estas son posibles gracias al teclado, el ratón, consolas, pantalla táctil... Estas acciones nos permiten reproducir las acciones en el juego y hay muchas que son comunes en todos los juegos de distintos géneros como por ejemplo en un Pc son: clic para coger un objeto, teclas W, A, S, D para mover el avatar por el espacio, clic izquierdo para disparar un arma, derecho para apuntar, shift o control para ir más rápido, etc.

Las reglas de un videojuego son las limitaciones de los elementos que lo componen. Así mismo se imponen reglas sobre todos los elementos mencionados antes identificados también por el autor Mark Wolf (p.208):

- Objetos. Ya hemos mencionado anteriormente que los objetos interactivos tienen atributos, que vendrían a ser las reglas impuestas a este elemento.
- Acciones. Limitaciones sobre lo que puede hacer el jugador sobre el personaje o avatar dentro del entorno del juego.
- Espacio o entorno. Limitaciones sobre el mundo del juego.
- Interfaz. Capacidad del menú inicial para modificar distintos elementos del *gameplay*; menú de pausa, si existe, y su capacidad de guardar partida, modificar algún elemento; y la interfaz durante el juego que puede indicar reglas como el indicador de salud.
- *Gaps*. Limitaciones sobre los enemigos: tiempo para derrotarlos, ser aleatorios o controlados, vinculación con otras, que puedan ser evitadas u obligatorias, etc.

“Las mecánicas pueden adoptar significado narrativo con efectos en la trama, los personajes, el mundo ficticio, etc. (...) Podría cambiarse toda su identidad visual, o los nombres o lo que sea de los distintos elementos de un juego, pero al final el juego seguirá siendo el mismo si no se ven afectadas sus reglas.” (Sevidanes, Javier, 2021, p. 60).

## 2.3. Concept Art

### 2.3.1. Diseño de escenarios (mundos)

Los escenarios, también analizado por el autor Daría Bueno Gutiérrez (2018, p. 66), se componen del propio espacio, los objetos (interactivos o no), los obstáculos o los puntos de guardado (si tiene). El diseño de estos dependerá del género del juego, y el mundo completo puede tener escenarios externos e internos, más abierto o lineal, de diferentes dimensiones, más o menos explorables, con

aparición automatizada o aleatoria de los elementos (objetos, enemigos, personajes...) etc. Los escenarios tienen que estar diseñados en sintonía con la historia y su estética. Hay diseños de mapas que son muy relevantes para el relato del juego y algunos hasta están ambientados en lugares reales, como los dos últimos juegos de *Pokémon Escarlata* y *Pokémon Púrpura* (Nintendo, 2022) o *Resident Evil 4* (Capcom, 2005) que están ambientados en el país de España. En otros tipos de videojuegos como los *shooter*, el diseño del mapa se centra en la geometría estructural y la disposición de los elementos están estructuradas estratégicamente para mejorar la jugabilidad de cada partida. Un ejemplo de esto es el *Valorant* (Riot, 2020), en el que cada esquina, cada plataforma y cada edificio está puesto ahí a propósito para permitir a los jugadores esconderse, teletransportarse, subir a alguna planta, campear, etc.

Hacer escenarios similares a la realidad mejoran la experiencia de los jugadores y les permite implicarse más, además de acercarse a los recursos de localización en el cine, como por ejemplo los videojuegos de acción que suelen utilizar siempre el recurso de explorar hospitales o escuelas abandonadas con ejemplos como *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), *Silent Hill* (Konami, 1999) u *Outlast* (Red Barrels, 2013).

Los escenarios también dependerán del diseño de niveles. Puede ser que el escenario cambie dependiendo del nivel en el que nos encontremos o que el escenario general sea el mismo en todo el juego. En algunos casos tenemos incluso un escenario que sirve a modo de menú y donde se accede al resto de escenarios que son los diferentes mundos. Esto pasa en videojuegos como *Super Mario Bros*.

### 2.3.2. Diseño de personajes

Los personajes, basándonos en el análisis de Antonio Ruiz García (2014), se pueden diferenciar inicialmente entre jugables o no jugables. El personaje (o personajes) controlado por el jugador es el principal en la historia y es los ojos mediante el cual el jugador puede ver el mundo diegético y mediante el cual puede interactuar con este mundo. El personaje puede personificarse o estar ausente, si el juego es en primera persona, pero suele tener siempre su propia personalidad; estos personajes se pueden personificar físicamente (aunque se vea solo un brazo o los pies) o como con diálogos en voz alta que nos narran sus pensamientos (p.28).

En los videojuegos el jugador tiene la capacidad de empatizar con el personaje mucho más que en cine ya que no es un simple observador, sino que es el responsable de las acciones que hace el personaje; le da la posibilidad al jugador de ser el héroe. Para esto el personaje tiene que ser interesante, carismático, icónico, pero realista, por lo menos en géneros como acción/aventura; debe tener una historia que le interese vivir al espectador.

En algunos existe la posibilidad de elegir nuestro personaje al principio, ya sea creándolo nosotros mismos (tanto físicamente como alguna de sus habilidades) como en mucho *RPG's*, o eligiendo entre algunos que nos propone el juego, como en *Resident Evil 2* (Capcom, 1998) que podemos elegir entre Lion y Claire, y según cual decidas vivirás una historia diferente. Por otra parte, hay juegos donde se cambia de personaje *in-game* por tu elección o por necesidades del guion como en *Genshin Impact* (miHoYo, 2020) o *Until Down* (Supermassive Games, 2015).

Aparte de los personajes jugables, según el mismo autor Antonio Ruiz García (2014), tenemos los no-jugables o *NPC*. Los *NPC's* nos pueden ayudar para guiarnos en la historia, encargarnos misiones, darnos objetos... y pueden tener más o menos profundidad, pueden hablar (con diálogos o texto), hacer sonidos o no hablar, pueden ser relevantes o no para la trama... No hay que confundirlos con los enemigos, que nos entorpecen la aventura y que hay que derrotar o evitar. Las acciones de estos personajes pueden estar controladas por Inteligencia Artificial, que controla cuando aparecen o su comportamiento. El enemigo o enemigos tienen que estar diseñados de forma que se diferencien del resto de *NPC's*. También tiene que haber un antagonista o antagonistas principales (*Final boss*) que sean igual de interesantes que el personaje principal para motivar al jugador a derrotarlo. La creación de un buen villano puede hacer que la historia general mejore en gran medida, como en el cine. (p. 30)

### 2.3.3. Concepto visual y arte

Los colores y la iluminación en el concepto visual de un videojuego son esenciales para transmitir las sensaciones al jugador y crear una determinada atmósfera. Al igual que en el cine, la psicología del color es esencial para la narrativa: podemos distinguir entre colores cálidos o fríos, tonalidad, brillo, saturación. Nos hemos apoyado del análisis de aspectos visuales como la iluminación, estilos y técnicas gráficas, además de otras características gráficas, de autores como Juan Antonio García Cañas (2015, p. 7).



**Figura 6:** Análisis del color del videojuego Red Dead Redemption 2 (Rockstar Games, 2018). Fuente: Adobe Color

*Nota: En este videojuego podemos ver un estilo basado en el salvaje oeste.*



**Figura 7:** Análisis del color del videojuego Fall Guys (Mediatonic, 2020). Fuente: Adobe Color

*Nota: Tiene un estilo basado en los colores vivos, saturados, muy iluminados, diferentes que nos crea una sensación de diversión o movimiento.*

La iluminación también es muy importante para ambientar los escenarios, por ejemplo, en los videojuegos de terror (Figura 8), que suelen ser muy oscuros, donde queremos generar tensión, dar sustos, destacar algo, etc. Las luces se pueden representar de manera diegética, con lámparas, el uso de una linterna (muy común en los juegos de terror o aventura), ventanas... o de manera extradiegética, que dependerá del creador en el proceso de diseño del videojuego, como si en el cine utilizáramos focos.



**Figura 8:** Iluminación en el videojuego de terror P.T. (Kojima, 2014). Fuente: xataka.com

*Nota: En este caso se utiliza la iluminación como recurso artístico para generar miedo.*

Mencionando también el arte de los escenarios que es un elemento principal en el diseño, también dependen en gran medida del género y del estilo, además del realismo que se quiera transmitir. En ejemplo puesto anteriormente en la Figura 6 del videojuego *Red Dead Redemption 2* podemos observar un estilo basado en el cine *western*, que ambienta una época real, por lo que el arte tiene que adaptarse al realismo de este tipo de estilo. El vestuario entonces se adapta utilizando sombreros de vaqueros, capas, pañuelos, cinturones...; así como las armas que también se adaptan a la época, caballos, posadas o cactus.

En contra posición, el arte del videojuego ejemplificado en la Figura 7, tiene un arte mucho menos realista sino más icónico, abstracto y geométrico, algunos importantes para el parkour, como plataformas, pantallas, disfraces, ganchos...

No podemos olvidar dentro del diseño del videojuego los gráficos. Podemos diferenciar diferentes estilos gráficos mencionados por autores como José A. Corbal (2018) o Juan Antonio García (2015, p. 7), algunos más populares como:

**Cel-shading:** Es un estilo basado en el estilo *cartoon*, pero trasladado a las 3 dimensiones. Un ejemplo es *The Legend of Zelda Wind Waker* (Nintendo, 2002), visto en la Figura 9.

**Pixel art:** Utiliza diseños mediante píxeles muy marcados, referenciando los videojuegos retro como *Super Mario Bros* (Nintendo, 1985) o *Pac-Man* (Namco, 1980). Un ejemplo más actual podría ser *Undertale* (Toby Fox, 2015), vista en la figura 10.

**Exaggeration style o caricaturesco:** Este estilo se acerca al diseño propio de los mangas y animes japoneses. Un ejemplo es *Street Fighter II* (Capcom, 1991)

**Fotorealismo:** Utilizado en la mayoría de los videojuegos actuales que buscan acercarse a la realidad lo mayor posible; utilizan habitualmente el *motion capture* (capturar el movimiento con personas reales). Algunos ejemplos son *Beyond Two Sould* (Quantic Dream, 2013) o *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013).



**Figura 9:** Fotograma del videojuego *The Legend of Zelda Wind Waker* (Nintendo, 2002). Fuente: [hobbyconsolas.com](http://hobbyconsolas.com)

*Nota:* Videojuego con un estilo de cel-shading.



*Figura 10: Fotograma del videojuego Undertale (Toby Fox, 2015). Fuente: eurogamer.net*

*Nota: Videojuego con un estilo de pixel art.*

También podemos identificar algunos efectos gráficos, también identificados por el autor Juan Antonio García Cañas (2015, p. 9), como el filtrado anisotrópico, el *bump mapping*, el *mip mapping*, el *fogging* (efecto niebla), texturas o efectos de iluminación, como las *Spot Lights* o *Specular Highlights*.

## 2.4. Diseño de sonido

### 2.4.1. Ambientación sonora y su espacialización

Los sonidos integrados en un videojuego, mencionados por el autor anteriormente mencionado Darío Bueno Gutiérrez (2018, p.36) y otros como Marco Antonio De Sousa Gonçalves (2022, p.74), son muy necesarios para complementar el ambiente del juego y darle realismo a las mecánicas y acciones que realizamos durante el gameplay. Para mejorar la inmersión y darle vida a la historia, tanto los personajes, el ambiente y los objetos deben tener sonido. En videojuegos de terror son muy importantes para generar tensión y sustos como con los pasos del personaje, el eco, golpes, cosas que se rompen, gritos, sonido ambiente... También en muchos juegos son importantes los sonidos conectados a mecánicas como los sonidos al coger un objeto, los sonidos al completar una misión o

un puzzle, los sonidos al equivocarte, etc., esto guía al jugador e incluso le da satisfacción o rabia cuando acierta o se equivoca. Son importantes para transmitir las sensaciones que buscan los creadores.

Paralelamente al avance tecnológico, se fueron implementando avances en los efectos de sonido que permitían la mayor inmersión sonora en los videojuegos como el estéreo o el sonido 3D.

Los sonidos se pueden clasificar en:

- Ambientación: sonido ambiente del escenario como sonidos de naturaleza, sonido de ciudad, viento, lluvia, multitud de gente...
- FX: efectos de sonido extradiegéticos, que no corresponden al escenario ficticio, como el sonido al cumplir una misión.
- Diálogos: conversaciones entre personajes o pensamientos del personaje principal.
- Foley: sonidos diegéticos de objetos, personajes, animales... como los pasos de un personaje o un objeto cayéndose.

#### 2.4.2. Dramatización musical

La banda sonora en un videojuego es indispensable para la inmersión y la experiencia de juego, así como para la narrativa. Debe estar bien integrada con la ambientación y con todo el sentido de la historia, además de marcar el ritmo y provocar las emociones buscadas. Una buena música junto a unos buenos efectos de sonido consigue una mayor reacción del jugador. Tiene tanta importancia que tiene su propio premio en los *Game Awards*; en el año 2022 el ganador a mejor Banda Sonora y Música fue el videojuego *God of War: Ragnarök* (Santa Monica, 2022)<sup>3</sup>.

La música utilizada está directamente relacionada con el género y usa diferentes instrumentos y ritmos que acompañan al personaje y a los sucesos. En el caso de la saga de *God of War*, que está ambientado en la mitología nórdica con escenarios épicos como Asgard o situaciones como la guerra entre dioses. La música hecha para ambientar esta historia es igual de épica que ésta. El creador de la banda sonora, Bear McCreary, según un artículo de él mismo, utilizó diferentes instrumentos y melodías para cada personaje principal y cada situación relevante. Cuando los protagonistas estaban con los hermanos *Huldra* (sus aliados) sonaba un tema alegre en viola y *nyckelharpa*; o cuando los protagonistas se encontraban con sus enemigos en *Asgard* (como *Odín* o *Thor*) sonaba un ostinato que se iba haciendo más fuerte y era más oscuro e inquietante, además iba acompañado de un coro que cantaba en nórdico antiguo.

---

<sup>3</sup> Vid., Original Soundtrack God of War: Ragnarök (<https://www.youtube.com/watch?v=V5Ar0dKnI6Y>)

## 2.5. Experiencia del usuario e inmersión

La experiencia del jugador es el aspecto más importante para el éxito de un videojuego ya que es lo que lo diferencia de otros terrenos como el cine. Es su cantidad o dificultad de participación lo que puede definir un juego u otro. Hay videojuegos donde la experiencia del jugador en un videojuego se limita a tomar decisiones sobre la historia dando clic, y en otros necesita más táctica, reacción o velocidad para participar en él. Hemos analizado la experiencia del usuario a partir de autores que mencionaban aspectos relevantes como Juan Pablo Ordóñez Ortega (2018, p. 33) o Marco António De Sousa Gonçalves (2020, p. 15).

El concepto de inmersión, mencionado por la autora J. H. Murray (1997), ha sido mencionado ya varias veces y está directamente relacionado con la importancia de la narrativa y de las mecánicas. Se puede definir como la situación en la que el jugador es capaz de introducirse sensorialmente en un ambiente determinado (en este caso ficticio). Esto produce una mayor implicación del usuario en el universo y la historia del juego, llegando a sentir empatía con los personajes, tristeza en una situación dramática, mayor reacción a los acontecimientos o incluso mejorar la habilidad (p. 111).

Al igual que en una sala de cine cuando se apagan las luces y la gente está en silencio, el videojuego pretende que el jugador mantenga la atención en lo que pasa, en este caso es capaz de conseguirlo en mayor medida que en una sala de cine ya que lo mantiene continuamente activo. Para buscar mayor inmersión se implementaron varios avances tecnológicos en la historia de los videojuegos como el *DualSense*, un mando para la consola PlayStation 5, que implementó vibración, altavoz, micrófono y respuestas de vibración; también se inventaron las gafas VR, o gafas de realidad virtual, que permiten al jugador ver el mundo ficticio como si estuviera dentro de él, además de interactuar con él de manera más realista, como si tocara las cosas con sus propias manos. otro factor que afecta mucho en la inmersión del jugador es el desarrollo de mundos cada vez más abiertos, con historias completas y muy extensas, donde el jugador pueda ser más activo y pueda investigar y descubrir a su gusto. Sin embargo, aunque el jugador tenga más libertad, el jugador no tiene control absoluto sobre la historia y muchas veces sigue siendo lineal y termina siempre en el mismo punto. Algunos elementos que afectan también a la inmersión son los gráficos, los *bugs* (errores de programación), el diseño de sonido (música, efectos, voces), el realismo, detalles, etc.

“Los juegos, pues, son situaciones inventadas y controladas, extensiones de la conciencia colectiva, que suponen un descanso de los patrones acostumbrados. Son una especie de diálogo interior de toda la sociedad. Y el diálogo interior es una reconocida forma de juego indispensable para desarrollar seguridad en sí mismo.” (McLuhan, 1996, p. 252).

### 3. La adaptación

“La buena adaptación es la que, sin dejar de lado ningún elemento significativo del original, consigue hacer olvidar el material de referencia al lograr una cierta traducción que mezcle en un mismo relato la fuerte presencia del autor fílmico y la significativa ausencia del escritor que hay detrás.” (Gómez, Felipe, 2008, p.46).

Para empezar, es importante saber distinguir entre adaptación e inspiración, basándonos en el autor Adrián Tomás Samit (2014, p. 11). Una adaptación mantiene la esencia del relato y sus elementos básicos, los cambios que se producen no afectan en gran medida la historia; suelen ser cambios necesarios cuando cambiamos de un medio a otro o cuando se adapta una obra de hace muchos años; por ejemplo, Netflix ha hecho multitud de adaptaciones de obras literarias que ya tenían su adaptación en cine, pero éstas se habían quedado algo anticuadas. El concepto de inspiración viene de una reacción de algo que te hace tener una idea; se podría decir que es basarte en ciertos elementos de un producto para crear otro nuevo. La diferencia es que muchas obras están inspiradas en otras, es muy difícil crear algo nuevo de la nada, pero una adaptación depende totalmente de la obra original y está limitada creativamente por esta. Entre géneros de videojuegos se inspiran mucho entre ellos ya que reciclan mecánicas y estructuras; muchos juegos de miedo están inspirados en elementos de clásicos como *Silent Hill* (Konami, 1999), como el cambio de dimensiones, ciertas mecánicas de ataque y supervivencia, la ambientación, el diseño de enemigos... algunos de estos son *Visage* (SadSquare, 2018) o *Cry of Fear* (Team Psykskallar, 2012).

Un concepto también muy importante cuando hablamos de una adaptación y que mencionaremos bastante en este análisis es la fidelidad; la mayor o menos fidelidad respecto a la obra original para crear la nueva, así como los sacrificios narrativos o estéticos, mencionado por Mario-Paul Martínez (2016), puede determinar la dificultad o el éxito de la adaptación. (p. 209).

La adaptación siempre ha sido una buena opción a la hora de la creación audiovisual. El cine ha estado muy influenciado siempre por la literatura y muchos éxitos cinematográficos tienen como referencia directa algún éxito literario. Con los videojuegos también se puede afirmar que hubo una fuerte influencia del cine sobre todo en aquellos que buscaron extender su potencial narrativo. Una historia o un relato puede viajar fácilmente entre un medio u otro sin perder habitualmente su esencia. Vemos ejemplos muy famosos como en *Romeo y Julieta*, una Tragedia teatral (a su vez basada en el mito griego de *Píramo y Tisbe*) que tiene innumerables adaptaciones cinematográficas, como *West Side Story* (Robert Wise, 1961); o como la popular serie de los 90 *Sabrina, cosas de brujas*, basada en unos cómics y de la que después se hizo otra adaptación más moderna para Netflix.

Un elemento sumamente importante y base a la hora de analizar un productor para adaptarlo es la historia. Todos los medios de los que hemos hablado comparten una cosa y es que narran, a su manera, una historia; En las adaptaciones que analizaremos más adelante lo primero que observaremos es justamente el tratamiento de la historia al cambiar de un medio a otro, para ello, siguiendo con el estudio sobre adaptación literaria de la Dr. <sup>a</sup> Emilia-V. Enríquez, debemos tener en cuenta aspectos propios del cine y la literatura como la estructura (introducción, nudo y desenlace), la coherencia, el tratamiento del tiempo (de la propia historia, del argumento o de pantalla; elipsis...), el ritmo, las subtramas, los personajes, etc. La Dr. <sup>a</sup> Emilia-V. Enríquez hace una lista con los aspectos de deberían considerarse en el análisis de un guion de cara a adaptarlo y que debemos tener en cuenta cuando analicemos la historia de nuestras adaptaciones:

- Identificar la historia y su estructura.
- Identificar los puntos de giro.
- Identificar tramas secundarias.
- Identificar el tema y su interés social.
- Identificar la visión del personaje principal.
- Identificar la función de los personajes secundarios.
- Identificar el género.
- Identificar la función de descripciones y diálogos.
- Hacer una valoración personal del conjunto.

Entre el cine y los videojuegos existen multitud de diferencias que se deben tener en cuenta a la hora de hacer una adaptación de uno a otro. Como ya se ha mencionado, el espectador en el cine es un mero observador, y en el videojuego el jugador participa activamente; esto tiene sus ventajas y sus desventajas ya que el espectador no necesita más que una pantalla para consumir cine, pero el jugador necesita unos conocimientos (más o menos complejos), el productor físico u online, una plataforma, unas herramientas (un mando, una consola, un ordenador, un ratón...). Por otro lado, el ser un simple espectador no te permite experimentar la inmersión y la participación personal de los jugadores sobre los videojuegos: no pueden tomar decisiones, no controlan al personaje, no interactúan con el espacio... Otra gran diferencia es el tiempo, en el cine el tiempo de duración del contenido es fijo y limitado, mientras que en el videojuego el tiempo depende en gran medida del jugador (aunque los diseñadores suelen estimar determinadas horas) y de su habilidad, observación, interés... mencionando también que muchos están diseñados de forma que se puedan jugar indefinidamente, de forma que siempre haya contenido nuevo. Otro factor que ya hemos comentado es la posibilidad de compartir la experiencia del videojuego con otras personas con la opción online o multijugador; esto permite que, al igual que en el cine podemos consumir el contenido acompañados, en el juego

podemos competir o apoyarnos para conseguir avanzar. El modo de competición del videojuego se asemeja mucho más a ámbitos como el deporte que al cine, tanto que existen competiciones oficiales de videojuegos populares llamados *Esports* o deportes electrónicos; uno de los torneos más reconocidos de este tipo de deporte es el torneo mundial de *League of Legends*.

Como hemos mencionado anteriormente respecto a Netflix, y como menciona Mario-Paul Martínez (2016), la adaptación depende en gran medida de ciertos factores del contexto como del discurso social dominante, el estilo del responsable de la adaptación, de condiciones económicas, etc. (p. 212). La adaptación puede ser totalmente diferente, aunque, venga del mismo origen, y eso es lo que puede dar libertad al autor del nuevo producto para darle una imagen propia. Hay sectores como el manga y el anime que podríamos decir que no adaptan, sino que recrean fielmente el contenido de uno en formato cómic a uno en formato serie animada, sería más bien como un *remake* para la pantalla; en este caso no existe esa libertad de creación porque hay un interés en que la obra sea exactamente igual, pero para la pantalla. En nuestro caso vamos a hablar de adaptaciones más complejas donde sí existen cambios relevantes al pasar de un medio a otro y se producen multitud de diferencias sobre todo narrativamente. Todas estas diferencias complican de alguna manera la adaptación ya que las características y los objetivos de cada medio son diferentes.

### 3.1. Del cine al videojuego

#### 3.1.1. Características y desafíos

Para hacer un videojuego a partir de una película podemos para empezar identificar los elementos principales, citados por autores como Antonio Ruiz (2014), que queremos mantener y los que tendremos que dejar atrás, intentando mantener siempre la esencia del original y los elementos que lo distinguen. Algunos de estos son:

**Personaje principal.** Debemos elegir si para la adaptación utilizaremos un personaje ya existente en la película o si crearemos uno nuevo; si será el que es protagonista en la película, uno secundario o incluso uno que no tenía casi relevancia; si el protagonista del juego no aparece en la película, qué relación tiene con la historia, etc. Por ejemplo, ya veremos en el análisis de *Alien Isolation* que la protagonista de esta historia es la hija de la protagonista de la película, que en ningún momento aparece ni es mencionada en ésta, sino que se diseña únicamente para el videojuego. Esta elección es muy importante en este caso ya que el personaje principal será el que controlará el jugador.

**La historia.** Tendremos que decidir si la historia que contaremos en el juego será la misma que se cuenta en la película (*canon*), si haremos alguna modificación o si será completamente diferente. Hay

adaptaciones muy fieles que se centran en recrear exactamente la misma historia, modificando solo los factores necesarios para convertirlo en un producto interactivo. Otras utilizan el universo creado para la película, pero crean una historia paralela totalmente diferente, pero manteniendo ciertos elementos identificativos.

**Estética y ambientación.** La estética es uno de los elementos que más se mantienen en una adaptación ya que es importante para identificar el universo de la historia original. Es importante reconocer los escenarios, los colores, elementos diferenciales... Además, en este caso se deberá tener en cuenta las posibilidades técnicas de las que se disponga en el proceso de diseño del videojuego ya que según las estas capacidades será más o menos fácil recrear ciertos tipos de escenarios o ambientación, si eso es lo que le interesa al adaptador.

**Género y el tono.** Es importante a la hora de hacer una adaptación mantener el objetivo principal de la historia, si la película es de terror y su objetivo es asustar al espectador, en el videojuego es importante mantener ese mismo objetivo; o si la película tiene un tono más desenfadado o infantil, el videojuego tiene que ser igual. Puedes cambiar la historia, los personajes, los escenarios... pero el género es la base del producto en cualquier medio, y al pasar de uno a otro es muy importante mantenerlo; al final lo importante es el público, y el público objetivo de la película debe ser el mismo que el público objetivo del videojuego que se adapta.

Una de las complicaciones, como hemos mencionado antes, reside en el grado de fidelidad, en trasladar los elementos principales y hacerlos interactivos y en conseguir trasladar al público de la película al videojuego. Aparte de esto, la forma de narrativa de ambos medios es muy diferente y también complica el cambio entre uno y otro.

### *3.1.2. Aspectos técnicos y creativos*

Una de las complicaciones a la hora de hacer un videojuego a partir de una película es la integración de las características técnicas, como las mecánicas, a partir de un relato lineal y no interactivo. Una vez identificada la historia que se quiere contar, hay que determinar los aspectos del diseño del videojuego que nos interesa integrar. Hemos determinado una diferenciación de algunos aspectos técnicos y creativos que se deben tener en cuenta al crear un videojuego a partir de una película basándonos en el estudio de Juan P. Ordóñez (2018):

**Los dispositivos.** Debemos seleccionar los dispositivos en los que se podrá jugar, y adaptar los controles según éstos. Algunos dispositivos pueden ser el móvil, PC, Tablet, consola (PlayStation o Xbox), consola portátil (Nintendo Switch), consola VR, etc.

**Los controles.** Se debe determinar si se podrá jugar con mando, con teclado y ratón, con ambos, si se pueden personalizar los controles mediante el menú, si no, asegurarse que los controles ofrecen una buena jugabilidad, ofrecer una explicación de los controles al principio del juego o en el menú, utilizar controles habituales en muchos videojuegos, como W, A, S, D en el teclado de PC para la movilidad del personaje o el botón "X" en mando para saltar, etc. (p.183)

**Las mecánicas.** Son todas las acciones que se permiten hacer al jugador dentro del mundo mediante los controles. Debemos determinar qué acciones queremos que realice el jugador, relevantes para la historia que queremos contar y que ofrezcan una buena experiencia al jugador: resolución de puzles, uso de armas, manipulación del inventario, uso de habilidades o hechizos, etc.; éstas dependerán del género y de la intención final del juego. (p.135)

**El estilo y los colores.** El estilo estará muy influenciado por la película en la mayoría de las adaptaciones ya que se busca mantener la esencia de ésta. Mediante el estilo y los colores se puede transmitir la idea de la original, aun así, no tienen por qué mantenerse totalmente fieles si lo que buscamos es otro tono u otra intencionalidad para nuestra adaptación.

**Gráficos.** En los videojuegos existen multitud de estilos y efectos gráficos que hay que definir a la hora de diseñar el videojuego ya que afectará en gran medida a la adaptación y al tono que se le quiere dar. Ya hemos hablado de algunos estilos muy populares como el pixel art o el fotorealismo.

**Interfaz.** Es la parte de diseño del videojuego que une al jugador con el mundo del juego; menús, minimapas, barras de vida, inventario, marcadores, etc. Según la página *Tokio School* puede ser diegética (que forma parte de la narrativa), no diegética, espaciales o meta (p.250).

### 3.1.3. Ejemplos

En los videojuegos, hemos visto diferentes adaptaciones del cine a lo largo de los años. La considerada primera adaptación de este tipo fue *Raiders of the Lost Ark* (Atari, 1982), que podemos observar en la Figura 11, basado en la película de la saga de *Indiana Jones* llamada de la misma forma. El videojuego fue lanzado en 1982 y se jugaba mediante la Atari 2600, una videoconsola, con un formato de cartucho y utilizando una palanca de mando con botones para controlarlo.



*Figura 11: Fotograma del videojuego Raiders of the Lost Ark (Atari., 1982). Fuente: indianajones.es*

El relato del videojuego sigue la misma estética y tono que la película. En este caso el juego solo ambienta una de las localizaciones de la película, El Cairo, donde el personaje visita diferentes escenarios para ir avanzando como el Mercado, el Templo, Pozo de las almas... El jugador controla al protagonista, Indiana Jones, que tiene la misma apariencia distinguida e interactúa con otros personajes de la película; además toda la estética y arte en el juego está directamente relacionada con elementos de la película como el ambiente desértico, colores arenosos, objetos como cuerdas o el látigo. En este caso utiliza el recurso de los diálogos con textos para contar la historia, que también guían al jugador y le ayuda con los puzzles y un sistema de mecánicas basado en mover al personaje y seleccionar entre diferentes acciones: *Dar, Coger, Usar, Abrir, Hablar, Empujar, Cerrar, Mirar y Tirar*.

*Mad Max* (Avalanche, 2015): está basado en las populares películas de *Mad Max* de género acción y policiaca y con una ambientación distópica. El juego comparte el mismo género y ambientación; introduce mecánicas relacionadas con la película como carreras de coches, personalización de vehículos, combates con armas y cuerpo a cuerpo. La historia no es *canon*, pero sigue teniendo como protagonista al reconocido *Max Rockatansky*, que debe completar unas misiones encontrándose a nuevos aliados y enemigos.

*El Padrino* (Visceral Game, 2006): basado en la popular película de 1972, sigue la misma temática de mafia y la historia sí es *canon* (en cierta manera) pero en este caso controlas a un personaje que tú mismo puedes crear el cual trabaja para la familia Corleone, muy fidelizada en el juego, y sus misiones

consisten en ascender rangos poco a poco extorsionando y asesinando, con mecánicas tales como *golpear* o *estrangular* con armas como un palo de golf, una porra o armas de fuego muy comunes. El videojuego fue criticado ya que los acontecimientos de la historia fueron modificados en comparación con la película para darle más protagonismo al personaje principal del juego y así darle más poder al jugador.

*Harry Potter y Hogwarts Legacy*: El juego de *Harry Potter y la Piedra Filosofal* (Electronic Arts, 2001) estuvo basado directamente en la primera película, donde controlabas a Harry y te encontrabas a la mayoría de los personajes de la película. Las mecánicas eran muy básicas, teniendo en cuenta que se sacó en 2001, que se basaban en simples puzzles, acumulación de grajeas, ataques con hechizos sencillos, etc. Los acontecimientos de la historia no son los mismos, pero se ambienta en el mismo espacio tiempo de la película. El videojuego de *Hogwarts Legacy* (Avalanche, 2023) fue una especie de precuela del universo de Harry Potter ambientado en el siglo XIX y, a diferencia que el anterior, de género RPG de mundo abierto donde puedes crear tu propio personaje e incluso elegir tu casa de Hogwarts. Ambienta muy bien los escenarios que podemos explorar y añade multitud de mecánicas muy interesantes, como el aprendizaje de hechizos, pociones, cuidado de animales, etc., además mejora en gran medida el sistema de combate o de relaciones con *NPC*'s. Sin olvidar obviamente la mejora gráfica que se observa respecto al de 2001.

### 3.2. Del videojuego al cine

#### 3.2.1. Características y desafíos

Como afirma el doctor Mario-Paul Martínez (2016), los procesos de adaptación de un videojuego al cine no son muy diferentes a los de adaptaciones más tradicionales como las teatrales o literarias, esto es porque todos estos medios tienen un su naturaleza narrativa y su capacidad para contar acontecimientos ordenados y acciones estructuradas. Pese a las similitudes narrativas, los medios se diferencian en multitud de factores, el más importante el factor de interacción, mencionando al mismo autor, ya que una es pasiva y la otra es activa. En este punto es en el que se deben tomar las decisiones para hacer de un producto mayormente activo, donde el jugador tiene el poder de manipular el espacio y los acontecimientos, a un producto pasivo donde no tiene poder de decisión (p.6).

Además de lo ya mencionado, este tipo de adaptación se somete a un desafío que es trasladar a los consumidores del videojuego al cine. Ya hemos mencionado que el usuario del videojuego necesita de unas características o habilidades básicas para poder consumirlo que el espectador de cine no necesita: acceder a una plataforma, conocer los controles, adquirir el juego, adaptarse a la

jugabilidad... mientras que el espectador solo tiene que ver y escuchar. Esto se debe tener en cuenta a la hora de traspasar un contenido de un medio a otro.

Al igual que en la adaptación inversa, este tipo de adaptación se somete a influencias o contexto social o la libertad creativa del adaptador. Además, depende de determinadas decisiones generales respecto a la producción como:

**Género y el tono.** Habitualmente estos elementos son los que más se conservan a la hora de hacer una adaptación como ya hemos mencionado en la otra alternativa. En el caso de videojuegos que no tienen una historia muy definida, hay más libertad creativa a la hora de crear una película y contarla con un género o un tono determinado. En el caso de la película de *Sonic* (2020) que mantuvo los elementos únicos del videojuego, pero crea una historia nueva, mezclando elementos fantásticos y reales, y con un género y tono humorístico muy habitual en el cine norteamericano.

**La historia.** Al igual que en la otra adaptación, es necesario tomar decisiones sobre la historia que queremos contar y cómo la vamos a contar, teniendo que modificar la narrativa para traspasarla al medio cinematográfico. Dependerá también de la fuerza de la historia que tenga el videojuego la libertad creativa que se le pueda dar a la película; como hemos mencionado no es lo mismo hacer una película sobre el videojuego de *Sonic*, que se limita a un erizo que coge anillos, que sobre *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), que ya cuenta en el videojuego una historia lo bastante completa y potente. En el segundo caso la adaptación será casi una recreación idéntica para el otro medio, como podemos ver en la serie de HBO Max.

**Personajes.** Debemos elegir cuáles serán los personajes de nuestra película; cuáles trasladaremos del videojuego, si añadiremos algunos por necesidades del guion, si dejaremos alguno atrás; cuál será el protagonista, antagonista, personajes secundarios...; el valor y personalidad de éstos, su influencia o peso en la historia, etc. También será necesario hacer una buena selección de reparto dependiendo de los intereses respecto a la fidelidad de la obra original.

**Estética y ambientación.** Igual que con el tono, estos aspectos se suelen mantener bastante fieles y dependerán mucho de la dirección de fotografía y de arte. Es importante para el reconocimiento o relación de la obra original con la nueva, para mantener la imagen principal del relato.

### 3.2.2. Aspectos técnicos y creativos

A la hora de crear nuestra adaptación para cine debemos tener en cuenta muchos aspectos propios de este medio. Para empezar, debemos determinar qué tipo de producción queremos crear: una

película con actores, una película de animación; también debemos decidir si nuestra producción será en forma de serie, miniserie, película... aunque este trabajo se enfoca solo en el cine. Según los elementos técnicos y estéticos propios de la producción de una película podemos identificar los cambios necesarios a la hora de adaptar el videojuego a este medio.

**Planos.** En un videojuego, la mayoría de las ocasiones los planos los construye el jugador mediante la manipulación del personaje, así como todos sus movimientos. Está muy limitado el crear una narrativa mediante éstos si no es por medio de cinemáticas; al traspasarlo al cine, se extienden mucho más las posibilidades narrativas del creador mediante la posición de la cámara, la angulación, perspectiva, movimientos, duración, etc.

**Color y estilo.** Dependerán de la dirección de fotografía y construye la estética de la película, que es muy importante para mantener la fidelidad del videojuego. Si el videojuego tiene un estilo muy marcado y diferenciado, para mantener la fidelidad tenemos que aprovechar la fotografía de la película y crear el mismo estilo mediante los colores o la iluminación.

**Arte.** Es muy importante intentar trasladar y reproducir la mayor parte de elementos propios de la historia, sobre todo aquellos que en el videojuego conducen las mecánicas: objetos, escenarios o vestuario; como armas, aparatos electrónicos, complementos únicos de un personaje...

### 3.2.3. Ejemplos

Una de las consideradas primera película basada en un videojuego es la del anime japonés *Super Mario Brothers* (Masami Hata, 1986), cuya historia se basa en el videojuego clásico de 1985 *Super Mario Bros* y de la que se hizo otra versión animada muy parecida este año. Ambas versiones cinematográficas narran la historia de dos hermanos que tienen un trabajo aburrido y entran por error al mundo de los videojuegos para terminar salvando al Reino Champiñón y rescatar a la princesa Peach de Bowser e impedir su boda. En el videojuego no presentan a los protagonistas, Mario y Luigi, inicialmente como trabajadores en un "mundo real", los presenta directamente en el videojuego con el mismo objetivo de rescatar a la princesa.



**Figura 12:** Portada de la película de anime *Super Mario Brothers* (Masami Hata, 1986). Fuente: Wikipedia

*Nota:* Primera película basada en un videojuego.

*Resident Evil* (Paul W. S. Anderson, 2002): Hay un total de 7 películas relacionadas con la serie de videojuegos de la saga. Las películas cuentan historias paralelas a los videojuegos con una protagonista independiente, Alice, aunque se narra dentro del mismo universo de *Resident Evil*, con sus elementos y conflictos, así como con la aparición de muchos de los personajes principales.

*Prince of Persia: Las arenas del tiempo* (Mike Newell, 2010): es una película de Disney basada en el videojuego con el mismo nombre. El argumento no es el mismo, pero tiene muchos elementos y personajes trasladados fielmente.

*Uncharted* (Ruben Fleischer, 2022): se considera una precuela a la historia de los videojuegos, con el mismo protagonista Nathan Drake. Aun así, mantiene muy fiel la estética, vestuarios, elementos identificativos, escenarios... incluso algunas referencias a escenas del videojuego.

*Sonic* (Jeff Fowler, 2020): adaptó el famoso videojuego clásico cuenta la historia del popular personaje azul que huye de su mundo para comenzar a vivir en el mundo real con los humanos mientras es perseguido por su famoso enemigo *Eggman*. La película sucede mayormente en el mundo real, pero simula varias escenas dentro del mundo del videojuego con los elementos propios de éste.

### 3.3. Comparativa entre medios

El famoso diseñador y director de videojuegos Hideo Kojima, responsable de obras como *Metal Gear* (Konami, 1987), *P.T.* (Konami, 2014) o *Death Stranding* (Kojima, 2019), hizo algunas declaraciones, aprovechando el estreno del último mencionado, sobre el cine y su influencia en la creación de los videojuegos. Afirmaba que, en el caso del videojuego, el hecho de recorrer un solo pasillo no sólo tenía importancia narrativa, sino que tenía un valor en el diseño propio del juego, así mismo es necesario pensar también si ese recorrido lo usaremos para avanzar en la historia, para mostrar el escenario, para dar ritmo, para aprender ciertos controles, etc. Las posibilidades se extienden a gran medida, así como las decisiones y los problemas. Afirmar también que en el desarrollo del videojuego es muy importante tener en cuenta todos los detalles diariamente, ya que, a diferencia que, en el cine, el guion y los trucos cambian continuamente y esto afecta a cada elemento como la sensación de jugabilidad en un pasillo, las imágenes, los controles, las pistas, el sonido...

Sin embargo, no hay que olvidar que la mayor parte de la influencia en la narrativa del videojuego viene del cine, y dejando a un lado toda la parte técnica e interactiva, la forma de contar historias en un medio y en otro no se alejan tanto. Citando un artículo de Koldo Gutiérrez, inicialmente es obvio que los videojuegos tomaban como referencia el cine para empezar a contar historias más elaboradas, pero actualmente, se puede decir que los videojuegos han encontrado su propio código e incluso el cine ha asimilado algunos de sus elementos, teniendo en cuenta que es un arte pasivo. Menciona este mismo autor que hasta el guionista Jonathan Nolan, hermano de Christopher Nolan, reconoció el valor narrativo de los videojuegos de hoy en día y hasta admitió que muchos de ellos, como *Fallout* (Interplay, 1997) o *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010), habían sido una gran influencia en su trabajo en cine.

Otro artículo, esta vez del autor Alberto González, habla de la relación cada vez más estrecha de ambos medios, comentando las sinergias y simbiosis poniendo de ejemplo el exitoso videojuego de *Detroit: Become Human* (Quantic Dream, 2018), que narrativamente puede considerarse un obra de arte cinematográfica, pero además muestra una estructura interactiva muy compleja e interesante; pese a que las mecánicas son muy sencillas y no presentan mucha variedad, la complejidad reside en la variedad de posibilidades de la historia y el poder de decisión del jugador.

Como conclusión y como comenta también este autor, el poder del jugador sobre la acción y el ritmo de la narración, comparándolo con el carácter fijo y controlado del cine. Como hemos visto son medios muy diferentes e independientes (cada uno tiene un lenguaje propio), pero que siempre mantienen similitudes en muchos planteamientos y clichés, sobre todo los videojuegos del cine, al ser el primero más nuevo.

## 4. Análisis de dos ejemplos.

### 4.1. *Alien, el octavo pasajero*

#### 4.1.1. Género e historia

Tras la visualización de la película *Alien, el octavo pasajero* (Ridley Scott, 1979) (Anexo II, [1]) podemos identificarla en el género de terror y ciencia ficción, ya que utiliza un monstruo peligroso y mortal como antagonista, que tiene en continua tensión a los protagonistas y al espectador, además se trata de ciencia ficción por lo que el monstruo en este caso es un organismo alienígena muy evolucionado capaz de superar en fuerza y a veces en inteligencia a los humanos. Hablamos de ciencia ficción no solo por tener un antagonista claramente relacionado con este género, sino por el resto de los elementos propios relacionados habitualmente con un futuro distópico o utópico, citados por autores como Guillem Sánchez y Eduardo Gallego (2017), como el desarrollo de tecnologías novedosas y avance en la ciencia, la aventura espacial, la inteligencia artificial o seres extraterrestres (p.5-9). En esta película es evidente la aparición de todos estos elementos y su importancia en el desarrollo de la historia. Todos ellos también serán muy relevantes a la hora de producir la adaptación y trasladar el género del medio cinematográfico al del videojuego.

Los géneros de ciencia ficción y terror han estado muy relacionados en la historia de la literatura y posteriormente del cine; el escritor David Olier (2022) en su artículo *El terror y ciencia ficción: La última frontera* habla de obras como *Frankenstein* (Mary Shelley, 1818), considerada como un clásico del terror, pero también de la ciencia ficción, ya que expone una idea científica experimental sobre revivir a un ser humano y crear un ser totalmente novedoso. Afirma también que, si tuviera que categorizarlo en uno de los dos géneros elegiría sin duda ciencia ficción, ya que el objetivo principal de la obra no es generar miedo, sino exponer los experimentos del doctor y sus implicaciones éticas y morales. También habla de la influencia para este género de la obra, o experimento, *La guerra de los Mundos* (Orson Welles, 1938), donde narró una especie de aviso de invasión alienígena por radio y la gente creyó que era real; este autor lo compara con otras obras como *Señales* (M. Night, 2002) o nuestra obra analizada *Alien*.

El videojuego *Alien: Isolation* (The Creative Assembly, 2014) (Anexo II, [3]) mantiene fielmente los géneros de terror y ciencia ficción de la película, trasladando al antagonista principal y todos los elementos recurrentes de los que hemos hablado antes; además de mantener el objetivo principal del género de terror que es generar tensión y conseguir sobresaltar al espectador.

Durante todo el videojuego podemos observar diferentes referencias, que lo relacionan con la película, integradas por el espacio, las cuales podemos descubrir si exploramos y nos fijamos, relacionadas con

la trama de la película. Por ejemplo, podemos observar en uno de los pasillos de la estación una mesa con un hombre ahogado con una revista (Figura 13), esto hace referencia a la escena de la película cuando Ash intenta ahogar a Ripley con una revista ya que ésta descubre su secreto; también podemos observar al lado uno de los ordenadores de la nave que hay un juguete de un pájaro (Figura 14), juguete muy popular en los años 80, que en la película aparece en la mesa de la cafetería en las primeras escenas.



**Figura 13:** Frame de un androide muerto del videojuego 'Alien: Isolation' (The Creative Assembly, 2014). Fuente: [3djuegos.com](http://3djuegos.com)



**Figura 14:** Frame de un pájaro de juguete del videojuego 'Alien: Isolation' (The Creative Assembly, 2014). Fuente: [guiltybit.com](http://guiltybit.com)

#### 4.1.2. Narrativa y mecánicas

El videojuego comienza con el mismo diálogo, regrabado, que Ripley narra al final de la película cuando manda un mensaje desde la cápsula, al acabar con el Alien<sup>4</sup> y estar a salvo; después el videojuego nos presenta un poco a la protagonista mediante una cinemática y luego nos da indicaciones para familiarizarnos con algunas mecánicas. En la película nos contextualiza un poco de donde están y que hacen allí y nos presenta brevemente a los personajes.

La historia en el videojuego se cuenta siempre desde el punto de vista de Amanda (Anexo II, [4]), en primera persona, por lo que los planos, excepto los de las cinemáticas y algunas animaciones, se limitan a su campo de visión y a las decisiones del jugador. En la película sin embargo hay mucha más libertad de planos; no se centra solo en la protagonista, sino que también muestra perspectivas de otros personajes y situaciones. Sin embargo, sí hay un momento en el videojuego donde podemos controlar a otro personaje, Marlow, que no es Ripley; esto es para mostrarnos un recuerdo suyo (flashback) importante para avanzar en la trama. Además, esta escena representa un acontecimiento paralelo a uno de los puntos de giro de la película: cuando encuentran los huevos y el cuerpo de adhiere a la cara de uno de ellos.

La estructura narrativa del videojuego es algo más complicada que la de la película ya que depende de muchas misiones que el jugador debe completar y de un tiempo de juego mucho más extenso que el de la visualización de la película; este tiempo de juego dependerá en gran medida del jugador, no del autor. En película podemos identificar una estructura simple basada en *El viaje del héroe* (Joseph Campbell, 1990) que consta de:

- Principio: presentación de los personajes, su rol, la relación entre ellos, el contexto temporal y espacial...
- Primer umbral (o punto de giro): cuando el Alien sale del cuerpo de Kane.
- Odisea: los tripulantes intentan matar al xenomorfo y sobrevivir, pero los termina matando a todos.
- Segundo punto de giro: Ripley activa la autodestrucción e intenta escapar del Alien.
- Camino de regreso: Ripley logra escapar en una cápsula y la nave explota.
- Clímax: cuando va a dormirse se da cuenta que el Alien está también en la cápsula.
- Final: Ripley logra expulsar al Alien y escapar.

El videojuego no tiene una estructura tan clara ya que hay muchos más personajes secundarios, muchos puntos de giro, y es mucho más extenso y enrevesado para poder definirlo tan claramente

---

<sup>4</sup> En el guion original se reconoce al alienígena con el nombre propio de *Alien*.

como con la película. Aunque tienen una estructura muy diferente, ambas producciones comparten características respecto a la historia, como que en ambas la protagonista empieza con un grupo que compañeros y acaba ella sola, esperando a ser rescatada (Anexo II, [5]); también que la nave principal donde suceden la mayoría de las acciones acaba destruida al final o que ambas protagonistas son las únicas que consiguen enfrentar al Alien y expulsarlo de la nave.

El ritmo muestra una de las mayores diferencias entre la película y el videojuego; mientras que la película mantiene un ritmo bastante rápido, donde la acción y la tensión está presente en la mayoría de tiempo y los momentos de calma son más escasos. En el videojuego a diferencia de la película, el ritmo es más lento y los momentos de calma, o de no acción (momentos de investigar la zona, recoger objetos, descubrir la trama...) son mucho más habituales que los de acción, aun así la tensión se mantiene incluso en esos momentos de no acción gracias a la música y los efectos de sonido.

En el videojuego, los principales recursos narrativos que se usan para contar el relato, aparte de los diálogos entre personajes y el entorno, son los textos y los audios, que podemos leer y escuchar interactuando con dicho entorno, y que nos guían en la trama. En la película los recursos narrativos se centran más en los planos y los movimientos de cámara, que además de contar el relato, apoyan al sonido y a la estética visual a la hora de generar tensión. En el videojuego utilizan los planos de forma narrativa en muy pocas ocasiones como en las cinemáticas y, como hemos mencionado antes, en animaciones como cuando el Alien te mata, que referencia el mismo plano icónico de la película.

En la película son muy importantes para la narrativa algunos planos como los planos generales exteriores de la nave, que nos ambientan en el espacio en el que se encuentran los personajes; además de los planos detalle de los diferentes objetos del arte que también nos ambientan en ese universo espacial y futurista. También son relevantes los planos muy cortos y frontales del Alien cuando ataca, y mata, a algún personaje; este plano lo podemos ver en el videojuego cuando el Alien consigue matar al jugador y se produce una animación donde se recrean esos primerísimos primeros planos de la película. Éstos están hechos con la intención de asustar al espectador y de poder observar al enemigo principal de la historia de cerca, conociendo así su principal arma letal, la lengua-boca. La composición de los planos suele estar muy cuidada, buscando siempre la geometría y la simetría. Los movimientos de cámara son muy experimentales sobre todo en momentos de acción, donde se utiliza la cámara en mano para generar inestabilidad, en escenas de persecución o huida, y hasta movimientos rotatorios de cámara, que pretenden generar una sensación de mareo y que crean planos aberrantes. En el videojuego es muy complicado crear este tipo de planos ya que el control de la cámara es del jugador, sin embargo, sí intenta mediante las cinemáticas y algunas animaciones generar planos y movimientos relevantes e interesantes para la narrativa.

Los escenarios de la película están fielmente representados en el videojuego manteniendo la ambientación propia de la época de la película, pese a que el videojuego salió 35 años después, mantiene esa estética retro-futurista propia de los años 80. Las naves del videojuego mantienen la estructura de las de la película, con sus salas de reunión, hospital, cabinas de hipersueño... aun así la *Nostromo* es mucho más pequeña que la estación de Sevastopol, donde sucede la mayor parte del videojuego, ya que el espacio de exploración en el juego debe ser muy amplio para poder ir descubriendo nuevas estancias, explorar la nave mediante el mapa, tener libertad de movimiento, encontrar sitios para coger objetos... teniendo en cuenta siempre que es el jugador quien controla el personaje. En la película no es necesario un espacio tan amplio y con tantas opciones porque el relato se cuenta en poco tiempo (1 hora y 57 minutos exactamente) y no hay tantos sucesos, además de que no tenemos libertad para movernos o mirar donde queramos.

Respecto a los personajes, en la película la historia se cuenta a través de 7 pasajeros de una nave, un gato y un enemigo que es el Alien. La protagonista de la historia es Ellen Ripley, pero podemos observar la historia de forma objetiva. En el videojuego sin embargo observamos la historia solo desde los ojos de Amanda Ripley, pero hay multitud de personajes secundarios y *NPC's*, además de enemigos como el Alien pero también otros humanos y androides que pueden atacar al jugador. En la película también se hace referencia a los androides con el personaje de Ash, un androide que los traiciona y que sigue órdenes de la corporación.

En el videojuego, los Gaps o enemigos como hemos mencionado son tanto el Alien, que sería como el *Boss Final*; los androides y otros humanos que te ven como una amenaza. Los androides son enemigos controlados por el sistema operativo de la estación, es decir, por la corporación, que al final solo quiere mantener al Alien vivo para su investigación y que mandan a los androides matar a todos los supervivientes de la estación. El Alien está representado igual de peligroso e implacable que en la película, es un ser xenomorfo y muy desarrollado al que no se puede matar, solo evitar y expulsar de la nave; el videojuego utiliza fielmente las características del Alien original y crea mecánicas de sigilo y escondite que nos permite sobrevivir e ir realizando las misiones sin que nos mate, que es lo que tiene que hacer Ripley para lograr escapar de él en la película. El xenomorfo en el videojuego está diseñado para actuar dependiendo de una Inteligencia Artificial, muy común en este tipo de enemigos, lo que le permite escucharnos, perseguirnos e incluso encontrarnos, aunque nos escondamos. Es posible ahuyentarlo utilizando algunas armas como el lanzallamas, que nos dará más tiempo para huir de él y seguir la misión; sin embargo, gracias a la IA, el Alien recuerda los ataques, igual que los escondites, y aprende de ellos, por lo que puede llegar a evitarlos. Un elemento también muy relevante es que la animación del Alien cuando te mata está también fielmente reproducida de la película, con el claro ejemplo del mítico plano donde te ataca con su segunda boca. Además, en el videojuego, el Alien

cuenta con tres animaciones diferentes que se alternan cuando te mata, para que no siempre sea de la misma forma.

Las mecánicas básicas del personaje son *andar, correr, coger, esconderse, agacharse o tumbarse...* lo que le permite moverse a través de la nave y sobrevivir a los enemigos. Además, para avanzar el videojuego nos guía mediante diferentes misiones que se van completando mediante se desbloquean de puertas activando generadores o sintonizando. Esto se consigue mediante minijuegos o también mediante objetos que podemos encontrar en el entorno como llaves de acceso. Los objetos con los que podemos interactuar no solo sirven para eso, sino que podemos obtener recursos para fabricar curas, armas, munición para ésta, una linterna, baterías para esta, etc. En el entorno también podemos interactuar con otros elementos como los armarios, para esconderte del xenomorfo, grabadoras para reproducir audios, puntos de guardado integrados en la diégesis, escaleras para subir, etc. Además de diferentes ordenadores a los que podemos acceder para leer mensajes, lo cual nos informa de la situación de la trama.

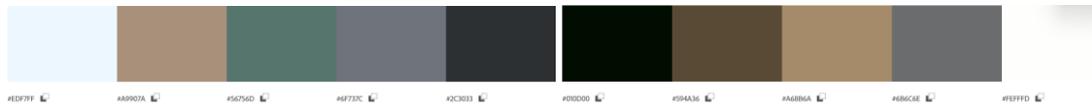
Las armas que se pueden usar para defendernos son las que solo nos sirven para humanos y androides como la pistola y la escopeta; las que nos pueden ayudar contra el Alien como el molotov y el lanzallamas; y otras que nos sirven como armas y para abrir puertas como la llave inglesa. Las armas se pueden equipar mediante la interfaz del juego y se pueden recargar recogiendo munición. Muchas de estas armas están copiadas de la película como el lanzallamas.

En el juego tenemos un menú donde podemos observar recursos como el mapa, audios y lista desaparecidos (se va actualizando mientras avanzas) para poder consultar en cualquier momento; esto guía al jugador y le permite consultar información sobre la trama (también sobre sucesos de la película). Además del menú, tenemos una interfaz en la que el jugador puede observar información importante sobre la situación de su juego como la barra de vida, su misión actual, la batería de la linterna o información sobre el arma equipada. Gráficamente, la interfaz está muy bien integrada en la pantalla, nos da la información necesaria para el juego, sin molestar visualmente al jugador.

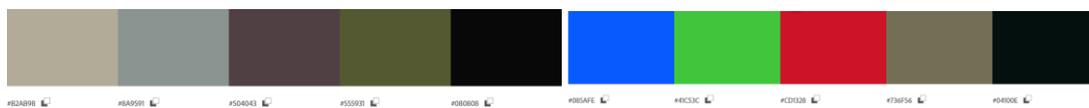
#### *4.1.3. Concepto visual y arte*

Visualmente, tanto el videojuego como la película se adaptan a su género y su contexto. Todos os acontecimientos ocurren en naves espaciales y en un futuro distópico (basado en la percepción que se tenía del futuro en los años 80). Debido a esto podríamos decir que la estética es retro futurista, así como todo el arte. Los colores de ambas producciones coinciden en paletas muy monocromáticas basadas en colores predominantes como grises, colores tierra o blancos (Figuras 15 y 16), todos muy

poco saturados. En contra posición tenemos también los colores RGB (Figura 16), muy saturados, que parecen en elementos muy específicos y destacan sobre lo demás.

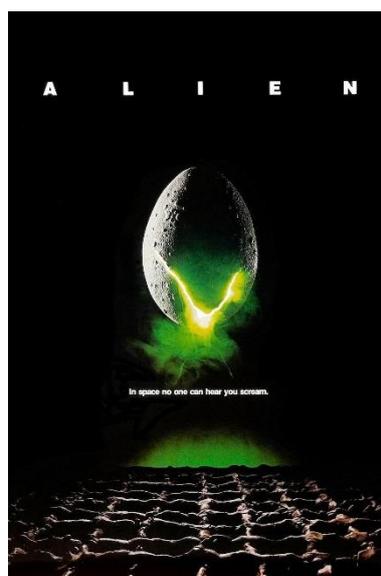


**Figura 15:** Paleta de colores predominantes en la película 'Alien, el octavo pasajero' (Ridley Scott, 1979). Fuente: Adobe Color.



**Figura 16:** Paleta de colores predominantes en el videojuego 'Alien: Isolation' (The Creative Assembly, 2014). Fuente: Adobe Color.

El verde radioactivo es el más común y, además de ser representativo de ambas producciones y de ser identificativo del propio Alien (Figuras 17 y 18), está presente en los dispositivos electrónicos de la nave como en los textos de los ordenadores, en algunas luces, en el dispositivo de localización, etc., además es el color de la sangre ácida del Alien. El azul y el rojo también están presentes en algunos dispositivos y en luces de la nave; sobre todo el rojo se utiliza en iluminación cuando hay una situación de peligro.



**Figura 17:** Cartel oficial de la película 'Alien, el octavo pasajero' (Ridley Scott, 1979). Fuente: fandom.com



*Figura 18: Cartel oficial del videojuego 'Alien: Isolation' (The Creative Assembly, 2014). Fuente: Nintendo.es*

El blanco no está casi presente en el videojuego, pero en la película se utiliza para situaciones de calma como cuando están en el hospital observando el cuerpo que se le ha pegado en la cabeza a Kane (Anexo II, [4]) o cuando están en la cafetería. También en algunas ocasiones vemos el color amarillo en alarmas o en el fuego, que suele representar peligro.

El ambiente en general es muy oscuro en ambas producciones debido al objetivo de generar tensión y miedo, por lo que los textos de los ordenadores, y en el videojuego los textos también de la interfaz son blancos y verdes, colores representativos de la estética general.

La adaptación a videojuego mantiene también muchos elementos artísticos relevantes para la ambientación y fidelidad de la obra. Uno de los elementos más relevantes es el propio Alien, que en la película se representa mediante un actor con un disfraz y maquillaje, lo que permite que sus movimientos sean más realistas y parecidos al del ser humano, más que si lo hubiesen hecho con otros recursos como el CGI. El diseño del Alien es realmente fiel al de la película, diseño que fue creado por el artista gráfico H. R. Giger y que podemos observar en la siguiente Figura:



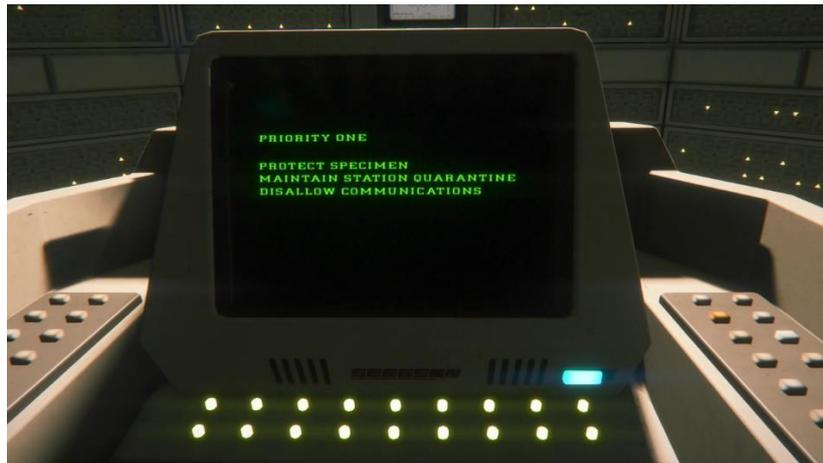
**Figura 19:** *Necronom IV. Obra artística de H.R. Giger en 1976. Fuente: artsy.net*

*Nota: Utilizada como inspiración para el diseño del Alien.*

Los androides comparten características de diseño en ambas producciones como la sangre blanca y algunos movimientos característicos del androide Ash en la película; sin embargo, en la película solo hay una representación de androide que parece humano y en el videojuego también hay androides que actúan y tienen apariencia de robots. Otros objetos relevantes para el arte son los ordenadores (Figuras 20 y 21), la nave en sí, las cápsulas de *hipersueño* (que no aparecen explícitamente en el videojuego), los trajes espaciales, armas, herramientas, infraestructuras, cables, generadores... Otra curiosidad sobre el arte es que el planeta que se ve en el menú y cuando miramos fuera de la nave en el videojuego, es el mismo que aparece en la película. Además, el planeta está animado. El hecho de incluir el planeta al lado de la nave era para comparar su tamaño y dar esa sensación de inmensidad del espacio y sentimiento de soledad en el espacio.



**Figura 20:** *Frame de un ordenador de la película 'Alien, el octavo pasajero' (Ridley Scott, 1979) Fuente: videodromo.es*



*Figura 21: Frame de un ordenador del videojuego 'Alien: Isolation' (The Creative Assembly, 2014).*

Para la ambientación de ambas producciones es muy relevante mencionar la importancia de la iluminación y efectos como el fuego o el humo, muy presentes en escenas dramáticas. La iluminación general es muy oscura para mantener la tensión y el ambiente misterioso y peligroso, menos en algunos momentos de calma, sólo en la película (Figura 22). La iluminación se presenta principalmente mediante fuentes muy tenues de luz, que podemos ver en la Figura 23, que mantienen la oscuridad general del ambiente y están repartidas por la nave; pueden ser frías o cálidas, en algunas ocasiones en el videojuego las cálidas son para momentos de calma y las frías para momentos tensos. El fuego y el humo están muy presentes en momentos de máximo peligro, como cuando se destruye la nave en la película o la estación en el videojuego.



*Figura 22: Frame de la película 'Alien, el octavo pasajero' (Ridley Scott, 1979). Fuente: youtube.com*



**Figura 23:** Frame de algunas fuentes de luz del videojuego 'Alien: Isolation' (The Creative Assembly, 2014). Fuente: *pulpofrito.com*

#### 4.1.4. Música y sonido

La narrativa del relato de *Alien* está muy influenciado por el diseño de sonido; es un elemento indispensable para conseguir el objetivo principal del relato que es mantener la tensión. La banda sonora de la película está compuesta por Jerry Goldsmith y, según el autor Fernando Fernández (2016) en su artículo *Las grandes B.S.O.*, está diseñada con la intención de crear una atmósfera misteriosa con la repetición de un motivo de cuatro notas y un efecto de eco que se convirtió en algo definitorio de las sagas. La música acompaña al espectador en muchas ocasiones, como por ejemplo en los primeros planos donde se presenta la nave espacial, los pasillos y a los pasajeros despertando. El tono de la música en general es bastante depresivo y oscuro, incluso en la escena final cuando ya se ha terminado todo el drama. El compositor pretendía crear obras aún más exuberantes e innovadoras, aun así, logra generar con su música sensaciones de misterio, tensión, misterio, oscuridad... y trasladarnos a un entorno espacial y futurista.

La música no es el único recurso sonoro importante para conseguir el ambiente que se busca, tenemos también los efectos de sonido y el uso del silencio. El silencio se usa muy habitualmente en ambas obras para mantener la tensión sobre todo en escenas donde el Alien está cerca y el ritmo es lento y misterioso; también se usa para representar el silencio del vacío del espacio como en planos generales de nave de la película o escenas donde salen al espacio en traje espacial. En estas escenas también se utilizan efectos de sonido como ruido blanco o sonidos de la nave moviéndose; esto es uno de los errores más comunes de las producciones de carácter espacial, incluir ruido en el exterior, en el

espacio, ya que es imposible que haya ruido sin aire; el espacio es totalmente insonoro. Otros efectos de sonido utilizados son los sonidos electrónicos de los ordenadores, consolas y aparatos en general, que en el videojuego fueron tomados directamente de sonidos originales que se produjeron para la película. También podemos escuchar sonidos de alarmas, que suenen sonar en momentos tensos del relato o el efecto telefónico para la voz, cuando los personajes hablan por telecomunicaciones. Existe también una referencia auditiva en el videojuego en la que podemos escuchar en algunas zonas el maullido de un gato, que nos recuerda al gato de la película, aunque éste no aparece visualmente en ningún momento.

Tanto la música como los efectos tienen también la intención de avisarnos, sobre todo en el videojuego, de que se acerca peligro. Por ejemplo, en el videojuego cuando el Alien está cerca podemos escuchar cómo se mueve por los conductos de ventilación y como baja de repente; además podemos intuir cuando se está acercando porque la música se vuelve más intensa y acelerada.

#### *4.1.5. Experiencia del usuario e inmersión*

La película de Alien depende de varios factores para generar la ambientación general de todo el mundo diegético y con ello conseguir la inmersión del espectador. Algunos de estos factores los hemos mencionado anteriormente como el diseño de sonido, imprescindible para la experiencia del que lo consume; es el responsable mediante la banda sonora, los silencios y los efectos sonoros, de conducir al espectador a sentir tensión, calma, miedo o de avisarlo del peligro. El ritmo musical, el uso de determinados instrumentos, la combinación de éstos, los cambios repentinos entre sonido y silencio, todo esto es relevante en ambas producciones para cumplir el objetivo de la narración.

Para la inmersión en la historia también es muy importante ambientar bien el futuro distópico que pretende representar el relato mediante el arte; para la película fue algo más complicado ya que fue producida en el año 1979 donde aún no se accedía a los mismos recursos técnicos que en el año de producción del videojuego, por ejemplo. Hay muchos momentos donde se nota que la producción envejece un poco como en los movimientos del Alien cuando acaba de nacer o en algunas interpretaciones de los actores; además es obvio que actualmente es casi imposible que el Alien nos produzca miedo o sorpresa, por lo que podemos perder tensión y por ello inmersión. Sin embargo, hay que tener en cuenta el año y el contexto en el que se presentó la película; recordamos lo que pasó con *La guerra de los mundos* en 1898. Dejando a un lado eso, la película tiene una historia bien estructurada, interesante y novedosa para su época, unos personajes bien contruidos y creíbles, etc.,

por lo que no es muy complicado implicarse en su historia y en sus personajes y llegar a sentir terror, o por lo menos tensión.

El videojuego es bastante más reciente, 2014, y se puede notar en muchos aspectos técnicos que afectan a la inmersión. Para empezar, hay que tener en cuenta que la propia naturaleza del videojuego lo hace mucho más fácil respecto a la experiencia del usuario, ya que es él quien controla y dirige el relato. Esto combinado con otros factores como la historia, el sonido o las mecánicas consigue la inmersión.

Algunos de estos factores ya los hemos mencionado como la ambientación visual y sonora. Al recrear un espacio ficticio pero verosímil conseguimos más implicación del jugador en la historia y más interés por avanzar y descubrir el escenario que dependerá también del nivel de gráficos, que en este caso está bastante bien representado al utilizar un estilo fotorrealista, que utiliza el *motion capture*, para darle más realismo; respecto al sonido también nos introduce de manera muy eficaz en el ambiente de la historia con recursos que también hemos visto en el caso de la película como el uso de los silencios para situaciones tensas, el aumento de intensidad de la música que nos avisa que viene el Alien o los efectos sonoros de la nave.

Acompañando a la estética visual y sonora tenemos las mecánicas, que nos permite explorar la nave (mundo abierto) e ir avanzando en el juego; el diseño de mecánicas está muy influenciado por la película como hemos visto antes ya que recrea acciones como recoger munición, matar androides, desbloquear puertas o esconderse del Alien, mecánicas a las que nos vamos acostumbrando al principio del juego y que cuando va avanzando vamos interiorizando; sin embargo muchos puzzles van cambiando a lo largo del juego para no aburrir al jugador y que no haga siempre lo mismo. Justamente pasa esto también con el Alien que, gracias a su Inteligencia Artificial, se va acostumbrando a las acciones del jugador y cuando el juego va avanzando, cada vez es más difícil esconderse y escapar de él. Esto es clave en la experiencia del jugador ya que la dificultad va aumentando y lo mantiene tenso y pendiente del juego en todo momento. Esto puede pasar gracias a los avances técnicos en los videojuegos y mejora en gran medida la capacidad para asustarnos, capacidad que la película pierde al tener tantos años.

Un factor que también influye en la inmersión de la película comparándola con el videojuego es el tiempo y la complejidad de consumo. La película dura aproximadamente 2 horas y el videojuego unas 12 horas. Esto influye también a que la historia de la película es mucho menos compleja que la del videojuego; no hay tantos personajes, no hay tantos giros, ni tantas situaciones diferentes. Esto puede ser beneficioso para la inmersión de la película respecto al videojuego, ya que nos permite entenderlo todo bien y entender bien los sucesos y a los personajes; o, al contrario, el videojuego puede ser más

inmersivo al ser más largo y complejo ya que nos obliga a concentrarnos y nos tiene más tiempo pendientes de la historia. En cualquier caso, podemos afirmar que ambas producciones pueden conseguir de igual manera una buena experiencia e inmersión para el espectador/jugador, tal vez actualmente se puede conseguir de manera más eficaz en el videojuego que la película por la diferencia de año de producción.

## 4.2. *Silent Hill*

### 4.2.1. *Género e historia*

El videojuego de *Silent Hill* (Konami, 1999), es uno de los clásicos de terror, más específicamente *Survival Horror*, que conformó una de las sagas más populares del género. Otros títulos populares de este género son *Resident Evil* (Capcom, 1996) o *Amnesia* (Frictional, 2010). También lo podríamos categorizar, según Wikipedia, en el género de terror psicológico, por su tratamiento del miedo mediante estados emocionales y mentales, pesadillas, desesperación, debates morales, etc. También a diferencia del terror espacial que podíamos observar en el anterior análisis, en este tipo de terror tenemos espacios mucho más claustrofóbicos y habitualmente abandonados o antiguos. La intención de este tipo de terror no es tanto sobresaltarnos, sino generar angustia, malestar y suspense constante. Los videojuegos de *survival horror*, según el autor Edgar Martínez Mendoza, tienen características comunes como la estructura narrativa que se resumen en un "héroe" que investiga un ambiente hostil, en el que se queda atrapado, para descubrir eventos horribles y habitualmente para rescatar a un ser querido. En su camino debe recoger objetos, encontrar pistas y resolver puzles; además de sobrevivir (de ahí el nombre del género) con las armas que encuentra ante monstruos horribles y mortales como zombies, demonios, bestias... Habitualmente se tiene que mover en un espacio oscuro y con niebla, con la ayuda de una simple linterna. El videojuego que hemos analizado es uno de los pioneros y más representativos de este género y contiene todas estas características. Menciona el autor Raúl González en "el cine de horror en México" que el cine de horror tenía sus propios elementos básicos: Monstruosidad, anormalidad, ambigüedad entre el bien y el mal. Esto también lo podemos relacionar con el género del que hablamos. En la película podemos ver todos los elementos propios del género de terror, traspasados al cine.

#### 4.2.2. Narrativa y mecánicas

Aparte de los cambios narrativos propios del cambio de medio, tenemos diferentes cambios en la trama de la película respecto a la del videojuego. Por ejemplo, en el videojuego controlamos al personaje de Harry Mason, un hombre que busca a su hija y cuya mujer está muerta (Anexo II, [6]); sin embargo, en la película podemos ver la historia a través de Rose, una mujer que lleva a su hija a Silent Hill por sus pesadillas y deja atrás a su marido, quien también va a Silent Hill a buscarlas, pero no entra en el mundo macabro del pueblo (Anexo II, [10]). Pese a éste y algún otro cambio, la trama principal y su estructura no cambian, incluso se extienden, por lo que podemos decir que es una especie de reinterpretación de la historia, desde otro punto de vista.

En el videojuego la historia se cuenta mediante los diálogos de los personajes, habitualmente mediante lo que nos cuentan personajes como Dahlia, y mediante algunos recuerdos que nos muestra Alessa; también utiliza de manera menos común objetos con los que se puede interactuar, como algún periódico, dibujos, notas, una foto... aunque los objetos son más utilizados para los puzzles. En la película utiliza los mismos medios, utilizando a los habitantes del pueblo como Dahlia o Christabella para contarnos los acontecimientos de la trama, además también utiliza bastante el recurso del flashback para mostrarnos los recuerdos de Alessa, que tanto en el videojuego como en la película es ella misma quien se los muestra a Harry/Rose. El final de cada obra resulta completamente diferente ya que en el videojuego se busca enfrentar al jugador con un "Final Boss" y que lo derrote; en la película es totalmente diferente y nos encontramos con un final más cinematográfico, donde la protagonista no vence al demonio, sino que deja que se vengue, para finalmente éste entrar en el cuerpo de su hija y probablemente seguir haciendo el mal. El objetivo de la película con su final es generar un debate moral e incluso dejar un final más o menos abierto con la posibilidad de una segunda parte, mientras que el objetivo del videojuego es satisfacer al jugador con una victoria o descanso tras derrotar al enemigo principal; esto no significa que el videojuego no te pueda generar también un debate moral sobre la historia de Alessa.

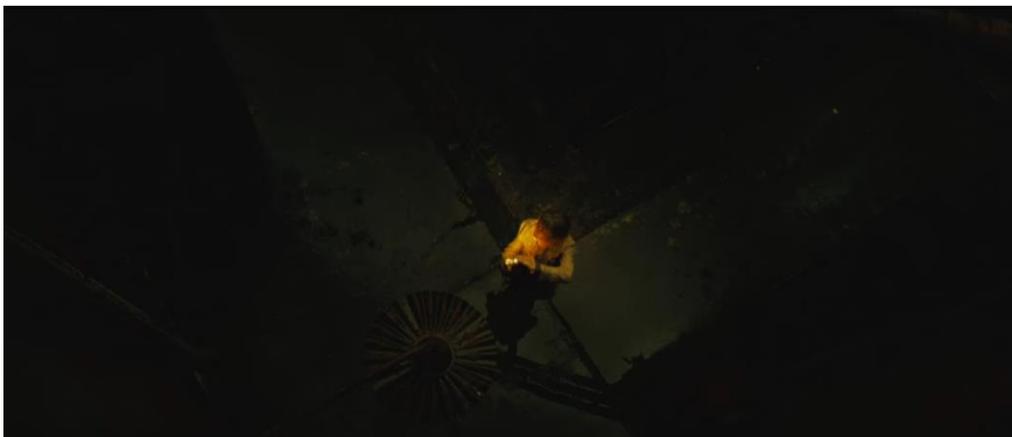
La estructura de ambas producciones en este caso se asemeja bastante teniendo en cuenta los cambios respecto a la trama. A diferencia que en la adaptación de *Alien, el octavo pasajero*, ésta si pretende contarnos la misma trama, con algunas modificaciones.

Los planos del videojuego son muy experimentales y propios de su género. El videojuego se juega en tercera persona, lo que permite, a diferencia que en *Alien: Isolation*, ver al personaje y permite al diseñador crear planos más libremente. Podemos observar multitud de planos picados, contrapicados, cenitales (Figuras 24 y 25), aberrantes... esto ayuda en parte a la dramatización del relato y crea momentos más tensos e incómodos. Estos planos se integran dinámicamente mientras el jugador

mueve al personaje y muchas veces vienen acompañados de movimientos de cámara que generan aún mas inestabilidad. En la película podemos observar en muchas ocasiones la imitación fiel de estos planos, añadiéndolos en más escenas y usando otros tipos de planos que el videojuego no puede utilizar, como primeros planos en momentos dramáticos.



*Figura 24: Frame de un plano cenital del videojuego Silent Hill (Konami, 1999). Fuente: xataka.com*



*Figura 25: Frame de un plano cenital de la película Silent Hill (Christophe Gans, 2006).*

Los escenarios son muy relevantes en la narrativa ya que nos estructuran la historia y nos guían en la historia que Alessa quiere contar al protagonista, es ella quien dirige al protagonista a ir a un sitio o a otro. En el videojuego el personaje va accediendo a diferentes lugares según avanza que tienen un orden narrativo: Callejón, escuela, iglesia, hospital, parque de atracciones... varios de estos escenarios

también se presentan en la película con el mismo objetivo: por ejemplo, el callejón que sirve para mostrarnos el otro mundo y ver a los monstruos o el hospital que sirve para conocer la historia de Alessa. El diseño de estos escenarios está muy cuidado en la adaptación ya que es muy importante para representar la pesadilla de Alessa, ambientar bien la historia y conseguir esa sensación de angustia o claustrofobia propia del género de terror. Los escenarios en general son muy oscuros, estrechos y laberínticos, y comparten una estética común en el diseño de todo el pueblo: todo está abandonado, viejo, desgastado. En los escenarios es donde podemos encontrar los objetos que ayudarán al personaje a defenderse en ese mundo y a avanzar en la historia; en el videojuego podemos encontrarnos diferentes armas (pistola, palanca, escopeta...), objetos para completar puzzles (piano, llaves, palancas), notas con acertijos, curas, etc. Además de los escenarios principales donde se desarrolla la trama, en el videojuego existen también lugares a los que podemos acceder secundariamente, podemos ir o no y no afecta a la trama, y en éstos podemos encontrar recursos como curas y munición, alguna llave. Todos estos escenarios se encuentran dentro de un pueblo totalmente abandonado, lleno de ruinas y monstruos, del que no se puede salir debido a que las calles están cortadas por grandes barrancos.

Los escenarios también funcionan narrativamente para confundir al jugador o al personaje, haciéndolo dudar de si se encuentra en el mundo real o en una pesadilla. Cuando se supone que está en una pesadilla todo el diseño del escenario cambia, se vuelve más oscuro, las cosas cambian de sitio, las paredes están encarnadas, el suelo es de hierro, etc. Esto es muy importante tanto para el videojuego como para la película ya que representa el mundo interior de Alessa y como va consumiéndolo poco a poco al protagonista, involucrándolo en su sufrimiento y en su venganza.

El personaje principal en ambas producciones está diseñado con la misma estructura, aunque sean personajes diferentes. Tienen el mismo objetivo, encontrar a su hija, y ambos muestran un estilo de protagonista que no representa un modelo de héroe, a diferencia de personajes como Ripley en *Alien*, *el octavo pasajero*, sino que representa a un ser humano normal, con miedos, preocupaciones, errores, moral cuestionable, etc. Es un padre/madre que busca a su hija. Los personajes secundarios del videojuego suelen estar también representados en la película de igual manera o con alguna modificación, por ejemplo, en la película existen el personaje de Dahlia y de Christabella, que en el videojuego vendrían a ser la misma persona; además en la película se omite el personaje del doctor Kaufmann, y se sustituye por un investigador que ayuda al esposo de Rose. Sin embargo, los personajes relevantes para contar la historia como Cheryl (que en la película la llaman Sharon), Cybil, Alessa o el demonio Samael están representados fielmente en la adaptación.

Respecto a los enemigos o *gaps*, también están fielmente traspasados desde el videojuego, donde podemos ver perros, pájaros, formas humanas amorfas, cucarachas... todos están diseñados, como afirma el autor Edgar Martínez Mendoza, con pura carne, sin piel, sin cara; con formas repugnantes y sangrientas. Este tipo de enemigos son muy comunes en este género y representan la corrupción física y moral, la deformidad, algo que se pudre... y tienen el objetivo de generar miedo asociado a pesadillas, que podrían ser representaciones de las pesadillas de Alessa, sus miedos y su dolor. "La carne es la zona común del hombre y la bestia, y nunca sabremos si la amenaza es real o ha sido creada por nuestra imaginación." (Velasco, Paula, 2014, p.44).

En la película son capaces de representar de manera eficaz todos estos aspectos a la hora de diseñar a los monstruos y hacerlos repulsivos e impactantes para el espectador, al igual que lo son para el jugador con el videojuego. Al final del videojuego hay que derrotar a lo que sería el "Final Boss", Samael, el demonio que vivía dentro de Alessa; cuando lo derrotamos Alessa descansa en paz y en el final canónico nos devuelve a nuestra hija. En el caso de la película la protagonista no se enfrenta directamente a Samael, sino que deja que Alessa se vengue de todo el pueblo y luego entra en el cuerpo de Sharon (las dos mitades del alma se juntan), para seguramente seguir haciendo el mal. Además, en la película podemos observar un enemigo, Pyramid Head, que no corresponde al primer videojuego de la saga sino a *Silent Hill 2* (Konami, 2001). Este enemigo es mucho más peligroso que los anteriores y fue mucho más icónico, que puede ser la razón por la que eligieran incluirlo en la adaptación pese a que no correspondía con el primer videojuego.

Enfocándonos en el videojuego, las *mecánicas* principales se corresponden con las habituales del género de terror como la resolución de puzzles mediante acertijos, que se plantean en objetos como notas y que hay que resolver mediante mecánicas como tocar el piano o colocar placas en un orden. Otros puzzles se basan en activar válvulas o encontrar llaves, puzzles que también hemos visto en *Alien: Isolation*. Estas acciones se pierden en la adaptación a cine ya que pretende centrarse solo en la historia e indagar en el mundo interior de los personajes, dejando a un lado momentos de acción, como en el videojuego; así mismo también omiten en la película el uso de armas, enfrentamientos contra enemigos, etc., al contrario que en *Alien: Isolation*, que lo que buscaba era justamente añadirle acción a la historia que se contaba en la película.

Muchos otros objetos muy importantes para el avance en el videojuego: la radio que te avisa cuando viene un enemigo, las armas que podemos usar contra ellos, los mapas que nos guían en los escenarios, las notas, etc. Todos ellos no se incluyen de ningún modo en la película. No es necesario para su narrativa incluir objetos que solo ayudan al jugador para poder avanzar, pero no afectan realmente en la trama. En cambio, sí tenemos elementos del arte de la película, que se sacan del

videojuego, que son relevantes para la trama como los dibujos que hace la niña sobre la pesadilla de Alessa, o la cama ensangrentada del hospital donde estuvo Alessa.

#### 4.2.3. Concepto visual y arte

Basándonos en el estudio de *La estética de lo sublime en el survival horror: el caso de Silent Hill* de Paula Velasco (2014), la ambientación es todo en este género para que el jugador experimente el horror (p. 36); así mismo para generar la ambientación correspondiente al género y a la historia, tanto el videojuego como la película utilizan elementos visuales muy característicos como el color, texturas, simbologías, etc.

Son muy relevantes en la narrativa los símbolos satánicos, religiosos, sectarios... En la historia representa el avance del demonio Samael gracias a Alessa, el símbolo (Anexo II, [7]), que podemos observar en la Figura 26, se va extendiendo según las dos mitades del alma de Alessa se juntan y el demonio obtiene su máximo poder. En contraposición también se muestran diferentes símbolos cristianos; en la película se pueden ver en varias escenas cruces y carteles con pasajes de la biblia. En el género de terror es muy común observar este tipo de simbología ya que, según el autor Edgar Martínez Mendoza en *Estética en los videojuegos del género terror de supervivencia* (2010), relacionamos los seres como divinidades o demonios con una gran fuerza de poder, lo que genera pavor, respeto y a la vez desconocimiento; al final el miedo es desconocimiento (p.70).



**Figura 26:** Símbolo satánico del videojuego *Silent Hill* (Konami, 1999). Fuente: [vidaextra.com](http://vidaextra.com)

La estética cambia considerablemente dependiendo del cambio entre el mundo real y la pesadilla de Alessa. Cuando Harry y Rose entran al pueblo se observa un ambiente iluminado pero frío y repleto de niebla y ceniza que cae del cielo (Figura 27); representa un pueblo abandonado y solitario. Cuando la alarma suena y comienza la pesadilla, el ambiente se vuelve totalmente oscuro, las paredes se arrancan, aparece la sangre, el fuego, todo se llena de rejas y vallas (como vimos en la Figura 24); esto, según la propia autora mencionada antes, representa el dolor de la pesadilla de Alessa y la oscuridad que está sufriendo su alma.



*Figura 27: Frame de la película Silent Hill (Christophe Gans, 2006) donde la protagonista llega al pueblo.*

Los colores también cambian dependiendo de si están en el mundo real o en la pesadilla; Al principio del videojuego y la película, cuando los protagonistas llegan al pueblo, el color es frío y gris, que representa la soledad y silencio del pueblo; está impregnado por una densa niebla y edificios en ruinas. Cuando comienza la pesadilla todo se vuelve oscuro y predominan los colores negros y rojos, que indican peligro y dolor. En el videojuego además muchas veces el rojo puede indicar algo con lo que interactuar ya que destaca sobre los otros colores. Todos los colores, menos el rojo o el amarillo en el caso de la película, suelen estar muy poco saturados para darle esa estética lúgubre y triste, que destaca sobre el rojo muy saturado que habitualmente es de sangre. Podemos observar esto en las diferentes paletas de colores del videojuego (Figura 28) y de la película (Figura 29).



**Figura 28:** Paleta de color del videojuego *Silent Hill* (Konami, 1999). Fuente: Adobe Color



**Figura 29:** Paleta de color de la película *Silent Hill* (Christophe Gans, 2006). Fuente: Adobe Color

La iluminación como ya hemos mencionado depende del cambio de “dimensión”, pero en general es muy oscura y en videojuego y película el protagonista se apoya de una linterna, muy habitual en los juegos de este género, que ilumina una pequeña parte del escenario y permite al personaje ver entre tanta oscuridad. La luz es tan tenue que, en vez de generar seguridad, genera aún más temor al crear sombras y siluetas, como afirma el autor Edmund Burke (1987), citado por Paula Velasco (p.41). “Lejos de proporcionar seguridad, la bombilla crea nuevas pesadillas, siluetas que vibran al paso del jugador y parecen acudir a robarle el aliento. A esto debemos sumar la densa capa de niebla que cubre la ciudad, que impide ver la realidad que nos rodea a nuestro paso.”, añade también la autora Paula Velasco.

También ambas producciones utilizan mucho la forma geométrica piramidal, que según una publicación en Twitter de Masahiro Ito (2019), diseñador de monstruos de la saga de *Silent Hill*: “el triángulo tiene ángulos rectos y bordes agudos, siendo una forma que sugiere la posibilidad de dolor. La forma triangular también ayuda a explicar el rol del monstruo en el juego”; También lo podemos observar en la marca satánica que hemos observado antes, el Flauros, que es el objeto piramidal que le da Dahlia a Harry, o el propio Pyramid Head (Figura 30).



*Figura 30: Frame del videojuego Silent Hill 2 (Konami, 2001) donde vemos al enemigo Pyramid Head. Fuente: ign.com*

#### 4.2.4. Música y sonido

La música es indispensable para crear el ambiente del mundo de *Silent Hill* y acompañar los acontecimientos. Según la autora Laura Luna (2019), la banda sonora, compuesta por Akira Yamaoka, crea la ambientación sonora de *Silent Hill* utilizando música industrial que encajaba a la perfección con la sensación fría y oxidada del relato, añadiendo también sonidos de gritos, crujidos y aullidos. La mayoría de las canciones de la banda sonora se basan en sonidos de golpes o rasguños metálicos, a veces acompañados de sonidos muy graves o ruido blanco que crea una sensación de aislamiento; habitualmente la música con sonidos fuertes y metálicos aparecen cuando el personaje está en la pesadilla de Alessa. En general se compone de música y sonidos desagradables para el oído, que nos causan estrés y agobio.

La banda sonora de la película también intenta recrear este ambiente, pero lo hace desde un punto de vista más dramático y triste, no tanto industrial como en el videojuego. Es música más cinematográfica. Sin embargo, al principio de la película podemos escuchar la misma canción de Yamaoka del inicio del videojuego, cuando te cuentan la historia de Harry y su hija y te desvela algunas cosas que pasarán en el juego, llamada justamente *Silent Hill*. Esta canción comienza con una mandolina que crea un sonido tétrico y misterioso.

La música está acompañada de otros efectos de sonido relevantes en la narrativa como el sonido de la radio, que en la película aparece cuando Rose está llegando al pueblo y en el videojuego nos sirve como ayuda para saber si viene un enemigo; también durante todo el juego podemos escuchar sonidos

de llantos, que representarían la pena y dolor de Alessa, ya que el personaje está dentro de su pesadilla; o el sonido de la sirena, que aparece en ambas producciones y que anuncia que el pueblo se torna en la pesadilla y que el peligro se acerca.

Además, al igual que en *Alien*, aquí también se utiliza mucho el silencio; en este caso para representar la soledad de un pueblo abandonado y la soledad de Alessa, en un sentido más dramático que simplemente generar tensión. Afirma la autora Paula Velasco (2014): “Todos los juegos constan de sonidos industriales, chillidos, gruñidos y pasos. Pero si algo destaca es el silencio, un silencio sublime que envuelve al jugador, quebrado solo por el eco sordo de sus pasos, apuñalado por los lamentos de los seres del averno. Hasta que encuentra la radio. Una vez que posee este elemento en su inventario, nunca más habrá silencio. El sonido estático que desprende se ve fuertemente afectado por la presencia de los monstruos, y nos avisa de su cercanía. No podemos verlos, pero sabemos que están ahí. Esto pone al jugador en un estado de tensión constante, de deseo de huir horrorizado cada vez que su radio desprende ruidos extraños. Todo el sonido de Silent Hill está construido para hacernos rozar el placer sublime.” (p. 43).

#### 4.2.5. Experiencia del usuario e inmersión

“El jugador puede identificarse con el personaje que maneja, puede sentir su miedo y experimentar su dolor, puede temer por su vida al ser herido. Pero si el terror se hace insoportable, o el hastío se apodera de su cuerpo, puede pausar la acción, o apagar su consola y dar por finalizada la jornada. El jugador puede deleitarse al matar, puede ver bella la mezcla de sangre y óxido, porque se encuentra a la distancia exacta para que lo siniestro produzca deleite.” (Velasco, Paula, 2014, p.40).

Como hemos mencionado antes, el objetivo común del género de terror psicológico y de esta obra en particular, además de provocarle sensaciones de asco, terror, estrés, tristeza... y hacerle reaccionar emocionalmente, es generar un debate ético-moral dentro de la historia. Esto es imprescindible para la inmersión sumado a la creación de un protagonista totalmente humano, que está atormentado y con el que podemos empatizar. Ya hemos visto que con el diseño y visual y sonoro podía conseguir crear un ambiente que al principio provocaba soledad y misterio y luego nos provocaba terror y malestar. Tanto la densa niebla del principio como la profunda oscuridad nos genera inseguridad ante el escenario y los seres que rondan en él; el propio diseño de monstruos como ya hemos mencionado también está hecho justamente para generarnos repulsión y miedo, como hemos visto con el ejemplo de *Pyramid Head* en la película.

La película cuenta la misma historia que en el videojuego, pero desde otro punto de vista diferente, indagando mucho más en la simbología religiosa y profundizando en las relaciones entre los personajes, sobre todo en la relación madre-hija, donde podemos ver el paralelismo entre Rose y Sharon y entre Dahlia y Alessa. Esta decisión permite a la película compensar la falta de interactividad y explotar los recursos narrativos del cine para este relato; podemos perder la experiencia que tenemos como jugador, pero como espectador podemos introducirnos en una historia terrorífica pero también profunda íntima, con la que podemos empatizar más. Mientras que el videojuego busca una experiencia basada en el terror, la película indaga más allá en la historia y las emociones de los personajes; esto lo podemos ver representado sobre todo en la banda sonora, que como ya hemos dicho en el videojuego busca los sonidos industriales para generar terror e incomodidad y en la película representa más la tristeza y soledad de los personajes, sobre todo de Alessa.

En el videojuego también se utilizan algunos recursos para mejorar la experiencia aprovechando su carácter interactivo como el uso del *dual shock*, como en *Alien: Isolation*, que nos avisa mediante vibración si estamos a punto de morir. También a diferencia de *Alien: Isolation*, *Silent Hill* tiene autoguardado, aparte de recursos en el propio juego para guardar, para permitirle al jugador poder retomar la historia en un punto cercano si muere, sin tener que retroceder demasiado y repetir cosas que ya ha hecho.

El videojuego tiene 5 finales alternativos posibles que se decidirán dependiendo de ciertas acciones que haga, o no el jugador. La decisión que tomemos en la escena del tiroteo de salvar o matar a Cybil (Anexo II, [8]) y la decisión de investigar un frasco en una casa que hace que nos encontremos con Kaufmann hacen que el final cambie. El final *canónico* (Anexo II, [9]) es el que hemos narrado anteriormente y supone que Harry huya con el bebé que le da Alessa y todos los demás mueran, aunque si salvamos a Cybil podremos irnos con ella también. Además, hay un final secreto escondido que se puede sacar sólo al completar el juego más de una vez. Este factor de incorporar diferentes finales que dependerán de decisiones que tome el jugador en momentos aleatorios de la historia influye en gran medida a la experiencia del jugador, ya que implica que éste sienta que los actos que ha ido haciendo tengan alguna repercusión al final, y no todo sea lineal y fijo, y lo recompensa por explorar el mundo del juego (cuanto más explora más probabilidad tiene de sacar el final bueno). En la película no tenemos ese poder de elección respecto a la historia, pero la producción lo intenta compensar creando una historia mucho más desarrollada que en el videojuego y crea un final totalmente diferente pero que busca mandar un mensaje: "Una madre es Dios a los ojos de una hija" (Anexo II, [11]); y generar un debate moral del que hemos hablado con anterioridad e incluso religioso; a diferencia de en el videojuego que busca principalmente la satisfacción del jugador a haber derrotado al "Final Boss" y haber terminado la historia.

## 5. Conclusiones.

Tras analizar el videojuego de *Alien: Isolation* (The Creative Assembly, 2014) nos hemos dado cuenta de las complicaciones y oportunidades de generar un producto actual en base a uno de hace años; hemos podido ver que la película de *Alien, el octavo pasajero* fue muy revolucionaria en su género en la época en la que se estrenó, y los diseñadores del videojuego buscaron traspasar las sensaciones que causaron la película a un producto interactivo. Con el videojuego se busca constantemente hacer referencias a la película, para que los fans puedan relacionarlo, además de mantener todos los elementos que la categorizan en el género de ciencia-ficción y terror. Consiguen transmitir esa tensión constante que consiguió la película en su momento y la transporta a una época más actual; además mantiene todos los elementos visuales (colores, escenarios, arte) para preservar la esencia de la original. Sin embargo, no se dedica a reproducir la historia de la original, sino que se atreve a ofrecer una historia totalmente diferente, una secuela, pero relacionando todos los acontecimientos con los que suceden en la película, dándole al nuevo relato coherencia con el universo de *Alien*. También utiliza los recursos innovadores de los videojuegos para conseguir introducir al jugador totalmente en la historia y hacerle experimentar sensaciones que en la película solo podíamos sentir a través del personaje. El videojuego nos permite explorar mucho más como usuarios, nos permite tomar decisiones, enfrentar a los enemigos, equivocarnos, etc., y también nos ofrece una ampliación de una historia clásica pero muy popular. Podemos ver como integra las mecánicas basándose en un producto no interactivo, de manera que funcionan y son relevantes para la historia. En definitiva, podemos afirmar que la intención narrativa de la película se mantiene totalmente fiel en la adaptación, tiene el mismo objetivo, aunque su forma de narrarlo sea muy diferente; pretende traspasar la tensión y el miedo que sienten los personajes de la película al jugador, utilizando el ambiente visual o la música para conseguirlo; a la vez nos permite empatizar con la historia y los personajes al estar relacionados con la película.

Mientras que en la primera adaptación lo que se busca es integrar interactividad, hacer partícipe al jugador, ofrecerle un punto de vista interno y darle poder de decisión; lo que pretende la segunda es contarnos la historia de los personajes, de forma externa pero también de una manera en la que podemos llegar a empatizar mucho más con los personajes, añadiéndole mucho más dramatismo y profundidad y utilizando los recursos cinematográficos para conseguir la reacción emocional del espectador.

En la película de *Silent Hill* (Christophe Gans, 2006) lo que observamos es una visión mucho más dramática e íntima de la historia; pese a que es el mismo relato, con ciertas modificaciones, la forma de contarlo es totalmente diferente. En la adaptación se centra en mostrarnos el mundo interno de los

personajes, sus miedos, sus traumas, sus preocupaciones... Cosa que el videojuego no termina de conseguir del todo, no solo por que es muy antiguo, sino porque se centra en ofrecer al jugador una buena experiencia de juego mediante la derrota de enemigos, los sustos y el terror. También sentimos terror en la película, pero como mencionamos en el análisis, el objetivo principal es general un debate moral, hacer crítica de la religión y mandar un mensaje, el terror es parte de su género, pero no es el objetivo principal. Podemos decir que la adaptación busca profundizar más en la historia y dar más relevancia a los personajes, pero sin perder la intención del genero del terror psicológico y manteniendo los elementos que lo hacen único. Podemos observar diversos elementos que se mantienen totalmente fieles como el diseño de monstruos o la estética visual, muy característicos en la obra original.

Después de analizar ambas adaptaciones hemos podido observar las estrechas relaciones entre el cine y los videojuegos, como la capacidad su capacidad contar historias interesantes, diseñar espacios, transmitir sensaciones mediante la estética y el diseño visual y sonoro... pero también hemos podido ver que son dos medios totalmente alejados e independientes el uno del otro; ambos cuentan historias, pero cada uno con un objetivo y una metodología completamente distinta. La diferencia reside mayormente en el papel del espectador; donde en el cine es pasivo, es un ser completamente ajeno a la historia y a lo que pasa en ella, por ello el cine busca, mediante sus recursos, conseguir que ese espectador pasivo se implique emocionalmente en la historia y sienta empatía con la historia. En el videojuego el espectador es activo, forma parte de la historia porque permite avanzar al personaje, sin su control no se desarrollaría la historia, tiene el poder que hacer funcionar el relato; el videojuego busca que el jugador se implique, no solo emocionalmente, sino activamente.

En conclusión, cada medio tiene sus propios recursos para conseguir la inmersión y experiencia del usuario, en uno se busca hacer al jugador responsable de lo que pasa, hacerle creer que tiene poder en el relato, y en otro se busca contar una historia de manera que, siendo usuarios pasivos, consiga engancharnos. La intención a la hora de hacer una adaptación de este tipo es traspasar el relato de un medio a otro dejando a un lado los elementos propios del medio original e implementando de mejor manera los del otro.

## 6. Bibliografía

- Albeda Plaza, J. M. (2018). *Alien: El octavo pasajero*. Nau Llibres.
- Bueno Gutiérrez, D. (2018). *El diseño y el arte en los videojuegos*. [Trabajo Final de Grado]. Universidad Politécnica de Madrid.
- Caro, A. (2014, enero). *ALIEN, EL OCTAVO PASAJERO*. El Palomitrón. <https://elpalomitron.com/alien-el-octavo-pasajero/>
- Carr, D., Buckingham, D., Burn, A., & Schott, G. (2006). *Computer Games. Text, Narrative and Play*. Polity Press.
- D. Dickey, M. (2015). *Aesthetics and Design for Game-based learning*. Routledge.
- De Sousa, M. A. (2020). *Desarrollo de un videojuego de mundo abierto utilizando técnicas de generación procedimental*. [Trabajo Final de Grado]. Universidad de Málaga.
- Enríquez, E. V. (2023a). *Cómo analizar un film*. Universidad Politécnica de Valencia.
- Enríquez, E. V. (2023b). *Cómo analizar un guión*. Universidad Politécnica de Valencia.
- El Fedelobo. (2022, abril 2). *Silent Hill: La Historia en 1 Video—YouTube*. Recuperado 5 de septiembre de 2023, de <https://www.youtube.com/watch?v=PqyID8svD6U>
- Fernández, F. (2016, junio 24). Las grandes B.S.O: "Alien, el octavo pasajero" (1979), música de Jerry Goldsmith. *Efe Eme*. <https://www.efeme.com/las-grandes-b-s-o-alien-el-octavo-pasajero-1979-musica-de-jerry-goldsmith/>
- García Cañas, J. A. (2015). *La evolución gráfica de los videojuegos. Desde la aparición de consolas de sobremesa*. Universidad Rey Juan Carlos.
- García García, F., & Rajas, M. (2011). *Narrativas audiovisuales: El relato*. Icono14 editorial.

González, A. (2018, mayo). *Lo que los videojuegos deben a las series y al cine*.

<https://vandal.lespanol.com/reportaje/lo-que-los-videojuegos-deben-a-las-series-y-al-cine>

Gutiérrez, K. (2020, mayo). *Cine y videojuegos, una simbiosis vanguardista*. El Correo.

<https://www.elcorreo.com/culturas/territorios/cine-videojuegos-simbiosis-20200523165652-nt.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.elcorreo.com%2Fculturas%2Fterritorios%2Fcine-videojuegos-simbiosis-20200523165652-nt.html>

Harper, T. (2014). *The Culture of Digital Fighting Games*. Routledge.

IloJuan. (2023, enero 13). *EL CLÁSICO DEL TERROR—Especial Silent Hill [PS1] Completo*. YouTube.

Recuperado 5 de septiembre de 2023, de <https://www.youtube.com/watch?v=IBrYrsv0NuM>

IloJuan. (2022, mayo 19). *SOLEDAD ABSOLUTA - Alien: Isolation #3 [FINAL]*. YouTube. Recuperado 5 de

septiembre de 2023, de <https://www.youtube.com/watch?v=AfexVpJoyiY>

IloJuan. (2022, mayo 8). *TENSIÓN ABSOLUTA - Alien: Isolation #1*. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=qMCyIYQ95CU>

IloJuan. (2022, mayo 18). *MÁS TENSO QUE CAGAR SIN PESTILLO - Alien: Isolation #2*. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=Uk455DOqJec>

Ito, M. (2019). Twitter. Retrieved from <https://twitter.com/adsk4/status/1096846368021274624>

Lorite, C. (2021, diciembre). *Análisis técnico de ALIEN, el octavo pasajero*. Carlos Lorite.

<https://www.carloslorite.com/blog/2021/12/01/alien-el-octavo-pasajero-analisis-tecnico-%F0%9F%94%8D/>

Loyarte, J. F. (2019). *La Historia y Evolución de los Videojuegos*. [Trabajo Final de Licenciatura]. Universidad del Salvador.

Luna, L. (2019, noviembre). *Akira Yamaoka, la canción de Silent Hill*. as.

[https://as.com/meristation/2019/10/29/reportajes/1572389858\\_059933.html](https://as.com/meristation/2019/10/29/reportajes/1572389858_059933.html)

- Mario-Paul Martínez Fabre (2017): “Trasladar la partida: Modelos y estrategias de la industria cinematográfica frente a la adaptación de un videojuego”, en Miguel Hernández. *Communication Journal*, nº8, pp. 205 a 229. Universidad Miguel Hernández, UMH (Elche-Alicante).
- Martínez, D. (2013, octubre). *Análisis del Silent Hill original de 1999 en PlayStation*. Hobby Consolas. <https://www.hobbyconsolas.com/reviews/clasicos-terror-analisis-silent-hill-58508>
- Martínez Mendoza, E. (2010). *Estética en los videojuegos del género terror de supervivencia, en consolas de 5º generación*. Universidad Autónoma Metropolitana.
- MB, F. (2021a, enero). *Silent Hill, el revolucionario clásico de Terror Psicológico de Konami*. Vidaextra. <https://www.vidaextra.com/analisis/silent-hill-clasico-terror-psicologico-konami>
- MB, F. (2021b, octubre). *El origen del terror en los videojuegos: Cuando se prometía miedo en ordenadores de 8-bits y los píxeles eran como motosierras*. Vidaextra. <https://www.vidaextra.com/juegos-retro/origen-terror-videojuegos-cuando-se-prometia-miedo-ordenadores-8-bits-pixeles-eran-como-motosierras>
- McCreary, B. (2023, abril). *The Lyrics to God of War*. Bear McCreary. <https://bearmccreary.com/the-lyrics-to-god-of-war/#more-18128>
- McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Paidós.
- Murray, J. H. (1997). *Hamlet en la holocubieta*. Paidós.
- Olier, D. (2016, septiembre). *El terror y ciencia ficción: La última frontera*. Cabaltc. <https://cabaltc.com/terror-y-ciencia-ficcion/>
- Ordóñez, J. P. (2018). *Diseño de videojuegos*. EDITORIAL SÍNTESIS.
- Ortiz, M. J. (2018). *Narrativa Audiovisual Aplicada a la Publicidad*. Universidad de Alicante.
- Pérez Latorre, Ó. (2011). *Géneros de juegos y videojuegos. Una aproximación desde diversas perspectivas teóricas*.

Ruiz García, A. (2014). *Videojuegos, una narrativa en evolución: Knight Lore, Half-Life 2 y Heavy Rain como casos de estudio*. [Trabajo Final de Grado]. Universidad de Sevilla.

Sánchez, G., & Gallego, E. (2017). *¿Qué es la Ciencia-ficción?*

Sánchez Navarro, J. (2006). *Narrativa audiovisual*. Editorial UOC.

Sevidanes, J. (2021). *El imperio de las mecánicas*. [Trabajo Final de Grado]. Universidad de Sevilla.

T. Franch, A. (s. f.). *Introducción al diseño de videojuegos*. Universitat Oberta de Catalunya.

Tomás Samit, A. (2014). *Punto de vista y videojuegos. Un acercamiento multidisciplinar*. Universitat Jaume I.

Velasco, P. (2014). *La estética de lo sublime en el survival horror: El caso de Silent Hill*. Universidad de Sevilla.

Wolf, M. J. P., & Perron, B. (2003). *The video Game Theory Reader*. Routledge.

## 7. Anexos

**ANEXO I. Relación del trabajo  
con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030**

**Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster**

Relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la agenda 2030

Grado de relación del trabajo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)

<b>Objetivos de Desarrollo Sostenibles</b>	<b>Alto</b>	<b>Medio</b>	<b>Bajo</b>	<b>No procede</b>
ODS 1. Fin de la pobreza				X
ODS 2. Hambre cero				X
ODS 3. Salud y bienestar		X		
ODS 4. Educación de calidad		X		
ODS 5. Igualdad de género	X			
ODS 6. Agua limpia y saneamiento				X
ODS 7. Energía asequible y no contaminante				X
ODS 8. Trabajo decente y crecimiento económico				X
ODS 9. Industria, innovación e infraestructuras	X			
ODS 10. Reducción de las desigualdades				X
ODS 11. Ciudades y comunidades sostenibles				X
ODS 12. Producción y consumo responsables		X		
ODS 13. Acción por el clima				X
ODS 14. Vida submarina				X
ODS 15. Vida de ecosistemas terrestres				X
ODS 16. Paz, justicia e instituciones sólidas				X
ODS 17. Alianzas para lograr objetivos		X		

## Descripción de la alineación del TFG/TFM con los ODS con un grado de relación más alto

### ODS 5. IGUALDAD DE GÉNERO

Durante muchos años en los relatos siempre hemos tenido una imagen de “héroe” masculino, habitualmente el protagonista de las historias en el cine era siempre un hombre y la figura de la mujer se quedaba renegada a un segundo plano, con el único objetivo de acompañar al hombre en su aventura o teniendo que ser ayudada por él; ya vimos que el objetivo de muchos de los primeros videojuegos de la historia era salvar a la princesa, como en el ejemplo de *Super Mario Bros* (Nintendo, 1983). Sin embargo, en este trabajo hemos analizado dos obras que rompen totalmente con este estereotipo y nos presentan protagonistas femeninas.

En el caso de *Alien, el octavo pasajero* (Ridley Scott, 1979) tenemos la figura de Ellen Ripley como protagonista de la historia y considerada la primera heroína moderna en el cine de ciencia ficción (Raquel Elices, 2021), siendo un icono feminista para este género en aquella época. En la película es Ellen quien toma el mando cuando todo se complica, se muestra valiente ante las complicaciones y termina salvando la tierra de una invasión alienígena. En el videojuego mantienen esa imagen de heroína con el personaje de su hija Amanada, que es igual de valiente y resolutiva que su madre, y también termina solucionando todos los conflictos y salvando a la humanidad ella sola.

En el caso de *Silent Hill*, en el videojuego la historia se cuenta desde el punto de vista de Harry, un padre sin esposa que busca a su hija; sin embargo, tenemos personajes femeninos con mucha fuerza narrativa que tienen mucha relevancia en el relato como Alessa o Dahlia. En la película, como hemos mencionado en el trabajo, se busca indagar más en los personajes y en la relación madre-hija, es por eso por lo que se toma la decisión de cambiar al personaje principal, Harry Mason, por Rose, una madre con las mismas preocupaciones que él en el videojuego. Mediante esta protagonista, la película pretende hacer paralelismo entre la relación madre-hija que tiene con Sharon y la de Dahlia con Alessa, con la intención de mandar el mensaje principal de la película: “Una madre es Dios a los ojos de una hija”. El personaje de Rose además es valiente, fuerte y decidida, no tiene una imagen de heroína como en *Alien, el octavo pasajero*, pero representa el poder de una madre que quiere proteger a su hija, y para Sharon, Rose es una heroína.

### ODS 9. INDUSTRIA, INNOVACIÓN E INFRAESTRUCTURAS

La industria de los videojuegos ha crecido exponencialmente en las últimas décadas y ha supuesto un gran sector económico generando multitud de puestos de trabajos en diferentes disciplinas. Es una industria que apuesta por los avances tecnológicos y la innovación implementando continuamente

nuevas técnicas en mecánicas, motores gráficos, inteligencias artificiales, jugabilidad online, etc. Además, según Ángela María Cristancho (2023), la industria se está enfocando cada vez más en desarrollar hardware y softwares más eficientes y optimizar el rendimiento de los dispositivos para reducir el consumo de energía; también optan cada vez más por fuentes de energía renovables en sus operaciones.

## BIBLIOGRAFÍA

ELICES, R. (2021, marzo 8). *Sigourney Weaver, icono feminista de la ciencia ficción*. RTVE.es.

<https://www.rtve.es/television/20210308/alien-feminismo-8m-sigourney-weaver/2080710.shtml>

Cristancho, Ángela M. (2023, junio 29). El impacto ambiental de los videojuegos: Explorando sus

implicaciones y soluciones. *Fundación Fepropaz*. <https://fepropaz.com/el-impacto-ambiental-de-los-videojuegos-explorando-sus-implicaciones-y-soluciones/>

## ANEXO II. Tramas de las películas y videojuegos analizados en el trabajo

### Anexo al Trabajo de Fin de Grado y Trabajo de Fin de Máster

#### Tramas de las películas y videojuegos analizados en el Trabajo

La historia, o la trama, de la película de *Alien, el octavo pasajero* (Ridley Scott, 1979) [1] trata sobre un grupo de 7 viajeros espaciales que conducen la nave Nostromo de vuelta a la tierra, pero en el camino reciben un mensaje de origen desconocido que intuyen que es de auxilio. Parcan en un planeta, donde se encuentra una nave abandonada de origen desconocido. Mientras tres de ellos salen a investigar, Ripley, la que podemos considerar protagonista de la historia, y un compañero, se dan cuenta que el mensaje puede no ser de auxilio y ser de advertencia; los tres aventureros encuentran una nave abandonada con restos fosilizados de algo extraño y más adelante encuentran huevos enormes; dentro de unos de ellos Kane ve un cuerpo extraño viscoso que le ataca y se le pega a la cara [2]. Investigan el extraño ser pegado a la cara de Kane, pero al intentar despegarlo, éste suelta una especie de veneno que atraviesa el suelo; no lo saben, pero el extraño ser está incubando en su cuerpo. Finalmente, se le despega de la cara y consiguen capturar el cuerpo muerto que tenía pegado; Kane actúa normalmente, aunque tiene mucha hambre al principio, y cuando están comiendo de repente un pequeño monstruo sale de su estómago y se escapa. La tripulación lo busca sin éxito mientras este va mudando la piel y creciendo muy rápidamente. Mientras tanto Ripley averigua que Ash Tiene órdenes de llevar al Alien vivo a la tierra para investigarlo y que las vidas de la tripulación son sacrificables; se enfada y tras una pelea descubren que Ash Era un androide mandado por la corporación. Mientras buscan la manera de matar al Alien, este es el que va asesinando uno a uno a los compañeros de Ripley hasta que ésta consigue explotar la nave y huir en una cápsula; para su sorpresa, se da cuenta que el Alien también está en la cápsula, pero consigue lanzarlo al vacío y escapar con vida con su gato.

La historia del videojuego de *Alien: Isolation* (The Creative Assembly, 2014) [3] es algo diferente, pero mantiene muchos elementos de la original. Podríamos decir que es una secuela de la historia de la película; el personaje principal esta vez es la hija de Ripley, Amanda Ripley [4]. Amanda es una ingeniera espacial que sigue buscando a su madre tras su desaparición hace 15 años y un androide la contacta un día para viajar a una estación espacial, Sevastopol, donde está la caja negra, o registrador de vuelo, de la Nostromo, lo que puede ser clave para encontrar a su madre. Consigue entrar a la estación, pero se separa de sus compañeros Nina y Samuels; más adelante se encuentra con Axel, un

androide que le dice que hay algo peligroso en la nave; cuando están buscando como comunicarse con la nave, Axel encuentra algo viscoso y es asesinado por el Alien pero Amanda consigue escapar. Cuando avanza se encuentra con la caja negra de la Nostromo, pero no puede acceder a ella; consigue contactar con su compañero Samuels y le cuenta lo del Alien y que los androides están matando gente; mientras tanto Nina está muy herida por lo que ahora Ripley tiene que buscar un médico y cuando lo encuentra éste la manda a buscar medicinas. Al volver con las medicinas Ripley se encuentra con el mariscal Waits y le pide respuestas; después habla con Marlow, capitán de otra nave, que le cuenta que aterrizó en el mismo planeta que su madre, Ellen Ripley, y les sucedió lo mismo que ella, un parásito infectó a un compañero y de ahí nació un Alien. Más adelante, el mariscal traiciona a Ripley tras pedirle que le ayude a expulsar al Alien y ella termina en una cápsula con el monstruo; sin embargo, consigue escapar y volver a la estación. Los androides se vuelven más agresivos y matan al mariscal y a más humanos; Amanda averigua que Apolo, el sistema de la estación, es quien manda a los androides a matar a todo el mundo y que tiene la misma orden que el sistema de la Nostromo en la película de mantener vivo al xenomorfo, siendo la tripulación prescindible. Ripley termina encontrando el nido del Alien y también a varios de éstos. Ripley va a la Anesidora y escucha un mensaje de su madre que cuenta todo lo que le sucedió; Marlow pretende destruir la nave sobrecargando el reactor nuclear para evitar que los humanos entren en contacto con el Alien, Nina mata a Marlow para intentar parar la reacción, pero termina explotando y matando a Nina; Ripley logra escapar y vuelve a la Sevastopol para buscar como escapar con ayuda de Ricardo, el ayudante del mariscal. Los Aliens empiezan a invadir la nave y a Ricardo se le pega una criatura en la cara; Ripley intenta escapar de la estación contactando con Torrens y finalmente consigue llegar, pero se encuentra con un Alien antes de poder entrar y para salvarse abre la escotilla y ella y el Alien salen disparados al espacio. Amanda está flotando en el espacio y ve una luz a lo lejos, por la cual podemos intuir que la rescatan [5].

La historia del videojuego *Silent Hill* (Konami, 1999) se cuenta desde el punto de vista de Harry Mason, el personaje que controlamos, que va de viaje a Silent Hill con su hija Cheryl [6]; al llegar Harry ve a una niña en la carretera, teniendo un accidente, y la niña se pierde. El objetivo principal del juego es encontrar a tu hija en un pueblo abandonado y lúgubre; en el camino Harry se encuentra diferentes monstruos que le atacan y también a más humanos como una policía, que está investigando lo que pasa en el pueblo. Visita un colegio y en él ve un símbolo satánico [7] y más adelante viaja a otra dimensión, donde todo es más oscuro, las paredes están oxidadas, etc.; además ve a una niña que se parece a su hija rondando por allí. De repente escucha una campana y decide ir a la iglesia, allí se encuentra con una señora que le dice que busque a su hija y le da un Flauros. Gracias a un puente

levadizo consigue ir al hospital, donde se encuentra a un doctor igual de perdido y también se encuentra otro tipo de enemigos: las enfermeras, que tienen un parásito pegado a la espalda y por eso lo atacan. Va a una habitación de hospital donde hay una foto de la niña que se parece a Cheryl; Cuando ve a Dahlia, esta le dice que las marcas satánicas son símbolos de Samael y que Harry tiene que ser quien evite que se completen. Se encuentra a la policía que ha descubierto que en el pueblo vendían un tipo de drogas. Harry habla también con una enfermera, Lisa, que le habla de Dahlia y del culto del pueblo. En el tiovivo de un parque de atracciones se encuentra a Cybil, que está infectada por un parásito y le ataca. Dependiendo de la decisión del jugador Harry termina matándola o salvándola [8]; después se encuentra con Alessa, pero aparece Dahlia y se la lleva; Alessa le muestra a Harry un recuerdo donde dividió su alma en dos para evitar que la secta cumpliera su objetivo de engendrar algo mediante su cuerpo; también se muestra como Dahlia la maltrataba para cumplir los deseos de la secta. Entonces se encuentra con Dahlia, el cuerpo calcinado de Alessa y Cheryl en una forma más mayor (la niña que vio en la carretera). Le cuenta que Samael se ha alimentado de la pesadilla de Alessa, pesadilla en la que se convertía el pueblo y al unir a Alessa con la otra mitad de su alma (Cheryl) se transforma en un ser de luz; justo en ese momento el doctor Kaufmann le pega un tiro a Dahlia y tira el líquido rojo hacia Alessa, lo que hace que el demonio emerja de ella y Harry lucha contra él. Consigue matarlo y Alessa le da un bebé, su hija (final canónico) [9].

La trama de la película de *Silent Hill* (Christophe Gans, 2006) [10] cuenta la historia de Rose, una mujer que adopta junto a su marido a una niña llamada Sharon; cuando la niña empieza a tener fuertes pesadillas sobre un lugar llamado Silent Hill, su madre decide llevarla a ese lugar para ayudarla. Al llegar una policía las sigue e intentando escapar Rose ve en la carretera a una niña y tiene un accidente al esquivarla. Cuando despierta su hija no está y va al pueblo de Silent Hill a buscarla; no la encuentra por ningún sitio y además se da cuenta que los límites del pueblo están cortados por grandes barrancos y que no se puede ir; además escucha una alarma que hace que todo el pueblo se vuelva oscuro y aparecen una especie de monstruos que la atacan. Va a la escuela donde cree que está su hija y empieza a ver recuerdos que cuentan la historia de Alessa, una niña a la que llamaban bruja y de la que abusaban. También se encuentra allí a un hombre peligroso con la cabeza de pirámide (*Pyramid Head*), que la intenta matar. La policía la encuentra y la ayuda; al huir ambas se encuentran un extraño símbolo en el suelo y dos mujeres, Dahlia y a Anna, peleando. Mientras el marido de Rose en el mundo real investiga sobre Silent Hill, ellas van a un hotel a buscar a la niña y entran a una habitación que tiene una pintura de una bruja siendo quemada; en ese cuarto Rose tiene una visión de Alessa en llamas. De repente suena la alarma y van a refugiarse a la iglesia; iglesia que tiene un símbolo que Sharon dibujó. Dahlia intenta decirles que los de la iglesia son unos mentirosos y en ese momento

*Pyramid Head* atrapa a Anna y le arranca la piel. La iglesia acusa a Cybil y a Rose de brujas; ahí conocen a Christabella, dueña de la secta; Chris, el marido, averigua por el inspector lo que le pasó a Alessa en el gran incendio, producido por la secta. Christabella le dice a Rose que su hija está con el demonio y la manda a buscarla al "infierno". Christabella se entera que su hija es igual a Alessa y la acusa de bruja; consigue escapar gracias a Cybil, que es atrapada. Rose encuentra en su camino a un grupo de enfermeras zombie y tras escapar de ellas se encuentra con la enfermera Lisa y con Alessa (que en esta forma oscura es controlada por el demonio Samael) que le cuenta su historia: había sido concebida en pecado y para purificarla la secta, controlada por Christabella, engañan a su madre Dahlia y la queman viva; aun así, logra sobrevivir y el odio la invade tanto que hace un pacto con el demonio y todo el pueblo se vuelve su pesadilla. Ve el cuerpo de Alessa calcinado y descubre que Sharon es la hija de Alessa, o la otra mitad de su alma, que intentaba mantenerla alejada de Silent Hill. Alessa, su parte oscura, busca venganza y convence a Rose de evitar que Christabella purifique a su hija. En ese momento los hombres de Christabella encuentran a Sharon para purificarla; mientras queman a Cybil llega Rose para intentar convencer al pueblo. Cuando Christabella apuñala a Rose, de su sangre emerge del suelo Alessa, que mata a Christabella y a todo el pueblo, menos a su madre ("Una madre es Dios a los ojos de una hija" [11]) y a Rose. Rose rescata a Sharon, pero durante la masacre Alessa entra en el cuerpo de Sharon. Consiguen escapar y volver a casa, pero no en el mundo real.