



LA ABDUCCIÓN EN EL CINE Y LOS VIDEOJUEGOS

REALIZADO POR:

**MARIA GONZALEZ
RAMOS™**

**TUTOR:
FRANCISCO
PERALES BAZO**



Arcade Series



SEVILLA, SEPTIEMBRE 2019

*A mi hermano,
para que un día la realidad supere la ficción*

ÍNDICE

Resumen	1
Introducción.....	1-2
Objetivos e Hipótesis	3
Metodología.....	3-4
-Contexto histórico y cultural de los videojuegos.....	4-8
-Contexto histórico del cine. Teoría del conflicto central.....	8-11
-La abducción.....	11
-La abducción en los videojuegos.....	11-14
-La abducción en el cine.....	15-16
-Análisis de la abducción en los videojuegos.....	16-20
-Shadow of the colossus	
-Análisis de la abducción en el cine.....	21-25
-Stalker	
-Conclusión.....	26
-Referencias bibliográficas	27-28

RESUMEN

En objetivo del presente trabajo no es otro que hacer una relación entre los dos grandes medios que ha sido siempre relacionado de una forma narratológica. Como bien explicamos en el presente trabajo, el arte es abductivo, ya que para llegar al resultado final antes hemos tenido que ir desarrollando pruebas para conseguir lo que queremos. Con el deseo de querer relacionar estos dos medios de una forma diferente, vamos a intentar hacerlo desde un paradigma abductivo, haciendo un análisis de los dos medios y explicando de forma detallada y visual con dos ejemplos finales. Para realizar este trabajo, curiosamente utilizaremos una metodología deductiva, ya que, tras explicar en qué consiste el paradigma abductivo y ver cómo afecta en el cine y en los videojuegos de forma separada, estudiaremos casos particulares haciendo un análisis de la abducción en estos ámbitos. Para llevar a cabo nuestro estudio, hemos partido de la investigación del pensamiento abductivo en los videojuegos de Navarrete, Pérez y Gómez.

INTRODUCCIÓN

La motivación de esta investigación viene dada por el propio interés personal por intentar responder a cuestiones que ocurren de forma particular. Por eso, me planteo por qué existen personas a las que les gusta ver los videojuegos como si fuera una película, y disfruta de ello sin la necesidad de jugar. Con ayuda de la psicología, podemos entender como los videojuegos pueden convertirse en algo atractivo visualmente como lo puede ser el cine.

Investigando, llegamos al concepto que en psicología se conoce como pulsión escópica, que no es otra cosa que el gusto o placer que sentimos y que está centrada en la mirada subjetiva. Por definición, ver es la acción y el resultado de captar el mundo por medio de la vista.

Jacques Lacan, en su *Seminario XI* estudia lo conocido como la pulsión, esta se utiliza en el psicoanálisis para designar cualquier tipo de impulso psíquico característico de los humanos, que tiene su fuente en una excitación interna y que se dirige a un único fin preciso; suprimir o calmar ese estado de tensión, de necesidad. Para lograr ese fin, la pulsión se sirve de un objeto, el que, sin embargo, no tiene por qué ser preciso.

La pulsión escópica está centrada en la mirada relacionada primordialmente con lo imaginario que se configura a partir de lo llamado en psicología como estadio del espejo:

El estadio del espejo consiste en cómo vamos descubriéndonos nosotros mismos. El proceso que se pone en marcha aquí es el de identificación con la imagen de otra persona de forma total, lo nos permite que nos identifiquemos con el otro de forma “imaginaria”. Para ello hacen falta dos procesos:

1. Maduración en ciertas áreas del cerebro.
2. Que exista un semejante que sirva de estímulo.

Ese “otro”, no solo servirá de modelo visual, en el que se identifique la persona, sino que además el “otro” será el configurador dedicado a modelar a dicha persona. Este motivo es el que nos hace fijarnos en nuestra figura paterna o materna cuando somos pequeños, o deseamos ser como nuestro super héroe favorito, porque normalmente, buscamos esa figura en la que fijarnos y proyectarnos.

Por ello, podemos decir que ese gusto por mirar y disfrutar de ver al resto, nos entretiene, y genera placer a muchas personas en muchas disciplinas.

Estas ganas de conocer, esa “pulsión cognitiva” por saber por qué hay cosas que nos llaman la atención (y, por lo tanto, generan placer) como ciertos hábitos (que pueden ser, por ejemplo, ver ciertas películas o ver ciertos videojuegos), es la que me ha llevado a investigar sobre el paradigma abductivo en el cine y en los videojuegos.

La abducción es algo que está presente en todos aquellos discursos que existen y que pueden exigir un esfuerzo diferente cuando nos enfrentamos a ellos, ya que es algo atípico. De ahí nace la intención de investigar la relación que existe entre el cine y los videojuegos y por ello intentaremos relacionar el cine y los videojuegos desde un paradigma poco común, que es el paradigma abductivo el cual hemos estudiado gracias a la investigación sobre el pensamiento abductivo de los profesores Navarrete, Pérez y Gómez, que ha servido como base para desarrollar este trabajo.

Para ello, dejaremos claro que cuales son los distintos paradigmas haciendo hincapié en el que más nos interesa investigar, el abductivo, ya que es el menos usual, y analizaremos su aplicación en los dos medios que nos interesan que son el cine y los videojuegos, dos ámbitos que han querido relacionar muchos teóricos por sus similitudes narrativas. Tras explicar los distintos paradigmas en estos dos medios, realizaremos un análisis de una obra de cada, para analizar su narrativa y el grado de abducción que presentan.

En conclusión, esta estructura pretende comparar estos dos medios y darle una relación en un ámbito distinto al habitual, el paradigma abductivo. Aunque es un tema interesante de investigar en el cine, ya que es algo que no es habitual, y aunque existan muchas películas que presentan un paradigma abductivo, somos conscientes que predominan las obras más deductivas e inductivas por su simplicidad a la hora de entenderlas dentro del público, y éstos en su mayoría, buscan el entretenimiento dentro de este medio.

En cambio, dentro de los videojuegos, hay más presencia de un pensamiento abductivo, ya que, no solo la historia, sino la resolución de los problemas y puzles en la que en su mayoría nos enfrentamos, requieren de un pensamiento abductivo que encontramos gracias a las mecánicas y gracias a que somos nosotros mismos, los que hacemos avanzar la historia, algo que no ocurre en el cine y que hace que se diferencien.

En definitiva, en los dos medios se da en mayor o menor grado una forma de pensamiento abductivo, los dos medios son considerados obras de arte, y el arte es pura abducción.

PALABRAS CLAVE: Abducción – Narrativa – Mecánicas – Paradigma – Entretenimiento

OBJETIVOS E HIPÓTESIS:

El principal objetivo de esta investigación sería dar respuesta a esta misma pregunta planteada en el apartado anterior la cual hemos tomado como hipótesis:

¿Es correcto si afirmamos que existe la abducción tanto en los videojuegos como en el cine?

Intentaremos dar respuesta a esta pregunta para intentar definir de mejor forma la teoría ontológica de estos dos medios. Qué son realmente. Por lo tanto, nuestro objetivo principal consistiría en analizar las relaciones que existen entre el cine y los videojuegos desde un punto de vista totalmente distinto al habitual en el que se analizan estos dos medios. Los subobjetivos son:

- Comparar relaciones que mantiene el cine y los videojuegos
- Explicar cómo funciona y la importancia que tiene la metodología abductiva en la elaboración de nuevos discursos.
- Observar si últimamente algún medio se ha subordinado al otro.

Con estos objetivos, queremos investigar estos medios muy estudiados con anterioridad, pero como bien hemos dicho, desde otras perspectivas. Somos conscientes de que, el cine ha sido investigado por muchos teóricos que han formado las bases del guion y han establecido estructuras para captar la atención del espectador, que existen técnicas para captar atención a través de puntos fuertes, según la intencionalidad de los personajes, los diálogos, pero con este trabajo queremos demostrar que hay mucho más que esto y que hay una perspectiva que consigue transmitir mucho y que es menos evidente y gracias al pensamiento abductivo podremos darnos cuenta.

Todas las obras, en menos o en mayor medida nos llevan a utilizar la abducción. Uno de nuestros objetivos es demostrar este nivel de abducción que tienen un medio como el otro, con el fin de intentar definirlos de la mejor manera posible, ver qué relación tienen uno con el otro, ya que eso es un terreno donde muchos teóricos discrepan e intentar, no darle una conclusión, pero si definirlos un poco más.

METODOLOGÍA:

La metodología que vamos a utilizar en este proyecto es puramente deductiva que consiste en partir de una premisa general para obtener las conclusiones de un caso particular. En este caso, explicaríamos cuales son los distintos tipos de modelos de pensamiento, centrándonos en el pensamiento abductivo, ya que es el que nos interesa y es en el que vamos a centrar nuestros análisis.

Más adelante intentaremos explicar cómo funciona la abducción de forma separada. Por un lado, analizaremos la existencia y la forma en la que se muestra la abducción en el cine y, por otro lado, como aparece y cómo podemos reconocerla en los videojuegos. Gracias a estas observaciones, seremos capaces de hacer análisis de obras concretas.

Cabe señalar que nuestra investigación es puramente cualitativa, ya que no es posible cuantificar numéricamente cuanto grado de abducción existe dentro de una obra, y, por lo tanto,

“La abducción en el cine y los videojuegos”

se trataría más de una investigación meramente cualitativa, donde predomina un juicio personal e interpretativa en la que describiremos de la mejor manera posible como aparece el pensamiento abductivo cuando nos enfrentamos a las obras.

Es importante saber, que para el análisis hemos hecho una búsqueda entre las obras que nos han parecido más interesantes y las que pudieran presentar un nivel más evidente de abducción cuando nos enfrentamos a ella, para que, a la hora de explicarlo, fuera mucho más sencillo de comprender.

CONTEXTO HISTÓRICO Y CULTURAL DE LOS VIDEOJUEGOS:

“Jugar con videojuegos implica poner en marcha muchas de nuestras capacidades y habilidades, necesitamos concentración, atención, control, y mucha, pero mucha emoción.”. (Gil, A. Vida, T. 2007:33-34)

La relación entre cine y videojuegos es inevitable ya que muchas veces, ambos tienen una narrativa aparentemente similar al tener como motivo principal (además del entretenimiento lúdico a través de mecánicas) contar una historia. Estos dos medios funcionan a través de códigos completamente distintos ya que estas mecánicas de las que hablamos no existen en el cine. (John Tones, 2014, p.16)

Para entender cómo han ido evolucionando los videojuegos y como han llegado a ser lo que son hoy en día, tenemos que remontarnos a los inicios y a intentar explicar los distintos géneros de videojuegos que existen. Para ello analizaremos el comienzo de los videojuegos hasta su desarrollo final poniendo como ejemplo aquellos con más repercusión dentro de la industria.

Si nos remontamos en los inicios, tenemos que tener en cuenta que este nuevo sector estaba en su nacimiento y que las posibilidades de crear sistemas algo más complejas eran casi inexistentes, por este mismo motivo, los videojuegos eran puramente lúdicos, juego que simplemente se centraban en el entretenimiento. Era habitual que estos videojuegos estuvieran desarrollados en un contexto, es decir, había una premisa inicial en la que te contaba una historia, básica, pero no dejaba de ser una forma de posicionarte cuando empezabas a jugar al videojuego, pero su intención principal no era la de contarte nada, sino la de entretenerte.

Nolan Bushnell fue el creador del primer videojuego tal y como lo conocemos a día de hoy. Él era un apasionado de la informática y a través del programa *Spacewar* de Steve Russell, buscó la manera de adaptarlo a un soporte mucho más accesible. Finalmente, Bushnell creó su empresa, conocida como *Atari*, con la que se propuso crear un simulador de juego de tenis. Y fue así como nació el primer éxito de Atari: *¡Pong!*



“La abducción en el cine y los videojuegos”

Muchas otras empresas vieron en este sector un nuevo modelo de negocio que podría ser fructífero, y así fue como nacieron muchas de los grandes clásicos del videojuego como *Pac – man*. *Pac-Man* fue creado en 1980 por Toru Iwatani, perteneciente a la empresa Namco. Su expansión fue colosal, convirtiéndose en el videojuego arcade más exitoso de todos los tiempos, superando al líder de esa época, *Space Invaders* (Kent, 2001: p. 141). Su estilo, más inocente, consiguió atraer a numerosos jugadores que quedaron atrapados en esta plataforma gracias a sus mecánicas y a su funcionalidad, basada en la capacidad de que el jugador se supere con cada nueva partida. (Kent, 2001; p.141).

La narrativa en *Space Invaders* pasaba a un segundo plano, casi inexistente al igual que en *Pac-Man*, sin embargo, los matices en esta obra con respecto a una visión más metafísica no son tan reveladores, dando todo el protagonismo a la simulación y al placer de la experiencia jugable. Como mucho, se podría establecer como una representación de la supervivencia, con una nave a la deriva que debe destruir los diferentes peligros para mantenerse con vida. (Campos Méndez, 2018; p.12)

“Con apenas unas máquinas balbuceantes y diseños pixelados de un minimalismo extremo, los primeros creadores cambiaron por completo la noción de lo que debía ser un juego. Había comenzado una nueva era. La revolución estaba en marcha” (Vincent Montagnana, 2009, p.10)

Poco a poco, la tecnología iba creciendo, al igual que la gran industria de videojuegos y con ella se iban desarrollando nuevos soportes muchos más avanzados. Para disfrutar de un videojuego ya no era necesario salir de casa a un salón de máquinas recreativas, sino que podías jugar desde tu propia habitación. Al tener muchos más medios para desarrollar los videojuegos, la manera en la que contaban y creaban estas historias también iban cambiando con ellas, ahora los videojuegos eran una mezcla de jugabilidad y entretenimiento. Al mismo tiempo que tenías que ir a rescatar a tu princesa a través de distintos mundos, también era divertido golpear a los grandes Goomba que intentaban atacarte.

Super Mario Bros (Nintendo, 1985) abandonó el mundo de las recreativas y fue lanzado para una de las primeras consolas de sobremesa: la Nintendo Entertainment System o NES (Kent, 2001: p.353). La situación primaria de este videojuego planteaba el secuestro de la princesa



Peach por parte del malvado Bowser y a Mario como el héroe que parte para rescatarla. Decir que el viaje del héroe es la principal idea presente en la historia de Super Mario Bros sería suponer demasiado. De hecho, el término historia ya plantea diferentes cuestiones con respecto a esta obra. El problema de base, el secuestro de Peach, cambia por completo el estándar establecido en los videojuegos populares de las recreativas. Super Mario Bros también daba lugar a estos elementos, dando protagonismo al espíritu heroico que despierta su desarrollo en el jugador. Sin embargo, el verdadero foco se centra en el problema inicial dando un sustento a lo que vendrá en adelante. El jugador posee un objetivo más allá de la supervivencia y se erige como héroe que debe rescatar a la princesa. No hablamos de victoria o derrota per se sino de superar nuevas adversidades para avanzar en la aventura (Bermejo, 2013: p.31).

“La abducción en el cine y los videojuegos”

El siguiente paso llegaría con *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986), que nos presentaba a Link, el avatar del jugador que tenía una misión también de rescate, en este caso de la princesa Zelda. No obstante, para lograr este objetivo primero debía reunir las ocho piezas de la Trifuerza de la Sabiduría para así derrotar a su enemigo, Ganondorf.



Aunque el planteamiento inicial es similar al anteriormente comentado en *Super Mario Bros*, el desarrollo presenta numerosas diferencias. Por una parte, la concepción del mundo donde se desarrolla la aventura cambia, y esto es un aspecto muy relevante en el desarrollo de esta obra. Hyrule, el nombre de este universo jugable, se plantea como una serie de mazmorras que el jugador debe ir recorriendo y superando para conseguir los objetivos necesarios para completar la aventura. (Bermejo, 2013: p.31)

Poco a poco, fueron desarrollándose más videojuegos de plataforma y aventura, obviamente con otras historias y objetivos, pero no dejaban de ser simples narrativas subordinadas a las mecánicas que el videojuego ofrecía.

Las historias empiezan a tomar poder en los videojuegos con la llegada de los RPG (Role Playing Game) que toma muchos elementos de los videojuegos de rol tradicionales.

El jugador se adjudica un personaje, que en ocasiones incluso tiene una apariencia física para dar mayor verosimilitud a la experiencia. Resalta con gran fuerza la figura del máster, a medio camino entre el narrador del relato y el creador de las situaciones necesarias para crear conexiones con los jugadores. Las condiciones para avanzar se basan en una serie de momentos que implican un desafío para los jugadores, en la cual se establecen las reglas necesarias, según las mecánicas del juego para superar una determinada situación. (Campos Méndez, 2018.p.21-22)

A grandes rasgos, estas son las características principales con respecto a los juegos de rol tradicionales. Su traslación a los videojuegos posee rasgos propios que convierten las experiencias video lúdicas en un fenómeno diferente.

El primer *Final Fantasy* (Squaresoft, 1985) cambió la concepción existente en esta empresa, sobre todo por las diferentes habilidades que manejaba Sakaguchi, más concernientes a la



historia y con menor atención a la acción. Es algo que se denota al máximo en esta obra. Final Fantasy está centrado en la figura de los personajes como grandes articuladores de la obra. Este primer videojuego sentó las bases no solo de un género revolucionario sino también de una nueva forma de contar historias, dando mayor protagonismo a las particularidades

de cada personaje. No obstante, este aspecto se desarrollaría en el futuro de la franquicia, toda vez que el desarrollo de los personajes en este primer título aún era demasiado básico. Por tanto, se limitaba al apartado dinámico, concerniente a las particularidades de cada personaje en combate (Campos Méndez, 2018: p.23).

Con el paso de los años y con la enorme relevancia que han adoptado los videojuegos en la sociedad, las productoras han propiciado una intervención mucho mayor en la dirección de sus títulos, incluyendo ideas alejadas del diseño inicial propuesto por el director. Aun así, es posible encontrar varios autores que sobresalen dentro del panorama actual del videojuego, algunos ya mencionados en este documento como Hideo Kojima o que serán tratados en el próximo capítulo como David Cage y Hidetaka Miyazaki, cuyos títulos son grandes exponentes de la inmersión del jugador en cuanto al aspecto narrativo y jugable.

Con el paso de los años, han ido evolucionando los videojuegos de rol y han ido apareciendo muchos más títulos que han marcado a este género. The Elder Scrolls V: Skyrim un videojuego de mundo abierto en el que juegas con un personaje dovahkiin (sangre de dragón) que se esfuerza para derrotar a Alduin, un dragón que, según la profecía, destruirá el mundo. Durante la partida, debemos ir avanzando y evolucionando nuestro personaje para mejorar nuestras habilidades y así, al fin, derrotar al dragón.

The Witcher 3: Wild Hunt es un videojuego basado en la saga literaria de Geralt de Rivia, un juego de rol de mundo abierto de nueva generación de CD Projekt RED. En un mundo convulso en el que el imperio está en decadencia, nuestro personaje, Geralt que tendrá que superar y luchar contra peligrosos enemigos para encontrar y proteger al personaje que podrá salvarlos a todos.

Todos estos títulos no son más que ejemplos de lo que se creó y empezó con Final Fantasy, videojuegos de mundo abierto en los que debemos hacernos fuertes como personajes para completar nuestros propósitos. Este tipo de videojuegos, como hemos dicho anteriormente, son principalmente narrativos. Nuestros objetivos van cambiando en función de la historia y para alcanzar la meta deberemos mejorar nuestras habilidades. Las mecánicas de estos juegos se parecen a las que tenemos en los videojuegos de rol en los que nuestras características dependen de la naturaleza de nuestro personaje, como por ejemplo pasa en el The Witcher, ya que nuestro personaje es un brujo y maneja la magia, por lo que vamos a poder contar con magia a la hora de atacar. Finalmente, como decíamos, finalmente la historia y las mecánicas se van complementando creando así el universo y la experiencia en la que jugamos.

No fue hasta 2013 cuando Naughty Dog cambió la forma narratológica de ver los videojuegos con The Last of Us. Es un juego post apocalíptico en un mundo en el que la humanidad ha sido

casi eliminada y la mayoría de la población se ha convertido en zombies ya que la humanidad ha sido infectada por una especie de hongo llamado *Cordyceps*. Joel, el personaje principal al que nosotros controlamos es un veterano que solo le importa su supervivencia individual, pero, todo cambia cuando el líder del grupo de los *Luciérnagas* le hace responsable de la posible cura para la humanidad, una niña a la cual uno de esos zombies ha mordido y no ha sido infectada. Nuestra misión como jugadores es mantener con vida a Ellie y llevarla a un lugar donde puedan obtener una cura contra esta cepa que desola el planeta.

La idea del padre que quiere salvar a su hija no es una idea que haya nacido con este videojuego y no es lo que lo hace especial e innovador, ya que hay muchos otros juegos que tienen la misma premisa como en *Im Alive*, y *Dead Rising 2*. Lo importante es como innova y como utiliza lo que tienen con sus propios medios.

Los propios desarrolladores han admitido que entre sus influencias están *Hijos de los Hombres* (Alfonso Cuarón, 2006), *La carretera* (John Hillcoat, 2009) y *No es país para viejos* (Joel Coen, Ethan Coen, 2007). Es fácil verlo ya que durante todo el juego tienes el contexto de La carretera, el silencio y la presentación de *No es país para viejos* y el tratamiento de la violencia y el tono de *Hijos de los hombres*. La relación central del juego es la que se establece entre Joel y Ellie y la niña no ha visto nada de cómo era el mundo antes de que sucumbiera. Ellie de vez en cuando suele fijarse en las zonas que conservan su parte original y conserva su aspecto del pasado. (Dayo Script, 2013)

Y como hemos dicho, la historia que cuenta no es completamente original, pero la jugabilidad es lo que lo hace especial. Es de los mejores usos de la jugabilidad que se había hecho hasta entonces. Uno de los puntos fuertes de este videojuego es el uso de las armas. Al tratarse de un mundo casi devastado, es normal que la munición sea escasa y, por lo tanto, cada bala cuenta y hace que tu como jugador también lo sientas así y es una muy buena representación de la violencia, creando ambientes y situaciones realmente tensas en las que sientes ciertamente que tu vida corre peligro. Otro de los puntos fuertes e innovadores de este videojuego es que en ningún momento la acción se detiene, cada momento es en vivo y real, incluso cuando debemos curarnos, o crear una nueva arma, no hay una pantalla en la que te dé un respiro para poder descansar después de un momento tenso. Algo tan simple como atravesar una puerta para que a la videoconsola le dé tiempo de cargar el siguiente mapeado, es algo que hace que la acción no se detenga y que no te dé tiempo a salir de ese universo como jugador. (Dayo Script, 2013)



“Es una evolución inesperada que ha salido de esta generación, y tras la obsesión de reciclar ideas, de ir a lo fácil, de lo preprogramado, por hacernos matar antes de contarnos una historia son obras como *The last of us* las que señalan el camino que debe seguir la industria en el futuro” (Dayo Script, 2013)

Con esto no podemos afirmar que los videojuegos puramente narrativos son mejores que los videojuegos de plataforma o que no nos presenten ninguna historia en ellos, pero en este

“La abducción en el cine y los videojuegos”

análisis nuestra intención principal era evaluar la evolución de la narrativa desde el inicio de los videojuegos y ver como se ha ido desarrollando poco a poco. Cabe destacar que además de los géneros que hemos presentado anteriormente, existen muchos otros más que no cuentan con ninguna narrativa como los videojuegos de deportes o los de simulación de construcción, de vida o vehículos, por ejemplo.

CONTEXTO HISTORICO DEL CINE Y LA TEORÍA DEL CONFLICTO CENTRAL.

“Hace poco más de cien años apareció una nueva atracción de feria que iba a revolucionar el mundo del ocio. Mediante un ingenioso dispositivo, permitía ver fotografías a tal velocidad que daba la sensación de que estaban en movimiento. A cambio de unas cuantas monedas, tras ver a la mujer barbuda y al hombre bala, uno podía solazarse con uno de aquellos pases de imágenes.”

Diego Levis en su libro *“Los videojuegos un fenómeno de masas”* señala que hay varios autores que establecen la existencia de afinidades entre el cine y los videojuegos. Afirman que ambos medios tienen su origen en ferias, y recuerdan que el cine en sus comienzos también produjo un importante rechazo por parte de un gran número de intelectuales contemporáneos, equiparable a las opiniones contrarias que suscitan los videojuegos en la actualidad.

La acción, como en gran parte de los videojuegos y de los dibujos animados, se convierte en la forma y en el contenido del relato fílmico, ocupando la totalidad o gran parte de la narración. Pero, ¿qué pasa si esta regla cambia? ¿y si la narración no es lo que tiene más importancia en la obra?

Una de las cuestiones a analizar en esta investigación es si la esencia de algunos videojuegos y de algunas películas no residiera totalmente en sus componentes lúdicos o narrativos sino en algún otro tipo de dificultad que hiciera complicado nuestro avance por la historia.

En este apartado vamos a centrarnos en el contexto histórico del cine en su perspectiva narratológica para poder conocer mucho más este medio y así ver en que puntos puede coincidir con los videojuegos.

La historia del cine comenzó el 28 de diciembre de 1895, cuando los hermanos Lumière proyectaron públicamente la salida de obreros de una fábrica francesa en Lyon, la demolición de un muro, la llegada de un tren y un barco saliendo del puerto gracias a la cámara cinematográfica. El éxito de esta obra fue inmediato y no tardó en extenderse por el resto de Europa, y de América del norte.

En un año, los hermanos Lumière crearon muchas otras películas marcadas por la ausencia de actores y los decorados naturales, la brevedad, la ausencia de montaje y la posición fija de la cámara. Sin embargo, Alice Guy fue la primera persona en ser realizadora de una película, la fundadora del cine narrativo y de la narración cultural superando el cine de demostración de los hermanos Lumière y sentando las bases de lo que en el futuro se ha considerado ficción.

Georges Méliès fue un paso más allá de lo que los hermanos Lumière y Guy habían establecido, y realizó películas con historias y decorados fantásticos, como *“Fausto”* y *“Barba Azul”* (1901), desarrolló las nuevas técnicas cinematográficas, sobre todo con *Viaje a la Luna* (1902) y con

“La abducción en el cine y los videojuegos”

Viaje a través de lo imposible (1904), aplicando la técnica teatral delante de la cámara y creando los primeros efectos especiales y la ciencia-ficción filmada.

El cine fue desarrollándose más y más, sobre todo en norte américa donde tenemos que hacer una mención especial a *Buster Keaton* y *Charles Chaplin* con su primera película con sonido titulada *El cantor de Jazz* (1927).

Como bien explica Raúl Ruiz en su libro *Poética del Cine* (2000), Estados Unidos es el único país del mundo en el que el cine se ha desarrollado una teoría narrativa y dramática conocida bajo el nombre de “teoría del conflicto central”. Hace treinta o cuarenta años, esto ponía al alcance de los creadores de la industria norteamericana unas pautas de como se debía operar, pero a día de hoy se ha convertido prácticamente en una ley.

Con esto, lo que queremos llegar a decir es que, muchas de las películas fueron construidas a través de un patrón que fue repitiéndose una y otra vez ya que al público les gustaban y funcionaba. Una forma sencilla en la que se deja ver, son en los conceptos que se han creado a raíz de esas películas hechas bajo una estructura predeterminada. Y es que, cuando vemos a alguien que camina lento, decimos que “es más lento que el caballo del malo en una película”. Cuando algo se nos hace pesado o extremadamente largo, se dice que “es más largo que el beso final de una película” o esos típicos finales felices “y comieron perdices”.

Este patrón del que hablamos y que hace que las películas nos resulten parecidas unas con otras, es la llamada teoría del conflicto central, en el que una de sus bases es la siguiente: “*Una historia tiene lugar cuando alguien quiere algo y otro no quiere que lo obtenga. A partir de ese momento, a través de diferentes digresiones, todos los elementos de la historia se ordenan alrededor de ese conflicto central*”.

Por lo tanto, según esta teoría, si afirmamos que una historia no puede existir sin una razón de un conflicto central, nos obliga a eliminar todas aquellas otras que no incluyen ninguna confrontación, dejando de lado los acontecimientos a los que somos indiferentes o solo despiertan en nosotros una vaga curiosidad -tales como un paisaje, una tormenta lejana o una cena entre amigos- a menos que esas escenas encuadren un combate entre buenos y malos. Con esto, lo que se intentaba, no perder la atención de los espectadores y que en todo momento estuvieran entretenidos y pasándolo bien.

Cuando los espectadores ven una obra aburrida, tienden a sentirse aprisionados y a padecer sueño e incomodidad mientras ven las películas por eso, la mayoría de las películas intentan mantener enganchados al espectador y hacer que pasen un buen rato sin que haya lugar al aburrimiento. Pascal, en el pasaje 139 de sus *Pensamientos dedicados a la diversión*, en la que afirma que todos los males del hombre provienen de una misma causa, la incapacidad del ser humano de permanecer en reposo en un cuarto.

Volviendo a las películas que no aburren, la teoría del conflicto central produce una ficción deportiva y se propone embarcarnos en un viaje en el que nunca haya lugar al aburrimiento y estemos en una acción constante.

Es por ello que, a partir de esta teoría del conflicto central que se ha ido heredando desde el comienzo del cine, la mayoría de la gente ha heredado con ella ese afán por el entretenimiento, y, al igual que, como explicábamos anteriormente, nos hemos acostumbrado a esa estructura

repetitiva en la narrativa del cine y ahora nos cuesta mucho más escapar del aburrimiento y sentarnos a disfrutar una película que salga de esos patrones establecidos.

Evidentemente a lo largo del tiempo, la narrativa ha ido evolucionando y no todas las películas a día de hoy toman como base la teoría del conflicto central y consiguen entretenernos de igual modo.

En relación con los videojuegos, ocurre algo prácticamente parecido, ya que, si bien la historia no es interesante y no nos consigue sumergir en su mundo, nos sentimos aburridos y desinteresados en el y muchas veces queremos dejarlo. Puede darse el caso de que un Usuario no tenga expectativas previas, en cuyo caso el sujeto querrá descubrir un porque a este puzle que se le presenta. Un Usuario tratará de descubrir las reglas que definen el comportamiento de un sistema hasta que alcance una respuesta lo suficientemente satisfactoria o hasta que desista en el intento. Murray denomina a estos tipos de resolución "finalización por completamiento" cuando el usuario es capaz de finalizar con éxito su tarea, en este caso, sería completar el videojuego con éxito y por otro lado la "finalización por agotamiento" cuando el usuario se aburre de lo que está ocurriendo y finalmente, se da por vencido sin completarlo (Murray 1999).

Esto mismo ocurre en el cine, cuando nos enfrentamos a una obra que presenta una narrativa distinta a la que estamos acostumbrados, finalmente nos invade el aburrimiento y nos resulta difícil seguir con ella y acabamos abandonando, y, la mayoría de las veces, estamos ante un sistema distinto al que debemos enfrentarnos a través de un paradigma abductivo. Pero, ¿Qué es la abducción?

1. LA ABDUCCIÓN.

Los seres humanos tenemos muchos modos de razonar, desde lo particular a lo general, de lo general a lo particular, o simplemente dando nuestro punto de vista, lanzando ideas al aire que quizás en algún momento les logremos dar un sentido, pero están recogidas en tres estructuras de pensamiento. Estas tres estructuras de pensamiento son: inductiva, deductiva y abductiva. Vamos a intentar explicar en qué consisten ellas, para centrarnos en intentar entender la que más nos interesa a nosotros para dar un sentido a nuestra hipótesis.

La deducción sería una regla general donde, a partir de ahí debemos llegar a elementos particulares. Por ejemplo, si como regla general sabemos que, para sacar un libro de la biblioteca, necesitamos tener un carnet, sabemos con seguridad que toda persona que tenga un libro perteneciente a la biblioteca, tiene un carnet.

La inducción es todo lo contrario. A partir de elementos particulares, llegaremos a una regla general. Por ejemplo, si vemos a personas sonrientes en un aeropuerto, utilizaremos nuestro pensamiento inductivo para darnos cuenta de que esas personas están felices porque se han reencontrado.

La abducción consiste en que, dadas determinadas circunstancias, nos inventamos la regla general y en el camino, iremos recabando pruebas que puedan llegar a corroborar esa intención. Por ejemplo, el caso doctor de la serie House.

Sin utilizar esta metodología abductiva sería imposible la alta ciencia, ya que consiste en pruebas de aciertos y fallos. A través de demostraciones, se llegan a esas reglas generales. En ese sentido la ciencia tiene mucho que ver con el arte ya que, de no ser por el pensamiento abductivo, de no ser por personas que hayan pensado de forma distinta, arriesgándose e intentando crear cosas nuevas, no sería posible mucho de lo que conocemos a día de hoy. Por lo tanto, podemos decir que la abducción lleva a lo creativo.

1.1 LA ABDUCCIÓN EN LOS VIDEOJUEGOS.

Con esto pretendemos hacer una nueva aportación a la amplia discusión que se suele hacer (y que nosotros con anterioridad hemos hecho) entre narratología y ludología. Con el deseo de ensanchar los límites de este debate, se presenta una nueva aportación fundada en los tres tipos de pensamientos que explicamos con anterioridad, que rigen el conocimiento humano, centrándonos en el pensamiento hipotético en base de cualquier innovación. (Navarrete, Pérez y Gómez; 2014)

Existen varias formas de abducción, Humberto Eco, dio con algo interesante y es la idea de que, en realidad, el ser humano no deduce ni induce, solo abduce, porque la abducción implica duda y el ser humano no hace otra cosa que dudar. Las cosas se nos dan a la vista de forma aparentemente evidente, pero sabemos que las cosas no son evidentes, las cosas no son simples.

Con lo cual toda forma de pensamiento humano tiene cierta duda. Todo esto está planteado desde Descartes. Todo esto más allá de la inducción y la deducción, lo único que puede hacer el ser humano es abducir. El ser humano solo por ser humano, solo duda. (Vargas Iglesias; 2019)

Es por eso que, como Navarrete, Pérez y Gómez (2014) dijeron, ¿y si todo lo planteado con anterioridad sobre la importancia de la narratología en los videojuegos no fuera la perspectiva adecuada? ¿Y si la esencia del videojuego no residiera en esos componentes lúdicos o narratológicos sino en el tipo de pensamiento que opera en el jugador cuando se enfrenta a la resolución de los problemas establecidos en un videojuego?

La teoría Flow es una teoría que sirve para entender cómo funciona la felicidad ya que plantea la posibilidad de “ser feliz” como una función entre los ejes. Si la dificultad es mucha, entramos en un ámbito de ansiedad y si nuestra habilidad es muy poca entramos en una etapa de aburrimiento. Entre estas dos se encuentra la zona de flujo (Flow) en la que se encuentra la experiencia placentera. Además, si el ser humano la experimentara siempre el ser humano no la sentiría como algo satisfactorio, sería como estar adormecido, sin ser placentero, lo placentero es bordear esa línea, no trazarla de forma continua sino ir y venir de ella. (Vargas Iglesias, 2019)

Podríamos decir que los videojuegos operan sobre una serie de capacidades que el jugador debe poner en marcha cuando se enfrenta a la resolución de ciertos conflictos. Gracias a estas mecánicas seremos capaces de avanzar lo que interpretaremos como una progresión narrativa, quizás por una costumbre cognitiva que tenemos los seres humanos, y de las que nos resulta casi imposible escapar. Por eso, es necesario definir el significado del proceso de causa y efecto que causa en nuestro pensamiento la progresión de un film y un videojuego en nosotros.

Si conseguimos introducir una distinción en el modelo de pensamiento ejecutado por el espectador durante el visionado de un filme y el operado durante el desarrollo de un juego, podremos concluir sobre la diferencia sustancial entre ambos medios. No podemos negar

entonces tampoco la existencia de una serie de mecánicas y reglas que tienen un significado propio en el mundo de los videojuegos, algo que también existe en la lectura de una película realizada por un espectador.

Por lo tanto, si una de nuestras intenciones es darle una explicación a la hipótesis planteada sobre si existe la abducción en el cine y los videojuegos, y sobre cómo se distinguen estos uno del otro, debemos hacer una aproximación sobre las narraciones, estaremos entonces recurriendo a las teorías ontológicas, que no son más que teorías para encontrar la razón de ser de algo. Esta teoría está basada en las investigaciones de Charles Sanders Peirce y en los tres modos de pensamiento humano señalados en sus investigaciones que se convierten en la base del conocimiento científico, explicados anteriormente que son la inducción, deducción y abducción. Estos tipos de pensamiento están presentes durante el ejercicio de ver una película, leer un relato o jugar un videojuego. Mientras que en los dos primeros casos prima la deducción y la inducción, sencillamente porque la narrativa se construye sobre causas y efectos que hacen avanzar el relato, en el videojuego lo hace la abducción.

Como explican Navarrete, Pérez y Gómez en su investigación acerca del pensamiento abductivo como fundamento de los videojuegos (2014) y con los que estoy de acuerdo, el videojuego es un medio abierto a nuevas formas de pensamiento y eso ocurre porque la base del videojuego no está constituida puramente por la narrativa, sino también por las mecánicas y reglas que rigen el juego y aunque podamos vaticinar y conocer las mecánicas en virtud de nuestra experiencia como jugadores no podemos predecir su interacción con el universo del juego.

Curiosamente, dentro de la abducción en los videojuegos, como bien explicaba en una de sus clases el profesor Vargas Iglesias, existen distintos tipos que intentaré explicar a continuación:

TIPOS DE ABDUCCIÓN:

- HIPERCODIFICADA:

Es lo que más se parece a la deducción. Si nos encontramos con unas reglas sencillas y fáciles de entender, no tendremos mucho problema para averiguar qué es lo que va a ocurrir. Por ejemplo, en los cuentos infantiles se van a dar siempre de forma determinada los mismos hechos y el final, por norma general, siempre será igual, con un final feliz. El paradigma será pequeño y podremos saber lo que va a pasar. Como por ejemplo el tres en raya. Sabiendo que, si empiezas el primero y pones la ficha en el centro, sabes que tendrás muchas más posibilidades de ganar, ya que partes de una regla general muy clara.

-HIPOCODIFICADA:

Es la que más se parece a inducción. Nos encontraremos creando hipótesis constantemente. Iremos desde lo específico, creando hipótesis para llegar a la regla general que sería completar el puzle. Un ejemplo de la abducción hipocodificada en la literatura, sería Stephen King, ya que, si leemos un poco, sabremos que sus libros se van a mover siempre en un ámbito determinado por el género, pero siempre van a intentar sorprendernos.

“La abducción en el cine y los videojuegos”

-CREATIVA:

Es la que más se parece a la abducción. El paradigma en este tipo de juegos no existe, ni se centra en un género determinado y el autor es el que crea ese paradigma sin tener en cuenta que el espectador no lo vaya a comprender. Por ejemplo, es el caso de la película 13 Lakes, de James Benning. La película no es más que una cámara fija en la que van apareciendo lagos pero que, en principio no pasa nada. En norma general, cuando nos encontramos con un tipo de paradigma de ese estilo solemos tener tres pensamientos. El primero es un pensamiento **Hipercodificado**, esperar que aparezca algo en escena. El segundo, es un pensamiento **Hipocodificado**, solemos pensar que van a asustarnos y que algo va a aparecer. El tercer pensamiento sería la **Abducción creativa**, el espectador crea el paradigma pensando en qué es lo que el autor quiere contarnos con eso. Por ejemplo, en Relation in Space, una performance de Marina Abramovic. Esta obra está llevada a cabo por una pareja compuesta por un hombre y una mujer que no hace más que chocarse permanentemente. Es interesante porque no tenían nada previsto para ver qué es lo que emergía de ahí. Finalmente, en la performance el acabó imponiéndose a ella, y acabamos dándole nosotros mismos una interpretación a ese paradigma ya creado. Debido a que estamos en un universo en el que la lógica no rige, tenemos que hacer ver una lógica. Utilizando una lógica diferente a la propia, inventándose algo, que ni siquiera es evidente.

Cuando se suele hablar de arte en los videojuegos se suele ver como una artesanía. Suelen hablar de la música o la estética y realmente el arte hoy en día no tiene nada que ver con eso, eso es artesanía ya que tu utilizas constructos que ya están hechos. El arte debería hacer que te replantearas cosas a nosotros mismos.

Con esta explicación de los distintos tipos de abducción lo que queremos hacer es dar una explicación de cómo funciona nuestro razonamiento cuando nos encontramos con distintos paradigmas abductivos en estos dos medios que estamos analizando, ya que, en muchas ocasiones, cuando estamos viendo algo que no conocemos, la principal reacción ante estas obras, es el rechazo.

Muchas obras que han sido rechazadas por el gran público han sido porque quizás no han utilizado un modelo de pensamiento adecuado para intentar comprenderlo, pero, sin embargo, no quiere decir que la obra presentada sea mala. Por ejemplo, el director Darren Aronofsky recibió muchas críticas negativas por su película Mother! (2017) teniendo incluso que hacer una aparición para dar una explicación sobre que trataba de contar su película, ya que el público no la había entendido.

LA ABDUCCIÓN EN EL CINE.

Como explicamos anteriormente la abducción no es más que una forma de llegar a conclusiones a través de conjeturas que en ocasiones estarán acertadas y otras veces no. A grandes rasgos, el cine y las películas no son más que formas de contar historias de forma visual, pero, existen muchas formas de contar una misma historia. Todos conocemos el cuento de caperucita roja, y si buscamos podremos encontrar muchas versiones de la misma historia que han sido trasladadas a la gran pantalla, todas con un discurso totalmente distinto, aunque todas cuenten la misma historia.

Todas las personas sabemos que todos los discursos narrativos están compuestos por una serie de características comunes y que se repiten a lo largo de la mayoría de los discursos cinematográficos. Como decía Saussure y extrapolando este pensamiento a las narraciones fílmicas, estas están compuestas como un gran sintagma que, al analizar varios, podemos darnos cuenta de que prácticamente están estructurados de forma similar.

Es por ello que, si construimos un discurso es probable que nuestro espectador sea capaz de anticiparse a los hechos, hacer hipótesis sobre lo que va a ocurrir y acertar, ya que las estructuras son parecidas y a veces se van repitiendo de una a otra obra. Dicho de otro modo, y como bien ejemplificaban Navarrete, Pérez y Gómez en su artículo, el espectador, buscaría en su enciclopedia una gran variedad de posibilidades para dar una conclusión a lo que está ocurriendo e intentar resolverlo. Cuando el espectador de un western puede reconocer un duelo a muerte entre el protagonista y el antagonista, no solo es capaz de vaticinar el resultado del mismo sino también de aumentar su conocimiento sobre el cine al ubicar el relato bajo una determinada etiqueta. Gracias entonces a la inducción y a la deducción seríamos capaces de

En el cine, sin embargo, no es tan fácil de identificar la abducción como en los videojuegos. Para que una historia se desarrolle necesitamos ser nosotros mismos los que hagamos que eso ocurra. La acción, es lo que determina la diferencia entre el cine y los videojuegos, ya que en uno la historia transcurre sin que nosotros hagamos nada, y en cambio en el otro, es por nuestras acciones las causantes de que la narrativa avance.

Entonces, ¿qué ocurre cuando el discurso cinematográfico cambia a lo que estamos acostumbrados? Imaginemos que nos encontramos con un discurso fílmico en el que el espectador no tenga un paradigma claro al que remitir sus deducciones o inducciones. Este sería el caso de muchas películas las cuales nos resultan aburridas porque significan nada para nosotros o porque no le encontramos ningún tipo de sentido, la trama es ilógica y el discurso está muy codificado que incluso, cuando acabamos de verla, no somos capaces de saber qué es lo que ha pasado, o que es siquiera lo que nos han querido decir con ella. Muchas de esas películas acabamos quitándola a la mitad por puro aburrimiento o simplemente acabaremos buscando alguna explicación por internet para que intentar entender que es lo que ha pasado y no sentir que hemos desperdiciado unas horas de nuestra vida.

Cuando vemos muchas de estas películas altamente codificadas podemos tener la misma sensación que cuando vamos a una galería de arte moderno, en el que hay muchos cuadros y esculturas en los que no somos capaces de reconocer que es lo que intentan representar o que

nos quieren transmitir. Lo único que tenemos son sensaciones y a veces ese es el propósito del autor, transmitir una sensación o provocar un sentimiento en el espectador.

Como estando de acuerdo con el profesor Navarrete Cardero, en la película de James Benning *13 Lakes* (2004), el autor sitúa al espectador ante una experiencia abductiva durante 130 minutos. En este tiempo James nos enseña como la cámara contempla trece lagos estadounidenses en un plano simétrico que divide la pantalla en dos, la cámara no se mueve, solo aparece el cielo y el agua de una manera proporcional. Como somos incapaces de pensar en contextos inéditos, los espectadores tienden a aburrirse y a desistir de una interpretación que en ningún caso considera lógica. Cuando pasa cierto tiempo el espectador intenta darle cierta interpretación a lo que ocurre en ese lago y empieza a desvariar y a imaginar. Como espectadores, nos sentimos mal cuando las historias no marchan como deben ser, o como nos tienen acostumbrados que sean.

ANÁLISIS DE ABDUCCIÓN EN LOS VIDEOJUEGOS.

-SHADOW OF THE COLOSSUS (2005)

La trama de *Shadow of the colossus* (2005) se puede resumir de la siguiente manera:

Hace mucho tiempo, en un lugar muy lejano, murió la joven amada de un valiente guerrero llamado Wander. Consumido por el dolor por la pérdida de su amor, Wander decidió hacer caso a las distintas historias de las que había oído hablar acerca de la Tierra Prohibida, ya que se decía que ésta era capaz de traer de vuelta a los muertos al mundo de los vivos.

Fue ese el motivo por el que Wander montó en su caballo Agro el cuerpo de su amada y se dispuso a entrar en ese lugar. Tras pasar por altas montañas, valles y desfiladeros, Wander encontró el gigantesco templo en el que depositó el cuerpo de su amor. Tras esto, una voz compuesta por multitud de otras voces distintas, resonó en las paredes de piedra del templo. Era Dormin un demonio invisible que le prometió devolver a la vida a su amada si éste conseguía derrotar a los 16 colosos que habitaban en esa tierra sombría desde tiempos inmemoriales. Una tarea suicida, una espada maldita que le permitía encontrar a estos monstruos gigantes y la promesa de un demonio era todo lo que tenía Wander, pero, aun así, aceptó.

A partir de entonces, Wander se dedicó a recorrer los parajes desérticos de la Tierra Prohibida en busca de sus ahora enemigos. Cuando encontró el primero coloso, tuvo miedo, su vista casi no podía abarcar por completo el cuerpo de su adversario. Era una criatura gigantesca que él apenas podría tocar. Gracias a su espada, Wander descubrió que su punto débil se encontraba en la cabeza y tras conseguir escalar hasta ella colgándose por los pelos y armaduras de piedra que tenía su adversario, logró llegar hasta la cabeza y clavarle su espada hasta el mango. Después de esto, el coloso calló al suelo muerto, su sangre negra se convirtió en un flujo de sombras serpenteantes que se introdujo de forma brusca en el cuerpo de Wander hasta caer inconsciente en el suelo. Tras esto, la voz de Dormin lo despertaba en la gran sala del templo, describiéndole cual sería su siguiente enemigo.

“La abducción en el cine y los videojuegos”

Este proceso se repetía una y otra vez tras la muerte de uno de sus 16 enemigos y Wander cada vez tenía más sombras en su interior.

Tras la derrota del último coloso ocurrió algo terrible, Wander, había roto el hechizo que mantenía cautivo al demonio de Dormin en un plano distinto al de ellos y entonces, fue liberado. Wander no sabía que esto iba a ocurrir al aceptar su pacto con este demonio, pero finalmente, Dormin robó el cuerpo de Wander que se convirtió en una criatura gigantesca y descomunal hecha de sombras de los otros colosos. Él hecho coloso luchó contra un poderoso hechicero que había acudido a la Tierra Prohibida al darse cuenta de lo que allí estaba ocurriendo y logró utilizar su magia para eliminar a Dormin y Wander se vio arrastrado a su inevitable destino.

Al cabo de un tiempo, Mono, la amada de Wander despertó sola en la gran sala del templo de la Tierra Prohibida, ahora sellada para que nunca nadie pudiera entrar en ese lugar. La joven volvió a la vida tal y como Dormin prometió.

Con respecto al análisis de este videojuego, debemos tener en cuenta varios aspectos. Por un lado, es importante conocer la historia para así poder buscar signos de abducción dentro de la historia y la narrativa ya que, al analizar la parte narrativa, podremos comparar ese ámbito común con el cine y podremos saber si la historia presenta un paradigma abductivo.

Por otro lado, analizaremos el mundo lúdico que se crea con *Shadow of the colossus* que no es otra cosa que el análisis de su jugabilidad de este videojuego. A partir de aquí, veremos que rasgos abductivos presenta la jugabilidad y en que medida crean una sinergia con la historia.

Como ya hemos comentado con anterioridad, la historia es a veces repetitiva hasta cierto punto, ya que comienza hasta que finaliza existe esta secuencialidad, como bien explica Pérez Latorre en su libro *El lenguaje Videolúdico (2012)*, el videojuego está organizado fundamentalmente en clave secuencial. Aunque existan varios hechos de gran importancia en la historia, suelen ser el punto inicial que hace que se desencadene la gran trama de la historia y el final. En este caso sería la llegada de Wander a la Tierra Prohibida y su pacto con Dormin. Este hecho desencadenaría la lucha con los 16 colosos, una secuencia que se repite una y otra vez hasta la muerte de Malus, el último coloso, que desencadena la liberación de Dormin y destrucción de Wander. Como consecuencia de la muerte de todos los colosos se cumple la promesa que se hizo en principio, pero, más allá de eso, la historia es puramente lineal y no hay nada de por medio que la altere.



Este hecho es interesante de analizar ya que, esta historia, a pesar de parecer lineal, aburrida e inevitablemente repetitiva, crea un ambiente atrayente. Justo cuando hacemos el pacto con

“La abducción en el cine y los videojuegos”

Dormin y este nos dice que debemos derrotar a los 16 colosos nos encontramos totalmente solos en una tierra maldita con nuestro arco y nuestra espada. Cuando montamos en Agro, nuestro caballo, nos da la posibilidad de ir a cualquier lugar del mapa, es un mundo completamente abierto y accesible que hace que nos sintamos libres e insignificantes. La intención de Fumito Ueda, el creador de este videojuego no es otra que hacernos sentir pequeños en todo momento. Estamos solos en un mundo gigantesco en el que no hay nadie, y donde nos han contado muy poco de nuestro cometido.

Al principio, cuando empezamos a jugar al videojuego lo único que tenemos claro es: Primero, queremos revivir a Momo, segundo, para conseguir lo que queremos, tenemos que derrotar a esos 16 colosos tal y como Dormin nos ha dicho, y tercero, lo que estamos haciendo, por alguna razón, está prohibido.

Durante toda nuestra aventura paseamos con nuestro caballo por todos los rincones del mapa en completo silencio más que el trotar de nuestro caballo y un agradable sonido ambiente, a lo que su Ueda denominó *subtracting desing* que no es otra cosa que un diseño minimalista alejado de lo que se hacía por esa época en el mundo del videojuego. Esta completa soledad te deja mucho tiempo para pensar acerca de nosotros mismos y conforme va avanzando y vamos derrotando colosos, vamos pensando que realmente, Wander es un asesino. Muchas veces al enfrentarnos a estos enormes monstruos, comprendemos que ellos no son hostiles, sino que, por el contrario, solo se están defendiendo de nosotros, que les estamos despertando y haciendo daño para matarlos. A medida que avanza la historia, acaban dándonos pena y hasta llega un punto en el que no queremos hacer eso, porque, no compartimos el mismo propósito que Wander, pero nos hacen cómplices de ello.

En esos momentos de soledad que existen entre la caída de un coloso y la búsqueda del siguiente, esos momentos en que la máxima compañía que podemos tener es la de nuestro caballo, las lagartijas de cola blanca o un águila que nos sobrevuela, es en esos momentos donde aparece la abducción en la historia.



“La abducción en el cine y los videojuegos”

En ningún momento nos cuentan la historia completa, nadie sabe con claridad que es lo que está pasando, y es en esos momentos en los que nosotros mismos le buscamos un porqué a lo que está pasando y nuestra imaginación vuela. Esta puede ser la razón por la que a mucha gente este videojuego le parezca aburrido y repetitivo, ya que carece de una historia fuerte porque, con lo que realmente juega la historia es con nuestra propia imaginación.

Como explicábamos con anterioridad cuando hablábamos sobre la abducción, uno de los ejemplos que poníamos era la de los pintores. Cuando un pintor nos muestra una de sus obras minimalistas, lo que intenta a veces es transmitir sentimientos y emociones o crear una inquietud en nosotros, algo que, a mucha gente quizás les parezca aburrido.

Fumito Ueda, cuando nos deja a solas con nuestro caballo en busca de nuestra siguiente víctima, intenta que pensemos e imaginemos nosotros mismos la historia. Realmente, nadie nos ha dicho que relación tienen Wander y Mono, no sabemos si realmente es su joven amada o tienen alguna relación familiar. Quizás al devolverle a la vida Wander solo esté devolviéndole a ella un favor. En ningún momento nadie nos confirma su amor, pero, la mayoría de la gente ve ese hecho como un acto amoroso en el que su amado prefiere dar su vida por la de ella y es capaz de hacer cualquier cosa por salvarla.

Tampoco sabemos quién son realmente los malos de la historia, pero mediante nuestro pensamiento abductivo le intentamos dar una respuesta que nunca nadie confirma. Quizás Dormin no sea malvado y simplemente nos esté utilizando para conseguir su propósito, la libertad, quizás los malos sean los sacerdotes que han considerado que los colosos son peligrosos y han hecho de aquel lugar una tierra maldita y prohibida. Si nos damos cuenta, a cada sitio en el que vamos a derrotar a un coloso, aparecen restos de lo que podrían haber sido una gran construcción donde posiblemente hubiera alguien. Pero, ¿Quién nos dice que Dormin sea el malo o no?

Desde el paradigma abductivo, nosotros mismos intentamos darle conclusión a esta historia y durante los momentos en los que estamos recorriendo el mundo en soledad imaginamos posibles teorías para darle cierta conclusión a la historia. En definitiva, la historia, a pesar de no ser muy elaborada ni excesivamente difícil de entender, deja muchos cavos sueltos que nosotros mismos iremos imaginando, haciéndonos sentir perdidos y creando esas sensaciones que desprenden aura mística y enigmática que posiblemente sienta también nuestro personaje hasta llegar al punto en el que nos sintamos sujetos de estas acciones.

Por otro lado, debemos hablar de la jugabilidad y mecánicas de esta obra ya que resulta muy interesante a la hora de analizar.

Lo primero que hay que destacar es el realismo en lo que a los movimientos de Wander se refiere. Nuestro avatar es un chico de no mucha edad y eso lo refleja muy bien en sus movimientos. El personaje en este juego no está capacitado físicamente para todo a lo que se tienen que enfrentar, los movimientos con los que Wander utiliza la espada son torpes y desequilibrados, como si Wander no hubiera utilizado nunca una espada. Cuando nos vemos en la necesidad de escalar o cuando nos enfrentamos a un coloso, caemos con facilidad y nuestros movimientos son torpes ya que somos un chico y esa debilidad hace que nuestra lucha sea mucho más cercana. Otro elemento interesante que analizar en la jugabilidad es Agro, nuestro caballo. A veces puede resultar difícil de controlar y a veces no responde como queremos o la llamamos y no responde de la manera que esperamos, pero es lo que lo hace especial ya que está programada para que parezca real. Cuando luchamos contra un coloso, corre y se asusta y huye de la batalla, es un animal con su propia voluntad y está viva.

Shadow of the colossus es un videojuego de plataformas, pero la particularidad que presenta es que estas plataformas no están quietas como en el resto de videojuegos. Van cambiando y se mueven. Lo que nos ayuda a resolver los puzzles que nos plantean es la espada que nos muestra los puntos débiles de nuestros enemigos. En principio puede resultar sencillo, pero poco a poco se va complicando. Los primeros colosos sirven de breve tutorial de uso de los controles. En un principio, esos puntos brillantes que hacen que los colosos caigan, serán muy sencillos de encontrar y evidentes, pero poco a poco será mucho más difícil alcanzarlos y llegar hasta ellos. Es entonces donde tendremos que recurrir a nuestro pensamiento abductivo para averiguar la manera para acceder a ellos. El coloso número 13 llamado



Phalanx, es una especie de serpiente alada que se encuentra en el desierto. En ningún momento este ser baja a la tierra y no tienes ninguna plataforma que te haga subir hasta él. En ese momento debemos utilizar nuestro pensamiento abductivo ya que, cada coloso ha sido distinto al anterior. Tras varios intentos de llamar su atención, nos damos cuenta si disparamos una de nuestras flechas en las bolsas que se encuentran en la barriga del coloso este descenderá y pondrá sus alas en la arena. En ese momento ya habremos resuelto el puzzle. Simplemente deberemos montarnos en nuestro caballo, correr hasta él y subir con cuidado por su lomo, agarrándonos bien a su pelaje y encontrar los tres puntos azules a lo largo de su anatomía. Al final de esta lucha, el coloso habrá sido derrotado.

Este pensamiento abductivo lo tenemos presente durante cada lucha de la mayoría de los colosos. A pesar de que al principio hayamos aprendido que podemos montar a caballo y disparar, de saber que podemos utilizar la espada, escalar hiedra, piedra y pelo, cada desafío es distinto con cada coloso y cada uno presenta algo diferente al anterior. En definitiva, como explicábamos anteriormente, el pensamiento abductivo nos ayuda a buscar esas alternativas para resolver los problemas.

ANÁLISIS DE ABDUCCIÓN EN EL CINE.

-*STALKER* (2005)

La historia de *Stalker* comienza de esta manera:

En un país de algún lugar desconocido, nació la creencia de que existía una *Zona* nacida a raíz de algún tipo de hecho insólito. Esta zona fue evacuada y restringida militarmente con una alta seguridad para que nadie pudiera entrar en ella. Muchas de las personas que entraban dentro de la zona, en busca de una habitación mágica o especial que hacía que se cumplieran nuestros deseos, a veces no regresaban. Los conocidos como *Stalker* eran personas que se dedicaban a infiltrarse dentro de la zona y a conducirlos a personas que en su mayoría estaban desesperadas, hasta esa habitación, con cuidado de que no les pasara nada.

El *Stalker* se levanta una mañana junto a su mujer y su hija, justo antes de salir de nuevo para realizar su trabajo. La mujer, con miedo de que no regrese esta vez de la zona le implora que no vuelva, pero él hace caso omiso y sale de su casa. En un bar se encuentra con un escritor y un profesor que están interesados en entrar en este lugar y emprenden su aventura.

Atraviesan diversos paisajes peligrosos y reciben disparos sin resultar heridos al atravesar el cerco policial. Tras un breve lapso abandonan el auto y se montan en una vagoneta de tren que yacía estacionada en un lugar abandonado, que los llevará a la *Zona*.

En la *Zona* el *Stalker*, el profesor y el escritor emprenden rumbo hacia la habitación, caminando de manera curva puesto que «en la zona nadie puede caminar rectamente, ya que, cuanto más derecho se vaya más riesgo hay de perderse». Es casi imposible ir a la zona sin un *Stalker*, pues la *Zona* es casi únicamente naturaleza, y esta cambia a cada instante y sin previo aviso y son los *Stalkers* los que mejor la conocen.

Los tres personajes recorren muchos lugares en mitad de la naturaleza, donde todo parece devastado y comido por la maleza. Eventualmente, el profesor pierde la mochila y sus propios compañeros lo dan por muerto ya que, al ir solo, es casi imposible que pueda llegar donde estaban el resto, la *Zona* está en un constante cambio. Al rato el profesor vuelve a aparecer sorprendiendo al resto de sus amigos. Los tres vuelven a emprender el camino para encontrar «la habitación» hasta que llegan a un tubo gigante llamado «molino de carne». El molino de carne es una de los peores desafíos que presenta la *Zona*, pues alrededor de la mitad de las personas que ha logrado llegar, no ha salido vivo para contarlo. Pero, milagrosamente los tres logran llegar al otro lado.

Al lograr llegar a la habitación, donde se conceden los deseos, los tres entablan una conversación en la que acusan al *Stalker* de ser un Estafador, que abusa de la gente desesperada y creen de verdad en los milagros, él defiende que nadie puede entrar a la *Zona* con intenciones avariciosas. El profesor trata de usar una bomba que tenía en su poder para destruir la

habitación ya que, para él, sería muy peligroso que alguien malvado pidiera sus deseos allí. El escritor también está de acuerdo. Sin embargo, el Stalker piensa de forma contraria e inicia una pelea para salvar la habitación, ya que, para él, lo más importante que tiene ese lugar es la fe, que hace mover a las personas. El profesor, de acuerdo con el Stalker, desarma la bomba y los tres se marchan de aquel lugar. Finalmente, los tres se vuelven a reunir en el mismo bar, donde eventualmente, el Stalker regresa a casa con su familia.

Andrei Tarkovski nació en 1932 en Zavrazhie (Unión Soviética), hijo de Arseni Tarkovski, uno de los más reconocidos poetas del S. XX. Andrei vivió la Segunda Guerra Mundial de primera mano y tuvo muchos problemas para ejercer su profesión a causa de ella. Según el propio Tarkovsvki, la estancia durante la guerra con su madre, su hermana y su abuela marcaría su visión artística.

Tarkovski, durante su vida siempre luchó por el poder del cine como el medio artístico más potente. Compartía abiertamente su preocupación por la situación del cine en la que se dejaba casi de lado la parte artística, y sobre todo en la Unión Soviética, donde siempre se proyectaba el mismo tipo de cintas, y por ello luchó por un cine distinto, un cine donde cupiese la reflexión.

Por otro lado, necesitamos entender la necesidad de romper las reglas particulares era una de las obsesiones del cineasta, llevándolo a admirar a autores como Bresson por romperlas continuamente. Para Andrei, el valor intrínseco de romper tus propias reglas, mostraba una fortaleza cinematográfica excelente, siendo partidario él mismo de “aprender, pero olvidar lo aprendido”.

Esta obsesión se puede divisar, tal vez más claramente, en su descontento con *Solaris*, considerada por él mismo, como su obra menos conseguida al no haber podido romper las reglas, los convencionalismos del cine de ciencia ficción. Aun así, y pese a que tal vez no rompiera ese molde, es una película que sí que escapa de convencionalismos y logra introducir temas tan interesantes como las relaciones humanas cuando se consigue lo deseado, o la relación con lo desconocido, además de seguir consolidando a Tarkovski como un maestro del simbolismo y del mundo onírico.

Además de esto, ciertos autores como el ya mencionado Robert Bresson o Bergman y Fellini son cruciales para entender su visión del cine. El caso de *8 ½*, suponía una obra atemporal ya que trata temas personales al autor, y que por lo mismo son temas que siempre son merecedores de estudiarlos. Es una de las cosas más importantes del cine y del arte, la autoría, y es algo por lo que Tarkovski luchó siempre.

Es curioso, además, como se suele enmarcar al autor dentro del “cine poético”, término que él mismo en ocasiones desechaba. Según él, el cine poético lleva a cabo “un distanciamiento del hecho, del realismo del tiempo” que era justo lo opuesto de lo que trataba hacer, y que tan sobresalientemente consiguió.

Tarkovski se propone simplemente un objetivo en sus cintas, realizar un recorrido, trazar un camino en el que quede recogido el tiempo, que la película sirva de marco a nuestra realidad y su tiempo. Para ello, hace uso de técnicas muy cercanas a las poéticas, la fijación en los detalles, una observación que consiga darle cuerpo al relato, o a la idea más bien. Las películas de Tarkovski no tienen una trama trepidante, pero sí que tiene una idea, un pensamiento que se ha

trabajado como si cada secuencia fuese un verso, y que permite una observación tranquila, pero que te hace reflexionar. La cámara en su cine respira y esos movimientos lentos, pausados, o incluso los planos fijos o vacíos nos cuentan que detrás hay un hombre que sobre todo lo demás, ama el arte.

A continuación, intentaremos explicar un poco los puntos clave de la película *Stalker* y del resto de su filmografía, ya que se encuentran en completa relación, además matizaremos los puntos en los que el pensamiento abductivo toma mayor importancia.

En primer lugar, un elemento al que dedica mucha atención es el papel que tiene el cine a la hora de hablar de la realidad y el simbolismo. Andrei trata el cine como si se tratase de una ventana a través de la cual se le permite mostrar una realidad concreta, la del propio autor. Habla de la realidad como algo necesario, troncal, no solo para el cine si no para el arte en general. Se establece así una suerte de categorías en el arte donde el autor privilegia el papel del cine, la escultura y la pintura que tratan de reflejar una realidad concreta.

Son muchas las semejanzas que Tarkovski establece entre las distintas artes, pero sin duda, la más interesante es la semejanza con la poesía. La poesía según él, se acerca a la “verdad suprema del cine” haciendo ver que el camino para el cine debe ser simplemente la observación, una observación inmediata de la vida, la capacidad de recrear espacios a través de simples elementos que tengan la fuerza suficiente para dar vida a un espacio, y más importante, despertar unos sentimientos.

Esta forma de entender el cine no deja de ser una manera abductiva que no presentan muchas de las otras obras más comerciales. La ve el cine como una manera de expresarse y para las personas que sean sus espectadores, necesitan estar siempre atenta y receptivas para dejarse seducir por lo que está pasando. Como hemos explicado con anterioridad, para entender la abducción en el cine debemos dejar de verlo como un medio de entretenimiento en el que estamos acostumbrados y obsesionados por querer entender que pasa en una historia lineal, en el que ocurren unos hechos. En *Stalker* no es tan importante la historia en sí, sino como te la cuenta, y las personas que tengan un pensamiento abductivo, podrán disfrutar de ello.

Sin duda el tema que más apasionaba al cineasta era el tiempo; ¿qué relación tiene el cine con el tiempo?, ¿cómo se relacionan?... La importancia de este tiempo en *Stalker* está muy marcada, y quizás sea más visible o concreto en su construcción de escenas, en su ritmo. Este ritmo es pausado, presentando la película con una velocidad en la que no tiene prisa por llegar a ningún lado, simplemente observas, y la propia secuencia se estructura en torno a esa velocidad. Así para el autor, el tiempo es representado en la pantalla, de una manera fáctica/material de manera que “un hecho puede ser representado como un acontecimiento o simplemente como un objeto”.

Durante toda la película nos encontramos en espacios abiertos, donde el ritmo del film es lento, pausado, en el que apenas hay diálogos y los protagonistas se dedican a vagar por una zona aparentemente devastada. Esas zonas pausadas hacen que nuestra imaginación vuele y vaya más allá imaginando que sería lo que podría



haber ocurrido ahí y poniendo atención en cada uno de los detalles que nos presenta, como, por ejemplo, ¿por qué el Stalker utiliza esa tuerca amarrada a una cuerda?, ¿cuál es la forma en la que encuentra el camino a través de todo ese páramo? Igualmente, la atmósfera que consigue crear a partir de pequeños detalles a priori arbitrarios, da una imagen muy potente una vez que juega con el orden de los planos en el montaje. Toda la secuencia en la que el Stalker, el escritor y el profesor entran en ese hangar para infiltrarse dentro de la Zona, le sirve a Tarkovski para recrear un lugar peligroso, prohibido y devastado.



Cabe destacar la forma en la que el propio silencio sirve de narrativa, ya que nos deja ver que los propios personajes están cambiando durante su camino, y están reflexionando sobre sus propios pensamientos, hay escenas que consiguen llevar un ritmo y sentimientos que obliga al espectador a reflexionar sobre lo que pueden estar pensando los propios personajes.

Los movimientos de cámara, tal vez sean la firma de Tarkovski, no hay otro cineasta que use de la misma manera que él, cada plano en movimiento aprovecha para explicar algo de manera muy sutil. Solo mueve la cámara cuanto es estrictamente necesario para la narrativa, utilizando el zoom in cada vez que quiere remarcar algo importante de la realidad de cada personaje.



“El camino que conduce a la ciudad es muy apropiado para hablar y escuchar mientras andamos”

Platón, El banquete.

Al igual que en la música, el tiempo se resuelve de la misma manera en el cine, con la salvedad de que en la música el tiempo encuentra a la vida (se incrusta el tiempo de la obra en el tiempo que transcurre a su alrededor), mientras que el cine consigue atraparlo en toda su grandeza. Así, de acuerdo con Tarkovski, los espectadores van al cine a tener un encuentro con el tiempo, en busca de una experiencia vital. El tiempo en *Stalker* como bien hemos explicado, es una experiencia real, a pesar de que existan breves elipsis, parece que estamos haciendo el viaje junto a los tres protagonistas. Dentro del paradigma abductivo, esta sensación nos puede transmitir una realidad fuera de lo común haciéndonos partícipes de lo que está ocurriendo.

La historia que nos intenta relatar este director en *Stalker* no es la historia de cómo tres personas intentan llegar a una habitación mágica, estando de acuerdo con Antonio Megs en su libro sobre *La metáfora del camino* en *Stalker*, el subtexto de la trama que Andrei Tarkovski nos intenta mostrar es como estas personas van cambiando a lo largo del camino hasta llegar a su destino, debaten acerca de la ciencia y el arte, la búsqueda de la verdad, ese debate interno que tienen los personajes sobre la necesidad absoluta de la existencia de la fe en las personas, todas estas ideas, acompañan a los protagonistas en su largo camino por la Zona. La música que aparece de vez en cuando, representa un pedazo de cada uno de los protagonistas, la experiencia, el saber, la reflexión... todo esto crea un simbolismo dentro de los espectadores que solo los más receptivos serán capaces de absorber gracias a su pensamiento abductivo, separándose un poco de la manera convencional que tenemos de ver cine y acercándonos a las historias de una forma más onírica.

El resultado que consigue Tarkovski es una estructura extensa y altamente expresiva, en la que, de manera general tenemos que predisponernos frente a la película con los cinco sentidos bien abiertos ya que, somos nosotros mismos los que vamos a sacar nuestras propias conclusiones y tendremos que darle un sentido a lo que estamos viendo. No nos proporcionará datos o ideas claras, sino que, por el contrario, se servirá de símbolos para que el espectador los tome y les de forma.

CONCLUSIÓN.

Con esta investigación hemos estudiado los diferentes niveles de abducción que existen, hemos conseguido lo que nos proponíamos en un principio que, era intentar dar un acercamiento a estos dos medios. El cine y los videojuegos tienen una estrecha relación, ya que por medio del audiovisual los dos nos cuentan historias. Estos dos medios cada vez se van compaginando uno con otro, haciendo una especie de simbiosis. Muchas obras cinematográficas han sido llevadas a plataformas jugables por sus grandes capacidades mecánicas, o, por el contrario, muchas películas han inspirado a grandes historias que han sido contada a modo de videojuego, y al revés. Grandes videojuegos han creado grandes mundos con un gran potencial narrativo que más tarde ha sido llevado a la gran pantalla. El mundo del audiovisual y el videojuego es un terreno que aún está siendo explorado y, como dicen muchos expertos, aún no se ha encontrado el “Ciudadano Kane” de los videojuegos, esa gran obra que consiga que el videojuego se vea como un arte y no como un simple entretenimiento para niños. Lo que hemos conseguido con este trabajo es darnos cuenta de que, la mayor diferencia que presenta un medio con respecto a otro, no es más que la presencia de mecánicas y herramientas en uno de ellos, y la capacidad de participar, en el caso de los videojuegos, en su desarrollo, pero, en conclusión, muchos de los videojuegos se sustentan en una base narrativa (aunque no todo sea así como mostramos en el presente trabajo), por lo tanto, creemos que este objetivo, el de aproximar estos dos medios, ha sido cumplido, aunque debemos de dejar claro, que cada uno presentan sus peculiaridades que los hacen únicos.

Por otra parte, hemos intentado dar una respuesta a esas obras algo más difíciles de ver, a través de la explicación y análisis del paradigma de pensamiento abductivo, en el que hemos intentado dar una explicación lo más clara y exhaustiva posible parándonos a investigar como funcionan estos dos sistemas de pensamiento en cada uno de los dos medios y haciendo un examen de cada una de las dos obras, además de indagar en el concepto de abducción para saber bien de que estamos tratando en cada uno de los estudios.

Gracias a estos análisis, hemos sido capaces de dar respuesta a nuestra hipótesis principal, ¿era cierto que existe la abducción tanto en el cine como en los videojuegos? La respuesta es sí. Aunque, en ambos casos, al ser medios distintos, se presentan de manera diferente. En el cine, consiste en llegar a conclusiones y dejarnos embaucar por nuestros sentimientos, llegando al subtexto de lo que el director nos quiere contar con esa obra, con su música y sus escenas. Aunque esto puede darse de igual modo en la narrativa del videojuego, el paradigma abductivo en estos, es un poco más amplio, ya que existe esa otra proyección abductiva, que es la jugabilidad. Pensar abductivamente puede ayudarnos a resolver puzzles para avanzar en la trama de la historia y para seguir desarrollando el juego.

No podemos olvidar, que el pensamiento abductivo está en la base de cualquier pensamiento científico e innovador, no todas las veces que pensemos de manera abductiva vamos a acertar, pero tras muchas pruebas y errores, acabaremos llegando al acierto y a la verdad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aarseth, E.J. (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: Baltimore (Londres), John Hopkins University Press.

Navarrete Cardero, J.L., Pérez Rufí, J.P y Gómez Pérez, F.J. (2014): El pensamiento abductivo como fundamento ontológico de los videojuegos, *Icono 14*, volumen (12), pp.416. doi: 10.7195/ri14. V12i2.670

Tarkovski, A. (2017). *Atrapad la vida. Lecciones de cine para escultores del tiempo*. Madrid: Errata naturae.

Mengs, A. (2004). *Stalker, de Andrei Tarkovski. La metáfora del camino*. Madrid: EDICIONES RIALPS, S.A., Alcalá, 290. 28027 Madrid.

Pérez Latorre, O. (2012). *El lenguaje videolúdico. Análisis de la significación del videojuego*. Laertes S.A de Ediciones, 2011. IMPULSO, M. 933-2012

Campos Méndez, A.F. (2018). Trabajo de fin de grado. *La narrativa de los videojuegos y su relación con el jugador*. Sevilla.

Alonso Martinez, D. (2017). *Inmersion, Interfaz y Objetos Liminares*, en CIC. Cuadernos de Informacion y Comunicacion 22, 127-156.

Lacan, J. *El estadio del espejo como formador de la función del yo (je) tal como se nos revela en la experiencia psicoanalítica*. En *Escritos Vol. 1* México, 1995. Siglo XXI.

Ruiz, R. (2000). *Poética del cine*. Editorial Sudamericana Chilena, 2000.

Montangnana, V. (2005). *Videojuegos, una nueva forma de cultura*. Barcelona.

Levis, D. (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. España: Editorial Paidós.

Villalobos, J.M. (2014). *Cine y Videojuegos. Un diálogo transversal*. España: Coria Gráfica S.L.

ARTICULOS DIGITALES

Altozano, J. [DayoScript]. (2013, Julio 2) *The Last of Us [Análisis]- Post Script [Archivo de video]*. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=BJFDaubW_XE

Altozano, J. [DayoScript]. (2016, Febrero 29) *ICO + Shadow of the Colossus [Análisis] - Post Script [Archivo de video]*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=q9nlQ3KLMu0>

Altozano, J. [DayoScript]. (2016, Junio 30) *Bioshock [Análisis] - Post Script [Archivo de video]*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=2EuYkCWFy4o>

“La abducción en el cine y los videojuegos”

Altozano, J. [DayoScript]. (2017, Febrero 28) La narrativa del videojuego [Opinión] - Post Script [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=9JQgLwoRM-M&t=522s>

VIDEOJUEGOS Y PELÍCULAS

Namco (1980): Pac-Man. Namco

Team ICO (2005): Shadow of the Colossus. Sony Computer Entertainment

Taito Corporation (1978): Space Invaders. Midway

Nintendo EAD (1985): Super Mario Bros. Nintendo

Bethesda (2006): The Elder Scrolls IV: Oblivion. 2K Games

Naughty Dog (2013): The Last of Us. Sony Computer Entertainment

Nintendo EAD (1986): The Legend of Zelda. Nintendo.

Squaresoft (1987): Final Fantasy. Squaresoft.

2K Games (2013): Bioshock Infinite. 2K Games

Andrei Tarkovski (2005): Stalker