
LOS RECURSOS CINEMATOGRAFICOS DE *FINAL FANTASY* Y LA NARRATIVA TRANSMEDIÁTICA DE *FINAL FANTASY XV*

Marta García Villar
Universidad de Málaga

Final Fantasy (*Fainaru Fantaji*, 1987) es una serie de videojuegos desarrollada por la compañía japonesa Square Enix, de amplio reconocimiento internacional, cuya historia va ligada a la configuración de los juegos de rol japonés. Tras quince títulos oficiales, treinta años de trayectoria y más de trescientos millones de unidades vendidas, *Final Fantasy* logra parte de su éxito gracias al afán de complejidad narrativa que le caracteriza desde su primera entrega. En la actualidad, se trata de todo un fenómeno asociado a una franquicia que asentó unas bases creativas inigualables desde sus inicios. En este reportaje, Marta García Villar, investigadora en relaciones transmedia y narrativa de videojuegos, así como colaboradora habitual en medios como *Games Tribune* y *Manual*, indaga en la declarada influencia cinematográfica de los títulos de *Final Fantasy*, que han llegado incluso a la cristalización de su propio universo ampliado.

Final Fantasy (*Fainaru Fantaji*, 1987) is a series of videogames developed by the Japanese company Square Enix, of wide international recognition, whose history is linked to the configuration of Japanese RPGs. After fifteen official titles, thirty years of experience and more than three hundred million units sold, *Final Fantasy* achieves part of its success thanks to the desire for narrative complexity that characterizes it since its first delivery. Nowadays, it is a worldwide known phenomenon which is associated with a franchise that has established creative foundations since its inception. In this report, Marta García Villar, researcher in crossmedia and videogame storytelling, as well as a regular contributor to media such as *Games Tribune* and *Manual*, investigates *Final Fantasy's* cinematic influence, which has even reached the crystallization of its own expanded universe.

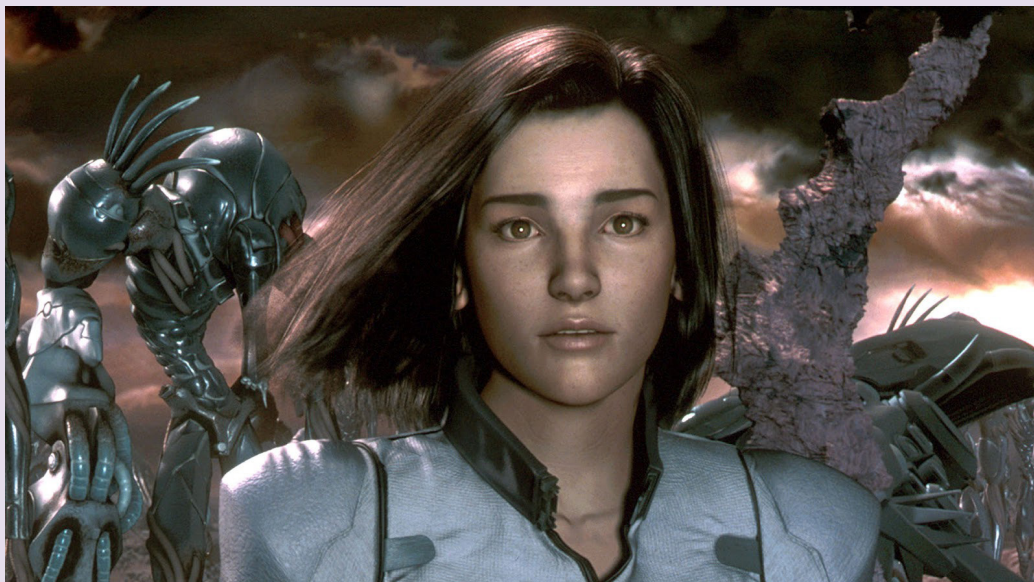


Fig. 1. Aki Ross, protagonista del largometraje *Final Fantasy: La fuerza interior* (Hironobu Sakaguchi, 2000).

01

Dragon Quest, Final Fantasy y los albores del JRPG

En 1986 la industria del videojuego, tan dominada y condicionada por la técnica, parecía estar sometida a la dependencia de juegos *jump and run* o *light gun shooter*¹ que aseguraran la financiación suficiente como para mantener una continuidad de producción. El género del RPG, por su parte, había nacido en Estados Unidos exportando referentes como *Ultima* (Origin Systems, 1981) o *Wizardry* (Sir-Tech, 1981) que trasladaban al videojuego las dinámicas de juegos de rol de tablero y narrativa oral. Partiendo de estos exponentes, Yuji Horii desarrolló *Dragon Quest* (*Doragon Kuesuto*, Chunsoft, 1986) para dar lugar al nacimiento de un género que, en nuestros días, continúa activo y en auge: el JRPG. Para Navarro Remesal (2013: 81), dicho género se caracteriza, principalmente, por "una fuerte apuesta por la historia y la estructura de camino crítico único con *sidequests* [...], el progreso y gestión del sujeto

protagonista y los aliados que conforman su equipo, un sistema de combate rico y matizado, que tiene lugar en un espacio separado del resto del mundo jugable [...] y códigos artísticos fuertemente enraizados en la tradición japonesa". No obstante, si bien *Dragon Quest* tuvo el honor de ser el origen simbólico de este género, su papel como referente lo comparte con otra serie: *Final Fantasy*, que nacería en este contexto y depositaría una importante piedra en el camino de la configuración de la narrativa videolúdica actual.

Apenas un año más tarde del despegue de *Dragon Quest*, Hironobu Sakaguchi ostentaba el cargo de *senior gamer designer* en una compañía llamada Square, a la que había dedicado los anteriores tres años de su trayectoria profesional desarrollando juegos de acción que, a pesar de haber contado con reconocimiento y éxito comercial, quedaban lejos del afán creativo al

que aspiraba. Como líder del equipo Square A Team, encargado de desarrollar juegos de cartucho originales, el desarrollador se embarcó en *Final Fantasy* (*Fainaru Fantajī*, 1987), un proyecto de iniciativa personal en el que la narrativa de los juegos de rol se viera acompañada de una sofisticación artística y una complejidad narrativa que participara de un tono serio y adulto. Dichas bases de tono y enfoque son, aun hoy en día y tras quince títulos principales de la serie, demandadas por los jugadores aficionados a la misma, a pesar de que su creador original ya no esté vinculado a la marca.

02

El afán cinematográfico de *Final Fantasy*

Ya en el primero de los títulos de *Final Fantasy* imperaba una especial devoción por el lenguaje cinematográfico, todo un avance precursor si tenemos en cuenta que este aspecto no se potenciaría en la industria hasta la segunda mitad de la década de los noventa, cuando el desarrollo técnico posibilitaría una tridimensionalidad que influiría poderosamente en la configuración de planos e iluminación. Así pues, a pesar de la falta de una tecnología que ayudara a comunicar, Hironobu Sakaguchi, tal y como señala Chris Kohler (2016: 91), comenzó a implantar en su obra más personal otro tipo de mecanismos narrativos heredados de una industria cinematográfica que le apasionaba:

Sakaguchi hace uso de un número de técnicas cinematográficas para dirigir la acción. Comenzamos el juego *in media res*, 'en el meollo del asunto', con el jugador arrojado al mundo para que descubra por sí mismo cómo se desarrolla su misión, de una forma parecida a la que la audiencia de una película ha de ir rellenando huecos narrativos por sí misma durante los primeros compases del film.²

Además de este *in media res*, el primer *Final Fantasy* participa de otros recursos destinados a captar la atención del jugador como si, además de valorársele como actante, se le considerara un espectador y un miembro de una audiencia que puede sorprenderse. A modo de ejemplos cabe destacar cómo el título del juego y su cabecera aparece tras una primera misión a modo de prólogo una vez que ya ha podido explorar, configurar su equipo e incluso batallar y rescatar a una princesa. En un desafío tanto a la competencia como al propio jugador, Hironobu Sakaguchi afirmaba así que el esquema clásico de un simple rescate quedaba relegado a un mero prólogo y que su afán narrativo abarcaría mucho más, incluso retorcidos juegos interdimensionales y temporales. Un año después, con *Final Fantasy II* (*Fainaru Fantajī II*, 1988), se integrarían diálogos en las batallas (Fig. 2) y se borrarían las fronteras que separaban este espacio del de exploración, se apostaría por el diseño de personajes con personalidad definida, traumas y conflictos y se empezaría a utilizar la muerte de personajes importantes del propio equipo de juego como un recurso impactante. Asimismo, los espacios narrativos cinemáticos, en los que el jugador no tenía control alguno de la situación, fueron cobrando importancia.

Conforme el éxito de *Final Fantasy* se hacía cada vez mayor a lo largo de sus distintas entregas, Hironobu Sakaguchi estaba cada vez más cerca de la idea de realizar una producción cinematográfica de animación. En 1997 se afincó en Honolulu junto a un nuevo estudio de Square, Square Pictures, destinado a desarrollar una película en completo CGI, impulsada por el éxito que otras compañías como Pixar Studios estaban alcanzando en aquel momento mediante la animación por ordenador. El objetivo, totalmente innovador, pasaba por una recreación hiperrealista (Fig. 1) que diluía las fronteras entre la acción real y el anime, lo cual también necesitaba de una inversión que recuperar con todo un despliegue *hollywoodiense* y la colaboración con Columbia Pictures. Así, *Final Fantasy: La fuerza interior* (*Final Fantasy: The*

Spirits Within, 2001) resultó ser la culminación de un sueño que acarreó un coste estratosférico de 137 millones de dólares y acabó recaudando únicamente 85 millones, lo que derivó en un fracaso en taquilla que fue, además, condenado por una crítica que no perdonaba la falta de personalidad de un grupo de personajes constreñidos en 108 minutos de cinta.

03

El universo transmedia de *Final Fantasy XV*

A pesar de la ausencia del creador de la serie y de la descorazonadora experiencia con *La fuerza interior*, las relaciones de *Final Fantasy* con el cine de animación no quedaron totalmente anuladas, si bien predominantemente se centraron en ampliar universos conocidos, como el del juego *Final Fantasy VII*, que conoció una secuela a modo de largometraje, una serie de OVAs. Sin embargo, en los últimos años su decimoquinto título abrió una nueva vía de narrativa puramente transmedia al cristalizar un universo propio que se completaba de manera paralela a través de distintos medios. Partiendo del propio videojuego *Final Fantasy XV* como eje central o base narrativa,³ nacían el largometraje de animación CGI *Kingslaive: Final Fantasy XV* (Nozue Takeshi, 2016), la serie de anime *Brotherhood: Final Fantasy XV* (Masui Soichi, 2016) y la novela web *Final Fantasy XV Prologue Parting Ways*. En su estudio, García Carrizo y Heredero Díaz realizan un recorrido muy interesante por las distintas vías de análisis de un universo transmedia que, si bien, no contempla los videojuegos como una de las plataformas ejemplarizantes que acaban por destacar en su propia metodología, resulta muy instructivo para definir el caso de *Final Fantasy XV*.⁴ Para las investigadoras:

[...] lo que hacen las narrativas *transmedia* es extender la historia principal a diferentes

plataformas a través de otras narrativas que aportan contenido al relato principal sin estar desvinculadas entre sí, aunque [...] cada parte de la narrativa puede ser consumida de forma independiente. (2015: 265).

Dicha definición encajaría con la configuración de un universo en *Final Fantasy XV* que se traduce en los distintos medios que hemos señalado, considerando, además, que estos ejemplos de narrativas audiovisuales derivadas resultan independientes. En este caso, el nivel de interrelación entre el anime y la macrohistoria y el videojuego es menor que la que este comparte con el filme, más cercano a completar una base que a profundizar en los personajes, algo que sí sucede en *Brotherhood*. Mientras que *Final Fantasy XV* explora el periplo de un príncipe destronado y la búsqueda de respuestas al complot que ha destruido su reino y su potencial matrimonio, el anime se centra, mediante analepsis, en su juventud y los motivos que le llevaron a unir su destino con el de los tres guardianes y hermanos de armas que le acompañan, por lo que su finalidad, a gran escala, es ahondar en vínculos y elementos relacionales (Fig. 4). Kingslaive, por su parte, completa la macrohistoria narrando los sucesos paralelos al primer arco del viaje del príncipe y que giran en torno al cese del tratado de paz que acaba por desembocar en la destrucción del reino (Fig. 3).



Fig. 2. En *Final Fantasy II* las batallas actúan como espacios narrativos integrados. Remasterización para plataformas móviles (Square Enix, 2010, 2012).

El filme aportó un resultado que optó por la captura de movimiento con actores, escaneado 3D y avanzadas técnicas de iluminación que acompañaban a un guion que, a diferencia de *La fuerza interior*, sí acabó por agradar a un público consumidor de las obras del universo. No obstante, no son pocas las voces que han señalado la configuración de esta narrativa transmedia como una decisión derivada de los problemas de desarrollo que, durante casi una década, afectaron a *Final Fantasy XV*. Hasta entonces, tanto *Brotherhood* como

Kingsglaive parecían estar destinados a corregir un desarrollo y suplir un núcleo incompleto en materia videolúdica. Las líneas trazadas, complementarias en otros medios y plataformas incluso de libre acceso como YouTube (Fig. 5), acabaron, sin embargo, por mostrar un producto final que resultó ser un ejemplo de universo cohesionado en continua expansión y reorganización que, con miras al futuro, promete incluso finales alternativos en nuevos paquetes de contenido descargable.



Fig. 3. Lunafreya y Nyx, personajes centrales de *Kingsglaive: Final Fantasy XV* (Takeshi Nozue, 2016), largometraje que expande el universo de *Final Fantasy XV* mediante la narración de sucesos paralelos a los hechos correspondientes al primer tercio del juego.



Fig. 4. El origen del sólido vínculo entre el príncipe Noctis y sus camaradas se narra en el anime *Brotherhood: Final Fantasy XV* (Soichi Masui, 2016).



Fig. 5. El anime *Brotherhood: Final Fantasy XV* (Soichi Masui, 2016), emitido en el canal de Youtube oficial de Square Enix, forma parte del universo transmedia del videojuego.

Conclusión

Resulta irónico que aquel afán de Hironobu Sakaguchi de desplegar una narrativa que invadiera tanto el videojuego como el cine, pudiera llegar a cristalizarse en un proyecto alejado tanto de su influencia como de su nombre. La principal aportación histórica del director y la serie de videojuegos que inició pasó por la apuesta por una mayor complejidad en los temas que tratar o la exploración de espacios narrativos inspirados en recursos cinematográficos. En un momento en el que la tecnología no permitía un amplio despliegue, más allá de una interfaz con cuadros de texto o escenas cinemáticas ce-

nitales sin control por parte del jugador, *Final Fantasy* aportó unas bases que condicionaron el posterior legado del JRPG. Irónicamente, su influencia llega hasta el último título, en el que, a pesar de no haber contado con su presencia, se aprecia el esfuerzo por representar una ambiciosa muestra de un universo narrativo amplio y complejo que ha llegado, incluso, a participar de distintas plataformas y medios.

© Del texto: Marta García Vilar.

© De las imágenes: Square-Enix.

Notas

¹Los videojuegos *jump and run* se enmarcan en el género de las plataformas y hacen referencia a aquellos títulos cuya principal mecánica es correr y saltar en un escenario de *scroll* lateral. Por su parte, los *light gun shooter* es un género de videojuegos en el que el principal elemento de diseño es apuntar y disparar con un mando en forma de pistola.

²“Sakaguchi uses a number of movie like techniques to direct the action. We begin *in media res* 'in the thick of things' with the player dropped into the world and left to find for himself what the quest entails, much like a movie audience is asked to fill in the gaps in the narrative themselves during the film's opening.” (Trad. a.).

³Tal y como señalan García Carrizo y Heredero Díaz (2015: 268), este concepto se correspondería con el

de 'macrohistoria' delimitada por Scolari y su identificación sería el primer paso a la hora de identificar el universo narrativo.

⁴En su estudio, García Carrizo y Heredero Díaz se basan, fundamentalmente, en el sistema de análisis transmedia de Belsunces recogido en Belsunces (2011). *Producción, consumo y prácticas culturales en torno a los nuevos media en la cultura de la convergencia: el caso de Fringe como narración transmedia y lúdica*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya. En él se realiza una clasificación y sistematización de las distintas funciones que componen las distintas historias de una narración transmedia y que giran en torno a la expansión de un entorno ficcional, el desarrollo de personajes o vínculos y el afán de completar una historia incompleta.

Referencias bibliográficas

- GARCÍA CARRIZO, Jennifer., HEREDERO DÍAZ, Olga, 2015. "Propuesta de un modelo genérico de análisis de la estructura de las narrativas transmedia", en *Icono 14*, volumen 13, pp. 260-285.
- JONES, Andy, 2003. "The final flight of the Osiris" en *The Animatrix*. Japón: Square Pictures.
- KOHLER, Chris, 2016. *Power-Up. How Japanese Video Games gave the world an extra life*, Mineola, Nueva York: Dover Publications.
- MASUI, Soichi, 2016. *Brotherhood: Final Fantasy XV*, Japón: Square Enix.
- NAVARRO, Víctor, 2013. "Puentes ludonarrativos al otro mundo de Ghibli", en *Archivos de la Filmoteca* 72, pp. 77-90.
- NOZUE, Takeshi, 2016. *Kingslaive: Final Fantasy XV*, Japón: Square Enix.
- SAKAGUCHI, Hironobu, 2001. *Final Fantasy: La fuerza interior*, Japón: Square Pictures.
- SQUARE ENIX, 2016. *Final Fantasy XV Prologue Parting Ways*. Japón: Square Enix.



Biografía

Marta García Villar (Málaga, 1988) es licenciada en Filología Hispánica y máster en Formación del Profesorado. Imparte clases de Narrativa de Videojuegos en el Máster de Diseño y Desarrollo de la EVAD y en Save Games Studio. Sus intereses residen en las relaciones entre Literatura y Cine y es colaboradora de las jornadas universitarias de la Universidad de Málaga dedicadas a dicho tema. Es coautora de *Mi vecino Miyazaki* (Diábolo Ediciones, 2014), *Antes de Mi vecino Miyazaki* (Diábolo Ediciones, 2016), *Explorando Final Fantasy* (Diábolo Ediciones, 2018), así como autora de *Biblioteca Studio Ghibli: El viaje de Chibiro* (Héroes de Papel, 2017).

E-mail

martgvillar@gmail.com