



**Universidad
de La Laguna**

Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación

Trabajo de fin de grado.
Grado de Periodismo.

La evolución narrativa del videojuego hacia guiones propios del cine.

Alumno: Daniel Valle Rodríguez
Tutor: Dr. Luis Fernando de Iturrate Cardenes

**Curso académico
2021-2022**

RESUMEN

Los videojuegos se conforman como uno de los medios de entretenimiento audiovisual más jóvenes. Desde finales de los 80, donde surge el videojuego comercial y, por tanto, desde entonces podemos hablar de industria de los videojuegos, las obras comenzaron a evolucionar a nivel narrativo, asemejándose cada vez más a su pariente más cercano: el cine. Debido a esto, las técnicas propias del lenguaje cinematográfico empezaron a ser utilizadas, echando raíces en el medio y conformándose como habituales en el desarrollo de los videojuegos. Con el paso de los años, estas técnicas fueron cambiando y derivando en otras exclusivas de los juegos gracias al factor interactivo.

Palabras clave: videojuegos, cine, narrativa, lenguaje cinematográfico, factor interactivo.

ABSTRACT

Videogames are one of the youngest audiovisual entertainment medias. Since the end of the 80's, when the commercial videogame appeared for the first time and, therefore, since then we can talk about videogame industry, works began to evolve at a narrative level, becoming more and more similar to its closest relative: cinema. Because of this, the techniques of cinematographic language began to be used, taking root in the medium and becoming a common manner in the videogame development. Over the years, these techniques changed and became exclusive to games, thanks to its interactive factor.

Key words: videogames, cinema, narrative, cinematographic language, interactive factor.

ÍNDICE

1. Introducción.....	4
2. Justificación.....	5
3. Antecedentes.....	6
4. Marco teórico.....	7
5. Objetivos.....	18
6. Hipótesis.....	19
7. Metodología.....	20
8. Resultados.....	21
9. Conclusión.....	22
10. Bibliografía	24
11. Ludografía	24
12. Filmografía	25

INTRODUCCIÓN

El entretenimiento audiovisual, desde la invención del cine en el año 1895, se ha conformado como un pilar fundamental del ocio en la sociedad. Su evolución, directamente proporcional a la innovación tecnológica, ha terminado por diversificarse en multitud de ramas: encontramos, por un lado, el cine convencional, del cual nace la televisión y, más adelante, los videojuegos.

Este último medio será sobre el que pondremos el foco. En un inicio, encontrábamos un tipo de entretenimiento simple, basado en la acumulación de ceros y unos para conformar imágenes sencillas con las que podíamos interactuar. Si bien existen algunos precedentes (por ejemplo, *Tennis for Two*), el primer videojuego registrado como parte de la primera generación de videoconsolas fue *Pong*: una básica adaptación del tenis de mesa que se consolidó como un éxito comercial, y sentó un precedente por el cual podemos hablar hoy en día de industria del videojuego.

Con la evolución del medio, sus guiones también lo han hecho. Si bien en un principio la historia era inexistente (como el caso de *Pong*) o un contexto anecdótico para situar el *gameplay*, a día de hoy podemos hablar de narrativas muy elaboradas, como puede ser el caso de *Red Dead Redemption 2*, que cuenta una historia que bebe de multitud de *westerns*, o *The Last of Us 2*, relatando una venganza que ejemplifica el dicho popular “ojo por ojo, todos ciegos”.

En este trabajo, se busca encontrar cómo han ido variando las formas narrativas de los videojuegos hacia el lenguaje cinematográfico. Para ello, debemos explorar cómo ha sido la evolución de este medio, dividiéndolo por décadas y comenzando en la de los 90, debido a que en la quinta generación de consolas los estudios podían permitirse utilizar muchos más recursos a la hora de desarrollar los videojuegos por la potencia de su *hardware*. Seguidamente, nos centraremos en los elementos que mejor ejemplifican este vaivén hacia la gran pantalla, como es el caso de las cinemáticas o los videojuegos del género popularmente conocido como “película interactiva”. Para darle forma real a todos estos hechos, se tomarán como referencia diferentes juegos de estas etapas que sirven de ejemplo para la tendencia seguida en esa década.

Este es un tema complicado, debido a que es una industria en la que continuamente se están desarrollando nuevos productos. Sumado a esto, encontramos que gracias a plataformas como *Steam* o *Epic Games*, cualquier usuario puede crear un juego desde la nada y comercializarlo desde su casa. Tal es el caso de *Stardew Valley*: un simulador de granjas éxito de ventas, con más de 10 millones de copias vendidas, desarrollado por una única persona. Debido a esta democratización del producto, son coetáneos tantos videojuegos y tan diferentes entre sí que es complicado encontrar un hilo común.

Es por esto que tomaremos como referencia “títulos AAA”, o abstrayendo del mundo de los videojuegos, grandes producciones de las empresas punteras del sector. Estos, al proceder de grandes desarrolladoras que invierten millones en la producción, miden todos sus contenidos al milímetro para que vendan lo máximo posible, por lo que podemos entender que estas obras siguen las tendencias que más éxito están teniendo en su tiempo.

De igual manera, todos los videojuegos que analizaremos son referencias en su generación. Muchos de estos títulos han sido los que han ayudado a marcar un cambio de tendencia en toda la industria, por lo que conociendo sus factores diferenciales podremos entender mejor el hilo conductor de los productos posteriores a estos y realizar un mejor análisis.

JUSTIFICACIÓN

La justificación principal de este trabajo es la concepción general de los videojuegos como un mero “entretenimiento para niños”, buscando esclarecer que es algo alejado de la realidad. Dentro de los videojuegos existen historias comparables a grandes guiones cinematográficos, basadas incluso en géneros propios del cine, pero que no suscitan el mismo reconocimiento que tendrían en la gran pantalla.

Con esto en mente, analizar la evolución de la narrativa del medio se conforma como una opción interesante para encontrar que, al igual que en el cine, existen productos pensados para los más pequeños pero que, a su vez, conviven con otros que poseen historias reflexivas y sutiles dirigidas a un público adulto. De igual manera, también resulta una justificación adicional comprobar cómo el cine ha influido en esta evolución, gracias a su retroalimentación.

Según un estudio realizado por la Asociación Española de Videojuegos, el mercado internacional de videojuegos creció un 9.6% en el año 2019 respecto al año anterior, lo que se traduce en una facturación total de 152.100 millones de dólares, una tendencia alcista que parece no tener techo. Sin ir más lejos, el gigante tecnológico **Microsoft** realizó la mayor adquisición de su historia al comprar la desarrolladora y distribuidora de videojuegos **Activision Blizzard** por 68.700 millones de dólares el pasado mes de enero. Por ponerlo en contexto, la compra de **WhatsApp**, líder de mensajería instantánea a nivel mundial con más de 2.000 millones de usuarios, por parte de **Facebook** (actualmente **Meta**) en el año 2014 se cerró por 19.000 millones, es decir, 49.700 millones de dólares menos.

Esta industria, que hoy en día genera tanto dinero y que se ha instaurado como uno de los principales pilares en lo relativo a la tecnología orientada al usuario, requiere en el caso de las grandes producciones de inversiones millonarias que nada tienen que envidiar a las venidas de *Hollywood*. Es por este motivo que todas las piezas que engloban el producto han evolucionado conforme a las necesidades de los clientes, guiones incluidos.

ANTECEDENTES

Existen diversos estudios sobre los elementos que conforman el videojuego, tanto desde una concepción comercial como hasta una artística, conformándose como una temática cada vez más habitual en la comunidad hispana. Este tipo de producto audiovisual se consume cada vez más, hecho acrecentado durante el confinamiento por COVID-19, por lo que resultan lógicas estos avances teóricos en la materia. Sin ir más lejos, según datos del Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2020, durante la pandemia las empresas de este sector apenas se resintieron, al contrario que la mayoría de sectores de la economía nacional. Esto se respalda en que el 93% de las empresas de este sector mantuvo su plantilla tal como estaba antes del virus, y que el 75% no ha sufrido pérdidas de ningún tipo.

Si bien esto es un factor que ha ocurrido en la mayoría de productos digitales, el dinero generado por la industria de los videojuegos lleva en tendencia ascendente por varias décadas. Como se menciona en el capítulo anterior, *Microsoft*, la tercera empresa con mayor capitalización de mercado del mundo, realizó la mayor adquisición de su historia mediante la compra de la desarrolladora y distribuidora *Activision-Blizzard* por 68.700 millones de dólares. Debido al enorme crecimiento de los videojuegos, es lógico que existan también cada vez más trabajos teóricos buscando analizar todos los elementos que conforman este producto audiovisual.

Sin embargo, y si bien es cierto que se ha analizado previamente su guion, no existe uno que lo haga desde la perspectiva histórica comparándolo con el cinematográfico. Si bien el enfoque no es el mismo, muchas de estas investigaciones servirán como documentación para este escrito, por lo que aportarán multitud de conceptos que servirán para llegar a los resultados que perseguimos. En este sentido, gran parte de la carga teórica utilizada provendrá de este tipo de fuentes.

MARCO TEÓRICO

Los videojuegos conforman un medio que, si bien es joven, ha conseguido ocupar un lugar importante en el mercado tecnológico y digital de forma muy rápida. Como hemos comentado anteriormente, el primer videojuego en ser un éxito comercial fue *Pong* en el año 1972. Sin embargo, y aunque hayan transcurrido solo 50 años, títulos como este no pueden ser objeto de estudio debido a que carecían de un guion narrativo como tal. Debido a esto, sumado al gran número de títulos que son desarrollados cada año, centraremos nuestro foco a partir de la década de los 90's, debido a la multitud de cambios que sufrió el medio en esta época. De igual manera, los títulos a analizar cuentan con un enorme prestigio en la industria y son considerados, en su mayoría, como obras de culto.

Existen multitud de grandes éxitos posteriores a 1990, durante el que se conoce dentro del sector como reinado de *Atari*, como *Space Invaders* o *Pac-Man Atari 2600*. Sin embargo, estos títulos carecían de una historia más allá de un mero contexto sobre el que desarrollar la acción.

Poco a poco, diversos títulos como *Dragon Quest* empezaron a pensar en guiones más elaborados, que, si bien suponen un cambio grande a la hora de desarrollar un videojuego, resultan ser más similares a cuentos y fábulas para los más jóvenes, con poco cuidado respecto a lo que la escenografía y la narrativa visual aporta al conjunto, en gran parte por las limitaciones técnicas que suponen los antiguos cartuchos.

- **Evolución de la narrativa de los videojuegos [Década 1990-2000]**

Para esta época, aparecen diversos títulos que empiezan a basar su mayor atractivo en la historia que cuentan. Tal es el caso de *The Secret of Monkey Island*, una aventura gráfica que traslada los libros de crear tu propia aventura a los 32 bits. En él, el usuario se mete en el personaje de *Guybrush Threepwood* un joven que quiere ser pirata. Bajo esta premisa, el *gameplay* gira en torno al diálogo y una serie de acertijos basados en utilizar objetos en situaciones concretas. Si bien es algo simple, resulta un gran acercamiento al guion cinematográfico, ya no en lo técnico (todos los planos son imágenes estáticas con personajes que interactúan sobre ella) si no en la forma de narrar la historia.

El 3 de diciembre de 1994 sale a la venta la consola *PlayStation* de la mano de la compañía japonesa *Sony*, algo que revolucionó la industria de los videojuegos. Si bien no fueron los primeros en utilizarlo (*Sega* había intentado adelantarse con la consola *Sega-CD*), sí se consolidó como el primer dispositivo orientado a los videojuegos que utilizaba CD-ROM y fue un éxito comercial. Debido a esto, las posibilidades para el desarrollador de videojuegos se multiplican, gracias a la mayor cantidad de información que cabe en un disco, por lo que comienzan desarrollos mucho más diferenciados de la tendencia que seguía el medio.

- **Evolución de la narrativa de los videojuegos [Década 1990-2000]: El caso de *Final Fantasy VII***

Una de las obras resultantes de este factor es *Final Fantasy VII*: considerado por la mayoría de la crítica como uno de los mejores videojuegos de la historia, se trata de un producto que, más allá de estar inspirado en el cine de acción norteamericano, utilizaba este factor como reclamo de venta. En los diferentes anuncios y trailers del videojuego, se vende como "la superproducción más esperada de todos los tiempos que no se estrenará en los mejores cines".

Lo que resulta interesante de esta obra es que utiliza de forma efectiva la mayoría de técnicas narrativas semejantes al cine que eran habituales en esta época. Por un lado, si bien desarrolla debido a las limitaciones técnicas su acción en un fondo estático pre renderizado, comienza a hacer uso de diversas técnicas de ángulos de cámara habituales en la gran pantalla a modo de narrativa visual, como planos contrapicados con elementos en primer plano que aportan contexto al mundo en el que se desarrolla la acción. Su sistema de combate es por turnos, y en las entregas anteriores la acción se desarrollaba en un plano estático en el que eran los personajes los que se movían cuando realizaban una acción, como atacar o defenderse. Sin embargo, en esta entrega el plano está en continuo movimiento, jugando con los ángulos y las perspectivas, para así poder, por un lado, aportar dinamismo al combate y, por el otro, asemejarlo aún más a una producción cinematográfica.

De igual manera, utiliza cinemáticas: vídeos pre renderizados que emulan el lenguaje cinematográfico, una de las formas más directas de los videojuegos de imitar dicho lenguaje en su narrativa (Gómez Tarín, 2012). Se utilizan como introducción del videojuego y como forma de contar las partes cruciales del guion, siendo esta forma narrativa recurrente en todos los desenlaces espectaculares de la historia. Debido a las limitaciones técnicas del *hardware*, muchos de los elementos fundamentales del *world building* eran mostrados de esta forma para aportar datos, contexto o mostrar acciones concretas. (Moya Serrano et al., 2016).

- **Evolución de la narrativa de los videojuegos [Década 1990-2000]: El caso de *Half-Life***

Existen otros ejemplos de videojuegos coetáneos que comienzan a adoptar matices cinematográficos. *Half-Life* es un videojuego que revoluciona el género *shooter* (o lo que es lo mismo, videojuegos de disparos) al dejar las formas jugables en un segundo plano y tener como plato principal un guion elaborado e interesante. En este título, si bien contiene varias cinemáticas, se conforma como técnica narrativa principal los diálogos en tiempo real.

En el contexto en el que nace este videojuego, el rey de su género era *Doom*. El concepto de *shooter* había existido durante décadas, consistente en disparar en primera o tercera persona y basando su éxito en lo satisfactorio de su sensación de disparo (o *gunplay*). La popularidad de este videojuego era tal que, en sus inicios, este concepto era conocido literalmente como *Doom clone* (Altozano, 2018). A pesar de esta simpleza en su guion, si es cierto que comenzó a tomar algunos recursos del cine.

El predecesor de *Doom*, *Wolfenstein 3D* era un videojuego muy similar a nivel mecánico, pero muy distinto a nivel de diseño. Los mapas en *Wolfenstein* eran pasillos conformados por ángulos rectos, un mero punto entre un enemigo y otro. Sin embargo, gracias a los avances tecnológicos, en *Doom* los mapas se convirtieron en

escenarios. Los desarrolladores ahora podían utilizar distintas alturas para crear los niveles, además de disponer de mejores texturas y herramientas de desarrollo que permitían que las paredes fueran en cualquier dirección, creando escenarios dotados de personalidad propia y que influyen en la experiencia. (Altozano, 2018)

Esto es algo que resulta esencial en el cine, en el que todos los elementos que componen la escena deben tener algún significado, llegando incluso a contarte partes de la historia sin necesidad de explicitar. Por ejemplo, en *Gran Torino*, cuando Walt muere al final de la película cae con sus brazos en forma de cruz, simbolizando sin decir una palabra que ha muerto, al igual que Jesucristo, por salvar al prójimo (la familia *Vang Lor*).

Pero todo esto no llega a ser suficiente como para, sin tener ningún tipo de diálogo, pasar de una narrativa sencilla a una elaborada. *Half-Life* moldeó el que hoy en día es uno de los géneros más populares de los videojuegos, cambiándolo para siempre. En estos inicios del género, nada había cambiado en la estructura. Se disparaba a los enemigos, se exploraba el escenario y acaba el nivel con una pantalla estática con tu puntuación antes de pasar al siguiente. Los ambientes de *Doom* estaban creados para el combate, pero Valve comenzó a pensar en la inmersión, poniendo más esfuerzos en crear un mundo que pareciera real. *Half-Life* sería atmosférico, más pausado y mucho más centrado en su guion.

A su llegada, el título se presentaba a sí mismo como un título más serio y maduro que *Doom*, por lo que el personaje principal ya no sería un soldado que sólo supiera matar, si no un científico: *Gordon Freeman*. Es capaz pero silencioso, un elemento que hace que toda la narrativa recaiga sobre lo que el jugador está viendo, pudiendo quedarse totalmente parado en ciertos momentos mientras otros personajes interpretan su guion interactuando entre ellos. Sin ir más lejos, los primeros cinco minutos del videojuego transcurren en un vagón de metro, donde el jugador no puede hacer nada más que mirar la acción a su alrededor, mientras llega a su destino.

Además de esto, la narrativa toma una dimensión más cinematográfica con respecto a su antecesor debido a que, en vez de estar dividida por niveles independientes entre sí, se trata de un viaje continuo durante el cual se desarrolla la acción. Esto es mucho más similar a la estructura cinematográfica habitual, en la que nos relatan una historia con un inicio, un nudo y un desenlace, y que permite que el guion tome un mayor protagonismo. (Altozano, 2018)

- **Evolución de la narrativa de los videojuegos [Década 2000-2010]:**

La sexta generación de consolas fue un gran salto tecnológico con respecto a su predecesora. La llegada de las consolas *PlayStation 2* y *Xbox* permitió que los desarrolladores de videojuegos pudieran generar escenarios más realistas, en los que

la tecnología permitía interactuar con los elementos que los componían en favor de la narrativa, ya sea mediante juegos de luces, técnicas de narrativa visual o efectos como la niebla.

En esta generación, las cinemáticas se estandarizan en la industria, por lo que es habitual que en la mayoría de obras sean la técnica narrativa principal de los momentos álgidos de su guion. Sin embargo, muchos juegos toman el relevo de *Half-Life*, intentando integrar el desarrollo narrativo a la parte interactiva del videojuego mediante el uso de *scripts*: líneas de código implementadas para que, cuando el jugador mire en una dirección o llegue a un punto concreto, un *NPC (Non Playable Character)* realice una acción o un diálogo determinados. Esto genera que la narrativa fluya de forma más natural, pudiendo combinar el guion propio del cine con la interactividad única del videojuego. Debido a que la tecnología permitía estas nuevas técnicas narrativas, diversas obras se inspiraron en películas para crear guiones que miraban hacia la gran pantalla.

- **Evolución de la narrativa de los videojuegos [Década 2000-2010]: El caso de *Grand Theft Auto: Vice City***

Los juegos de *Rockstar Games* son un ejemplo de esto. En *Grand Theft Auto: Vice City*, al igual que en *Half-Life*, controlamos a un personaje que tiene una personalidad definida y un papel en la historia más importante que limitarse a ser un mero espectador. Los hechos tienen lugar en 1986 en *Vice City*, una réplica de la ciudad de Miami, donde *Tommy Vercetti*, un mafioso ítalo-americano que acaba de salir de prisión tras haber cumplido 15 años de condena, por un asesinato ordenado por *Sonny Forelli*. El guion relata el ascenso en la escala jerárquica aplastando a todos los enemigos que se encuentra a su camino.

Los desarrolladores se inspiraron en multitud de cintas sobre crimen organizado. En este sentido, encontramos que el personaje de *Tommy* está inspirado en *Tony Soprano*, protagonista de la serie *Los Soprano*, y la narrativa es muy similar a la de la película *Scarface*, donde *Tony Montana*, un inmigrante cubano, busca el éxito económico mediante el tráfico de narcóticos, caracterizando la mentalidad gánster. *Tommy Vercetti* anexiona esa narrativa del ascenso económico y jerárquico mediante todos los métodos que sean necesarios con el género de la mafia italiana caracterizado en *Los Soprano*. (Murray, 2005)

Encontramos también multitud de guiños a escenas concretas de la película. Por ejemplo, durante una misión el personaje accede a una vivienda en la que, en el cuarto de baño, hay una bañera llena de sangre y una motosierra. Esto hace referencia a la escena de *Scarface* en la que el protagonista se encuentra

junto a otro personaje que es asesinado por un hombre con una motosierra. También encontramos otra misión en la que *Vercetti* tiene un tiroteo en una lujosa casa con unas escaleras adornadas con una alfombra roja, algo que es una clara referencia a la mítica escena de *Scarface* en la que *Tony Montana* defiende su vida y su hogar.

Vice City se conforma como un calco de la soleada sociedad que acoge a *Tony Montana* en *Scarface*, con una escalada de poder igualmente sangrienta. *Vercetti* comienza su andadura al igual que *Montana*, como chico de los recados. En su viaje, se cruza con varios personajes inspirados en la cinta de *Brian DePalma*, como el *Coronel Cortés*, un inesperado amigo poderoso para *Tommy*, de igual manera que lo fue *Sosa* para *Tony* en la película. También encontramos en el videojuego un capo traicionero que tendrá que ser traicionado. De otra cinta, *Miami Vice*, sale otro personaje de esta historia: *Lance*, un amigo que tiene que demostrar su lealtad a *Vercetti*, está fuertemente inspirado en *Rico Tubbs*, llegando a ser el propio *Philip Michael Thomas* el que pone voz al personaje virtual. De igual manera, también contribuyeron a este doblaje otros actores del género gánster, como *Dennis Hopper*, *Burt Reynolds* o *Danny Trejo*. (de las Cuevas, 2014)

Debido a esto, encontramos que los juegos de *Rockstar Games*, además de tener grandes secuencias cinemáticas, se configuran como un gigantesco escenario de *Hollywood* que se cambia y reacciona cuando nosotros queremos.

- **Evolución de la narrativa de los videojuegos [Década 2000-2010]: El caso de *Metal Gear Solid* y *Hideo Kojima***

Hideo Kojima es uno de los directores de videojuegos más aclamado por la crítica. Por realizar una comparación con el cine, podríamos decir que su relevancia en el medio es similar a la de *Quentin Tarantino* o *Martin Scorsese*. *Kojima* es, además, un entusiasta de la gran pantalla, llegando incluso a realizar proyectos con *Guillermo del Toro*, y todos sus videojuegos tienen una gran influencia cinematográfica.

Su obra culmen es la saga *Metal Gear*, la cual sentó cátedra en el mundo de los videojuegos y catapultó al director a lo más alto de la industria. Pondremos el foco sobre los títulos posteriores a *Metal Gear Solid*, debido a que los antecesores estaban muy limitados por el *hardware* de sus consolas. *Hideo Kojima*, como ya hemos mencionado, es un amante del cine. Es por ello que, aunque utiliza recursos habituales como las cinemáticas, la saga las introduce utilizando el mismo motor gráfico que el resto del juego, para que la acción sea más natural y fluida, como en la gran pantalla. (de las Cuevas, 2018)

Metal Gear Solid 3: Snake Eater, a pesar de ser un videojuego, no tiene reparos en cortar la acción durante largos trechos para contar su guion. Es por ello que, si sólo contamos el tiempo que se emplea en utilizar cinemáticas, nos sale una duración de 4 horas, 20 minutos y 45 segundos. Considerando que la duración habitual de una película de *Hollywood* oscila entre la hora y media y las tres horas, encontramos que, al menos en estos términos, podría pasar por una película convencional perfectamente.

Fraguar un guion de tintes cinematográficos a fuego lento no es algo exclusivo de esta entrega. Sin ir más lejos, en el primer *Metal Gear Solid* se sienta un precedente habitual en toda la saga en las bandas sonoras, combinando las melodías frías de la ciencia ficción con el aura de misterio de las películas de espías. De igual manera, la historia es enrevesada y llena de subtramas, por lo que una llamada al *códec* (técnica narrativa consistente en una imagen de los dos personajes que mantienen la conversación simulando una llamada) podía durar hasta veinte minutos. (de las Cuevas, 2018)

Cada una de sus entregas están plagadas de referencias a diversas películas, por lo que no podemos quedarnos con un solo título para analizarlo. Según el propio autor, la saga *Metal Gear* está muy inspirada en las películas de *James Bond*, cogiendo las misiones secretas sobre las que reposa el destino del mundo, espionaje e infiltraciones en solitario. En *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, un personaje, *Major Zero*, desvela en una conversación de radio con *Para-Medic* que es fan de las películas de *007*. De igual manera, el personaje principal, *Solid Snake*, lleva una bandana a modo de referencia a *Rambo*.

- **Evolución de la narrativa de los videojuegos [Década 2010-2020]**

En esta década, confluyen las dos generaciones de consolas anteriores a la actual, por lo que la capacidad tecnológica dejó de ser un impedimento para el desarrollo de la narrativa. En este sentido, encontramos multitud de títulos de muy diversa índole, por lo que establecer una tendencia común es una tarea compleja. Se tomarán como referencia dos videojuegos que combinan ser un éxito de ventas y crítica con tener una influencia muy clara con la gran pantalla.

En primer lugar, hablaremos de los títulos de la séptima generación (*PlayStation 3*, *Xbox 360*). Si bien esta generación está a la venta durante la década anterior, en esta encontramos que los desarrolladores conocen completamente todo lo que las consolas pueden dar, y, por ello, encontramos títulos de mejor calidad.

La octava generación será el punto tecnológico culmen de este análisis, y encontramos que en las consolas *PlayStation 4* y *Xbox One* salen multitud de producciones con presupuestos y condiciones técnicas que nada tienen que envidiar a la gran pantalla.

- **Evolución de la narrativa de los videojuegos [Década 2010-2020]: El caso de *Heavy Rain***

En la séptima generación de consolas, como hemos mencionado anteriormente, las barreras tecnológicas cada vez eran más difusas. A nivel mecánico, los desarrolladores tenían una mayor libertad para crear sus obras, por lo que comienzan a aflorar nuevas formas de crear videojuegos.

Una de estas es la conocida popularmente como “películas interactivas”: videojuegos con unas mecánicas jugables muy limitadas (habitualmente el *gameplay* consiste en caminar y observar elementos del entorno), una enorme carga cinemática y un guion serio con mucha influencia cinematográfica. Es habitual en estos títulos que su narrativa varíe en función de las decisiones que toma el jugador. Para esto, utilizan los conocidos como *quick time events*: secuencias de botones que el jugador debe apretar para tomar una decisión o realizar una acción durante una cinemática. En función de las selecciones que realice el usuario la historia tomará un camino u otro, y, como estas decisiones se toman durante las secuencias cinemáticas (recordamos que son la mayor ejemplificación de la influencia cinematográfica en los videojuegos), podemos ver este género como un híbrido entre las novelas de “crea tu propia aventura” y la gran pantalla.

El primer éxito de ventas de este género fue *Heavy Rain* [*Quantic Dream*, 2010]. Esta obra narra el secuestro de un niño a manos de un asesino en serie desde el punto de vista de cuatro personajes distintos, los cuales interactúan entre sí. Estos personajes pueden, en función de las elecciones del jugador, desde morir a ser el propio asesino que persigue. La trama tiene una clara influencia cinematográfica, tanto por el conflicto que mueve a los personajes como por la propia caracterización de estos últimos, donde encontramos un expolicía jubilado por problemas asmáticos que ejerce como detective, un agente del FBI en una jurisdicción donde hay otra manera de hacer las cosas, una periodista de sucesos que acaba viéndose implicada sentimentalmente en el caso y el padre del hijo, divorciado tras la muerte de su anterior hijo. Este reparto encajaría en un *thriller* policial clásico sin demasiados problemas, y, a nivel narrativo, no aporta ningún elemento diferencial que no haya sido tocado en el cine.

Sin embargo, a nivel industria esta obra cambia el uso de las *cutscenes*, o cinemáticas. Anteriormente, eran tratadas como cualquier pieza audiovisual, donde el montaje cinematográfico convencional era tomado como referencia a la hora de su confección y, habitualmente, se presentaba un plano general o primer plano de los personajes que intervienen. A nivel interactivo, imperaba el punto de vista en tercera persona, donde se utiliza un plano general que sigue al personaje desde detrás, con la cámara elevada, algo que se mantiene hasta la siguiente cinemática. Esta era una forma de lograr una continuidad visual y temporal, debido a que no existían elipsis. A pesar de esto, este nuevo género de videojuegos rompe esta tendencia introduciendo un montaje de cámara en medio de las escenas de acción, emulando las técnicas cinematográficas, sin que esto repercuta en la parte interactiva del videojuego entorpeciendo la experiencia de usuario, buscando que en todo momento se nos permita por dónde debemos ir o con qué debemos interactuar. Este estilo de planificación es constante en *Heavy Rain*. (Cuadrado Alvarado et al., 2013)

Un ejemplo de esto es cuando la periodista previamente mencionada, *Madison Paige*, es asaltada en su casa por dos desconocidos. En un videojuego clásico, la parte audiovisual buscaría un punto de vista en tercera persona con un amplio plano que nos permitiera ver en todo momento tanto al jugador como a los oponentes. Sin embargo a esto, se emulan los planos propios de una película para buscar generar tensión y ansiedad en el usuario, con una planificación de gran ritmo y diversos planos cortos del personaje que no permiten ver lo que hay a su espalda, algo muy habitual en las escenas de acción y tensión. Esta acción tan vertiginosa se ejemplifica viendo que, en poco más de dos minutos, se utilizan más de 80 planos para contribuir en la transmisión de las emociones que los desarrolladores pretenden generar, utilizando mientras tanto el recurso de los *quick time events* para salvar a *Madison* y hacer que el jugador participe. (Cuadrado Alvarado et al., 2013)

Estas bases se repetirán en multitud de videojuegos del género, siendo un recurso muy habitual para traspasar sagas desde la gran pantalla a los mandos. En este sentido, encontramos que existen juegos muy reconocidos por la crítica enmarcados en esto, como puede ser el caso de *The Walking Dead: A Telltale Games Serie* [Telltale, 2012]: una historia alternativa que se desarrolla en el mismo universo que la serie de *HBO*, con sus propios personajes y sucesos. Esta tendencia no ha desaparecido. Una de las entregas más esperadas para los próximos años es *Star Wars: Eclipse*, una entrega desarrollada por el creador de *Heavy Rain* que pertenece al mismo género, con un altísimo presupuesto para su preparación.

- **Evolución de la narrativa de los videojuegos [Década 2010-2020]: El caso de *Red Dead Redemption 2***

Sin embargo, estos juegos no dejan de ser un género muy centrado en el apartado cinematográfico. A nivel jugable, pecan de ser muy simples, y estar encasillados en unas mecánicas repetitivas con una fórmula de la que poco más se puede sacar, cayendo todos los juegos en los mismos tropos entre sí, debido a que buscan asemejarse lo máximo posible a una película interactiva. En este sentido, parece que este género se ha conformado como la forma más sencilla para hacer un guion extenso y con decisiones por parte del usuario que beba mucho de la gran pantalla.

Rockstar Games es un estudio que hemos mencionado anteriormente en este trabajo por su interés en elaborar historias muy influidas por las grandes obras del cine. *Grand Theft Auto: Vice City* era un juego que, si bien bebía mucho del género gánster, buscaba una historia más divertida que profunda, con un ritmo más rápido y gamberro. En el estudio querían atreverse a tocar temas más adultos y controvertidos, sin perder la influencia cinematográfica que les caracteriza y buscando elaborar un guion que estuviera al nivel de grandes producciones nominadas al *Oscar*.

En este sentido, querían recrear una historia que fuera más allá de un personaje. En los anteriores títulos del estudio, como la saga *Grand Theft Auto*, creaban experiencias cinematográficas inmersivas bajo el sesgo y las circunstancias del personaje que controla el jugador. Todos los eventos se desarrollan en cuanto llega el protagonista, y es habitual que estén relacionados o sólo muestren sus consecuencias para con el resto del mundo cuando el usuario está en escena. En *Rockstar Games* querían ir más allá en esta entrega, por lo que decidieron recrear la historia del viejo Oeste de finales del siglo XIX y, mediante una gran cantidad de misiones secundarias, eventos aleatorios y decisiones en las misiones principales, desarrollaron una historia enmarcada teóricamente en el género de trama no lineal. (Adrián Valdivieso, 2021)

Si bien sigue siendo necesario el paso del jugador por una zona concreta para que se active un evento debido a que, al final, sigue siendo un videojuego encasillado entre los márgenes de las líneas de programación, estos eventos tendrán un desenlace actúe o no el jugador, y la gran mayoría de ellos ocurren una única vez, por lo que, si el protagonista no interactúa en él o llega demasiado tarde, no podrá volver atrás. Esto dota de realismo y dinamismo al mundo en el que se desarrolla la acción, y, debido a que se ha construido en base a los grandes clásicos del *western*, aporta un componente cinematográfico a la obra en sí misma, no sólo a la historia que se cuenta.

De forma análoga, retomamos el concepto de trama no lineal desde el punto de vista de estos eventos aleatorios. *Arthur Morgan*, el protagonista de esta historia, es un miembro de una banda de ladrones venidas de un *Wild West* que se encontraba en su ocaso. Dentro de esta nueva realidad, *Arthur* está desubicado y siente que ya no pertenece a este contexto, debido a que el mundo ha seguido avanzando mientras él pegaba tiros asaltando bancos. A partir de esto, se introduce la mecánica jugable del *karma*, donde en función de las acciones que realicemos mientras jugamos, la trama, el aspecto y la forma con la que *Arthur* se dirige al mundo cambiará en consecuencia. Esto lleva a que sus diálogos y la forma en la que se desenlazan los diferentes eventos cambie totalmente, por lo que encontramos que el factor interactividad está perfectamente anexionado con la trama y esto tiene unos cambios significativos en esta, a diferencia del videojuego anteriormente analizado, *Heavy Rain*.

Red Dead Redemption 2 da a elegir al jugador entre matar o no a los *NPC* (*Non-player Character*) con los que te encuentras, potenciando así esta idea de *Arthur* como un buen o mal hombre. Estas decisiones éticas, al tener unas consecuencias reales en la trama, afectan al jugador directamente, debido a que lo que él decida tendrá una consecuencia real en la historia que se le está contando. Esta libertad acaba suponiendo un dilema ético y moral para el usuario, por lo que el vínculo que se genera entre el personaje que controla y el propio jugador se acrecienta a partir de la ética y moralidad que comparten. Esto es un factor diferencial respecto al cine, pues todo este concepto de trama no lineal donde el jugador puede decidir qué ver de la trama en un orden distinto al que lo ha hecho otro jugador es algo que en el cine no se puede contemplar, debido a la falta del factor interactivo. Sin embargo, existen multitud de características de la trama del cine dentro de lo que son las misiones principales del videojuego, que siguen una trama lineal dentro del grupo de estas misiones principales, que, si bien tienen una serie de decisiones fundamentales, están muy apoyadas en el uso de cinemáticas lineales en las que el jugador no puede interactuar. (Adriazén Valdivieso, 2021)

OBJETIVOS

Los objetivos que persigue este trabajo académico son los siguientes:

Realizar un análisis histórico de la evolución narrativa de los videojuegos. Las narrativas han migrado de ser un mero contexto para desarrollar la acción a un pilar fundamental del producto, primando incluso por encima de todos los demás factores en títulos determinados (resumimos esta frase). En este sentido, el objetivo principal será entender cómo ha cambiado y por qué lo ha hecho.

En esta misma línea, el análisis podrá sacar a la palestra el punto de inflexión en el que el guion comienza a conformarse como un elemento principal del producto, de existir, lo que sería otro objetivo a perseguir.

Por otro lado, en todos los medios audiovisuales (cine, televisión, ...) existe una retroalimentación mutua entre ellos, que nutre ambas ramificaciones para que continúen evolucionando en pos de satisfacer la necesidad del público. Esta evolución, en el caso de los videojuegos, ha logrado que técnicas inicialmente cinematográficas tomen un matiz distinto debido al componente interactivo, reinventándolas. Este será otro de los objetivos del trabajo.

HIPÓTESIS

Las hipótesis que nos planteamos en este trabajo son:

- La narrativa de los videojuegos ha ido evolucionando a lo largo de los años, apoyada en la retroalimentación de la cinematografía, conformándose como un pilar fundamental del producto.
- Los videojuegos han reinventado algunas técnicas narrativas cinematográficas gracias al factor interactivo.

Para lograr comprobar la veracidad de estas, se irán concretando los objetivos descritos en el punto anterior. Para ello, se seguirá una metodología basada en la documentación, observación y comparación. De igual manera, todo el contenido aportado en el marco teórico nos servirá para esclarecer luz a los resultados que obtengamos mediante el método observacional. Debido a que conocemos cómo ha ido evolucionando su trama a lo largo de los años, podemos identificar de mejor manera los rasgos característicos de una época al mirar la fecha de lanzamiento del título a analizar, así como analizar lo que vemos desde un punto de vista teórico que, sin esos conocimientos previos, estaría muy limitado. Una vez se concreten todos estos objetivos, se podrán extraer conclusiones.

METODOLOGÍA

Abordar un trabajo con tantos enfoques sobre un mismo punto no es tarea sencilla, por lo que se debe cuidar la metodología a utilizar. En primer lugar, se ha realizado una documentación apropiada, utilizando todas las referencias bibliográficas contenidas el final de este trabajo. De igual manera, han sido complementadas con diversos recursos audiovisuales que analizan diversos títulos concretos desde la perspectiva con la que enfocamos el tema.

Al tratarse de un trabajo observacional e interpretativo, mucha parte de esta tarea investigativa ha recaído en el autor. En este sentido, se han visionado y jugado todos los títulos que figuran en este documento, desde un punto de vista analítico, buscando encontrar los hechos teóricos sobre los que se ha realizado la documentación en el terreno de la práctica. De igual manera, se han aplicado todos los conocimientos que el autor tiene sobre la industria de los videojuegos, siempre estando supeditado bajo la estructura cimentada por el marco teórico.

Tras ello, se ha procedido a planificar la estructura con la que se formará todo el trabajo. Se han revisado los apuntes tomados de la documentación para, posteriormente, plantear el orden en el que se han abordado las cuestiones que resolverán, primero, los objetivos planteados previamente en su apartado propio y, gracias a esto, dar respuestas a las hipótesis planteadas en el apartado siguiente al previamente mencionado. Esta es una parte esencial, pues se busca que lo que se vaya resolviendo durante el recorrido de este trabajo sirva de llave para ir profundizando un poco más en la cuestión y conseguir un análisis completo.

Una vez realizado todo lo mencionado anteriormente, y teniendo en mente los puntos clave de esta investigación, se ha procedido a la redacción. Se buscó la concreción y la simpleza, sin caer en la falta de rigurosidad. El objetivo es resolver las cuestiones, no entrar en los conceptos en sí mismos más que para lo estrictamente necesario. En este sentido, ha sido necesario seleccionar minuciosamente toda la información que se ha recopilado, recortando lo que se ha considerado poco importante y ahondando más en las cuestiones con una mayor relevancia temática. Si bien se ha buscado el máximo rigor en toda la redacción de este documento, se ha puesto especial hincapié en el marco teórico, siendo citadas todos los párrafos que lo han requerido según los estándares de la Universidad de La Laguna. Realizada la redacción, se ha procedido a la confección de las referencias bibliográficas y la corrección de errores. Se citarán al final del documento en formato APA todas las fuentes documentales que hemos utilizado en la elaboración de este trabajo, en el apartado bibliográfico, pero de igual manera será necesaria una ludografía y filmografía, debido a la cantidad de productos del medio de los videojuegos y la gran pantalla que se han analizado.

RESULTADOS

Los resultados de esta investigación, si bien han variado dependiendo del título analizado y la época a la que este pertenece, van en una misma línea evolutiva. Este medio, el más joven de los medios de entretenimiento audiovisuales, ha ido evolucionando tanto a nivel técnico, buscando una mayor semejanza con la realidad conforme han ido evolucionando las tecnologías a nivel *hardware*, como a nivel narrativo, donde hemos visto una tendencia en imitar las técnicas de las grandes obras cinematográficas.

En un principio, esta evolución estuvo muy limitada por las características físicas de los dispositivos para los que se creaban. Debido a esto, encontrábamos un excesivo uso de los fondos prerrenderizados (imágenes estáticas situadas al fondo del plano para dar un contexto

geográfico de los hechos acontecidos), una falta de medios para realizar unas animaciones de personajes capaces de contar la trama de forma natural y unos modelos de personaje faltos de los suficientes detalles como para entender las expresiones y matices propios del personaje, algo que, con los años, ha ido siendo mejorado.

Debido a esto, se comenzó a estandarizar el uso de cinemáticas, o *cut-scenes*, debido a que el uso de un video prerrenderizado en un momento clave de la trama era la forma más espectacular y sencilla de ir contando el progreso de la misma. Es por esto que la mayoría de momentos culmen de la historia de los videojuegos de esta época se contaba de esta forma, por lo que en estos momentos de la trama, cine y videojuegos se mimetizan de forma perfecta.

Conforme fue avanzando la tecnología, comenzaron a fusionar el factor interactivo con este componente cinematográfico, introduciendo el concepto del *quick time event*: una secuencia de botones que aparece en momentos clave de la cinemática para hacer que el jugador se vea involucrado en estas fases del juego. Si bien es un paso hacia delante, seguían siendo esbozos interactivos muy simples con respecto al resto del *gameplay* del título, por lo que esta mimetización continuaba vigente en un amplio rango de aspectos.

Si bien en la primera etapa de este análisis los títulos referenciaban ciertos clichés del cine a nivel narrativo, es en esta segunda cuando aparecen los verdaderos intentos de llevar los géneros propios del cine a los mandos. De la mano de *Rockstar Games*, la saga *Grand Theft Auto* es un gran exponente de este hecho, trayendo títulos cuya confección dramática es un *collage* de distintas películas del género de *gánsters*, como *Scarface*, *El Padrino* o *Los Soprano*.

En la tercera fase, nace el concepto de “película interactiva”, de la mano de obras como *Heavy Rain*, donde la gran mayoría de la trama se desarrolla mediante *cutscenes* plagadas de *quick time events* y su parte jugable está basada en la toma de decisiones que afectan a este curso. Este podría considerarse el punto más cercano entre ambas disciplinas, y resulta difícil encontrar diferencias más allá del factor interactivo. Sin embargo, estos son un éxito de ventas y una moda en la industria, que, al final, se acaba diluyendo, mas no desapareciendo.

La verdadera implementación de las narrativas cinematográficas integradas perfectamente en la parte jugable viene de la mano de títulos que, gracias a las escasas limitaciones tecnológicas que encuentra en su camino y un gran presupuesto, son capaces de desarrollar la gran mayoría de su historia utilizando recursos jugables. El máximo exponente de esto es *Red Dead Redemption 2*, donde encontramos una escenificación del ocaso del viejo oeste superior a cualquier *film*, debido a que confecciona su trama observando muy de cerca los grandes *westerns* de la gran pantalla y, a su vez, desarrolla a su alrededor un mundo históricamente riguroso, por lo que te traslada, más que a una historia concreta, a una aventura ambientada en un mundo extremadamente realista.

CONCLUSIÓN

Para poder arrojar una conclusión definitiva sobre esta investigación, es necesario primero recordar las hipótesis planteadas previamente.

La primera hace alusión a que la narrativa de los videojuegos ha ido evolucionando a lo largo de los años, apoyada en la retroalimentación de la cinematografía, conformándose como un pilar fundamental del producto. En este sentido, entendemos que, en primer lugar, efectivamente ha habido una evolución a nivel de trama que, como hemos visto en el marco teórico, ha sufrido sus mayores cambios conforme han ido reduciéndose las limitaciones tecnológicas de la etapa.

De igual manera, el espejo en el que el medio se ha mirado es el de la gran pantalla, debido a que es el medio más próximo a los videojuegos, por lo que se han adoptado multitud de técnicas sacadas directamente del cine, siendo una de las más reconocidas el uso de las cinemáticas, que directamente emulan el lenguaje cinematográfico. Por último, entendemos que el consumidor medio de videojuegos busca, a la hora de enfrentarse a un título de un solo jugador, una historia que le atrape y que sea elaborada, rasgo que se suelen encontrar sobre todo en los videojuegos que buscan crear un guion similar al de una película, como es el caso de *Red Dead Redemption 2*.

Se comprueba que el público general busca este tipo de títulos mirando las ventas totales, donde encontramos que en la pasada generación dos de los tres títulos más vendidos son *Grand Theft Auto V*, saga que analizamos en la segunda etapa del marco teórico, y *Red Dead Redemption 2*, la máxima expresión de esta tendencia que también ha sido convenientemente analizada.

Sabiendo todo esto, podemos concluir que la primera hipótesis es cierta. La segunda, por su parte, afirma que los videojuegos han reinventado algunas técnicas narrativas cinematográficas, gracias al factor interactivo. Esto es algo que también se cumple. En el caso de los videojuegos, el uso de los ya mencionados en el marco teórico *quick time events* o eventos de toma de decisiones son de las formas más claras de, en una cinemática donde, recordamos, se emulan lenguaje y técnicas cinematográficas, hacer que el jugador tome parte en la acción y el desenlace de la trama, tomando decisiones o apretando una combinación de botones que aparece durante la misma.

Igualmente, esto también se comprueba desde el punto de la gran pantalla, donde encontramos obras como *Black Mirror: Bandersnatch*, una producción de *Netflix* donde encontramos un capítulo de la reconocida serie británica en el que el consumidor puede tomar una serie de decisiones para que la trama tenga un desenlace u otro. Las llamadas “películas interactivas”, videojuegos como *Heavy Rain*, utilizan esta misma fórmula desde antes de la llegada de esta obra, por lo que encontramos que la retroalimentación

entre la gran pantalla y los juegos es mutua. Debido a todo esto, podemos concluir que esta segunda hipótesis también se cumple.

BIBLIOGRAFÍA

- Adrianzén Valdivieso, R. G. (2021). *Videojuegos Sandbox, un transporte de la trama del cine. Caso Red Dead Redemption 2*. (Tesis de grado, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas). [Videojuegos Sandbox, un transporte de la trama del cine. Caso Red Dead Redemption 2 \(upc.edu.pe\)](https://upc.edu.pe)
- Altozano, J. (2018). *La evolución del shooter [Segunda parte] – Half Life*. [Archivo de video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=6xnQmvf8Dgo&t=677s>
- Asociación Española de Videojuegos. *La industria del videojuego: El videojuego en el mundo*. [El videojuego en el Mundo - Asociación Española de Videojuegos \(aevi.org.es\)](http://aevi.org.es)
- Cuadrado Alvarado, A., & Planells de la Maza, A. (2013). Jugar el film: cutscenes y la génesis del modelo fílmico interactivo. *Archivos de la Filmoteca*, 0(72), 91-103.
- Cuevas, R. de las (2014). Rockstar y el Cine. Capítulo 1: GTA III, Vice City, El Padrino, Goodfellas, Scarface. [Archivo de Video]. Youtube. [Rockstar y el cine. Capítulo 1: GTA III, Vice City, El Padrino, Goodfellas, Scarface - YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=6xnQmvf8Dgo&t=677s)
- Cuevas, R. de las (2018). *METAL GEAR SOLID. El autor. Historia inspiración y mecánicas*. [Archivo de video]. Youtube. [METAL GEAR SOLID. El autor. Historia inspiración y mecánicas. - YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=6xnQmvf8Dgo&t=677s)
- Gómez Tarín, F. J. (2012, 18-20 de enero). Hibridación de formatos y estrategias narrativas: Las escenas cinemáticas (cut-scenes) en los videojuegos. *Comunicació i risc: III Congrés Internacional Associació Espanyola d'Investigació de la Comunicació* [Congreso]. Universitat Rovira i Virgilia, Tarragona.
- Moya Serrano, J., & Moreno Sánchez, I. (2016). *Análisis de la influencia narrativa del videojuego en el cine*. (Tesis de máster, Universidad Complutense de Madrid). [\(1\) Análisis de la influencia narrativa del videojuego en el cine | Javier Moya - Academia.edu](https://www.academia.edu)
- Murray, S. (2005). High Art/Low Life: The Art of Playing "Grand Theft Auto". *PAJ: A Journal of Performance and Art*, 27(2), 91–98

LUDOGRAFÍA

Atari. (1972). Pong.

Atari. (1978). Space Invaders.

Atari. (1982). Pac-Man Atari 2600.

Chunsoft. (1986). Dragon Quest.

ConcernedApe. (2016). Stardew Valley.

Higginbotham. (1958). Tennis for Two.

idSoftware. (1992). Wolfenstein 3D.

idSoftware. (1993). Doom.

Konami Computer Entertainment Japan. (2002). Metal Gear Solid.

Konami Computer Entertainment Japan. (2004). Metal Gear Solid 3: Snake Eater.

LucasArts. (1990). The Secret of Monkey Island.

Naughty Dog. (2020). The Last of Us 2.

Quantic Dream. (2010). Heavy Rain.

Rockstar Games. (2002). Grand Theft Auto: Vice City.

Rockstar Games. (2013). Grand Theft Auto V.

Rockstar Games. (2018). Red Dead Redemption 2.

Square Soft. (1997). Final Fantasy VII.

Telltale Games. (2012). The Walking Dead: A Telltale Games Serie.

Valve. (1998). Half-Life.

FILMOGRAFÍA

Chase, D. (Dirección). (1999). *Los Soprano* [Serie]. HBO.

De Palma, B. (Dirección). (1983). *Scarface* [Película]. Universal Pictures.

Eastwood, C. (Dirección). (2008). *Gran Torino* [Película]. Warner Bros.

Slade, D. (Dirección). (2018). *Black Mirror: Bandersnatch* [Película]. Netflix.