



Revista Humanidades
ISSN: 2215-3934
humanidades@ucr.ac.cr
Universidad de Costa Rica
Costa Rica

Migraciones intermediales en el género del wéstern: un análisis de la serie *Red Dead*

Lorenzo-Otero, Dr. Juan L.

Migraciones intermediales en el género del wéstern: un análisis de la serie *Red Dead*

Revista Humanidades, vol. 13, núm. 1, e52608, 2023

Universidad de Costa Rica, Costa Rica

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=498072094008>

DOI: <https://doi.org/10.15517/h.v13i1.52608>



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivar 3.0 Internacional.



Migraciones intermediales en el género del wéstern: un análisis de la serie *Red Dead*

Intermediate Migrations in the Western Genre: An Analysis of the *Red Dead* Series

Dr. Juan L. Lorenzo-Otero
Universidad de Santiago de Compostela, Santiago de
Compostela, España
juanluis.lorenzo.otero@usc.es

 <https://orcid.org/0000-0002-1663-875X>

DOI: <https://doi.org/10.15517/h.v13i1.52608>

Redalyc: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=498072094008>

Recepción: 11 Mayo 2022
Aprobación: 12 Agosto 2022

RESUMEN:

Si existe un género característico del cine que refleje la idea de una narración simbólica este es, sin duda, el wéstern. Una puesta en escena estereotipada de la industria audiovisual y la cultura norteamericana, enmarcada en el relato fundacional de la conquista del territorio. Una estructura estética y narrativa que ha migrado a otros medios como el cómic, la televisión, las novelas o el videojuego. Es en este último escenario donde se analiza la serie *Red Dead* con el fin de observar cómo los elementos más característicos del *far west* –en todas sus vertientes– se introducen en este entorno videolúdico diseñado por Rockstar Games a través de una propuesta narrativa intermedial.

PALABRAS CLAVE: videojuego, creación artística, innovación cultural, creación cultural, cine.

ABSTRACT:

If there is a characteristic genre of cinema that reflects the idea of a symbolic narrative, it would undoubtedly be the western. A stereotypical staging of the audiovisual industry and North American culture, through the foundational story of the conquest of the territory. An aesthetic and narrative structure that has migrated to other media such as comics, television, novels, and video games. It is in this last scenario where the *Red Dead* series is analysed to observe how the most characteristic elements of the far west -in all its aspects- are introduced in this videoludic environment designed by Rockstar Games through an intermediate narrative proposal.

KEYWORDS: video game, artistic creation, cultural innovations, cultural creation, cinema.

1. INTRODUCCIÓN

Si buscáramos un género característico del cine que refleje la estructura de una narración simbólica sería, sin duda, el wéstern. Cuando se menciona este concepto de narración simbólica se hace referencia a una propuesta ideológica, una puesta en escena estereotipada de la industria audiovisual y la cultura estadounidense a través del relato fundacional de la conquista del territorio que se convierte en un eje organizador de lo que después se convertirá en el *american way of life*. Una estructura estética y narrativa que ha migrado a otros medios como el cómic, la televisión, las novelas o el videojuego. Es en este último formato en el que se centra el análisis de la serie *RedDead*, cuyo propósito es observar cómo los elementos más característicos del *far west* –en todas sus vertientes– se introducen en el entorno videolúdico de la mencionada serie diseñada por Rockstar Games. Para dicho fin, este artículo busca examinar las diferentes transmisiones narrativas, estéticas y simbólicas que se traspasan del género cinematográfico del oeste al mundo del videojuego a través de las obras producidas por la compañía americana. Por consiguiente, esta investigación se articula con base a cuatro apartados diferenciados. Tras esta breve introducción, se indagan los conceptos de *intertextualidad* e *intermedialidad* sobre los cuales se articulan las posibilidades de intercambio semiótico desarrollado en la producción de la serie *Red Dead*. Después, y como tercer punto destacado, se explica qué se entiende por wéstern, describiendo sus principales características, influencias

estéticas y sus implicaciones socioculturales. En cuarto lugar, se procede al análisis de la saga *Red Dead* desde tres puntos intermediales diferentes: el narrativo, el estético y el simbólico. A partir del estudio de estos aspectos se busca entender las distintas fórmulas que Rockstar Games ha utilizado para trasladar el mundo del oeste norteamericano a una experiencia videolúdica donde se transfieren sus valores formales, narrativos, estéticos y simbólicos, permitiendo que las características propias de un género cinematográfico tan particular puedan llegar a un nuevo medio y público, traspasando así los códigos que se presentan en la sociedad del wéstern hacia dicho género. Finalmente, se exponen unas breves conclusiones de la presente investigación.

2. INTERTEXTUALIDAD E INTERMEDIALIDAD: FÓRMULAS PARA LA INTERRELACIÓN SEMIÓTICA ENTRE MEDIOS

En este punto es importante indicar que significado tiene el concepto de *intermedialidad* sobre el cual versa este estudio. La existencia de distintos soportes de comunicación es el origen del nacimiento de lo que hoy se denomina *intermedialidad*. Esta se ha convertido en una herramienta que permite la interrelación entre diferentes canales o instrumentos de comunicación. A consecuencia de ello, es posible comprender el término *intermedialidad* como la fórmula para integrar uno o más medios en otra forma o canal comunicativo, convirtiéndola en una compleja construcción comunicativa que posee, de forma implícita, codificaciones de procesos culturales profundos de la experiencia humana y su relación con los derivados (López-Varela, 2011, p. 107). Debido a su naturaleza compleja, el término *intermedialidad* ha generado diferentes debates desde su aparición, negando, a raíz de ello, una definición clara del mismo. En este sentido, es importante aproximarse a la génesis del término y a su relación con el propio concepto de medio, ya que, como indica López-Varela (2011), existen dos tendencias diferenciadas en cuanto al estudio de las formas intermediales: en primer lugar, estarían aquellas investigaciones que derivan de los estudios literarios y narrativos y que se centran en el concepto de *intertextualidad* acuñado por Julia Kristeva (1981), el cual hace referencia a la relación que un texto mantiene con otros de la misma índole; en segundo lugar, se encontrarían los estudios de comunicación, estos se centran en las distinciones materiales entre el concepto de medio y sus fenómenos socioculturales derivados¹ (López Varela, 2011, pp. 107-108). Desde la perspectiva de esta investigación, ambos métodos de análisis deben ser complementarios y relacionarse para comprender con exactitud los términos de *intertextualidad* e *intermedialidad*. Por lo tanto, la *intertextualidad* es la forma en que la narración se relaciona entre distintos modelos textuales, mientras que, por otro lado, la *intermedialidad* es el proceso de remediación cultural de los mismos y su traslado a otros soportes comunicativos o mediales (Martínez, 2013, p. 14).

Es decir, la *intertextualidad* mostraría como es el proceso de trasvase de un medio a otro a través de códigos propios, siendo una fórmula fácil de detectar, puesto que hace referencias constantes a formas, textos, estilos, imágenes, narraciones, etc. que ya existen y son conocidas por el público al que se destinan. En la *intertextualidad* funciona un modelo donde se enfatiza la autorreferencia y cuya intención es contextualizar, en cierta medida, al receptor de esta en un entorno sociocultural concreto, sobreentendiendo que conocerá el significado de la referencia (Alvarado, 2015, p. 32). Además, este proceso ha adquirido una creciente importancia en la creación de mundos ficticios multimediales en las industrias culturales², provocando que una de las acciones más motivadoras para el usuario modelo sea la de detectar y reconocer los *easter eggs*³ –como se les reconoce popularmente–. La *intertextualidad*, por ende, haría referencia a textos diferentes o propios con el consiguiente enriquecimiento textual.

Viendo que la *intertextualidad* sería la apertura de un proceso entre canales de comunicación con otras artes o herramientas comunicativas, el concepto de *intermedialidad*, tal y como se ha apuntado, haría referencia a la forma que tienen de interrelacionarse distintos modos o canales de comunicación con la inclusión de uno o más medios en otro diferente. Es evidente que, en la práctica artística contemporánea,

por no decir en toda la historia del arte, han aparecido medios híbridos que se han valido de estrategias *intermediales* para desarrollar su función cultural. Un hecho que se ha visto incrementado debido a la presencia de un nuevo entorno mediático tecnológico y masivo cuyo epítome ha sido la aparición de Internet, permitiendo el acceso a un vasto contenido cultural antes impensable para la mayoría de la población. Gracias a ello, la semiosfera y la iconosfera se han ampliado notoriamente, convirtiéndose en una fuente de estudio fundamental para entender la cultura contemporánea. Con todo esto no se quiere decir que el fenómeno *intermedial* no haya existido antes del citado periodo, pero sí que se ha popularizado, expandido y generalizado desde principios del siglo XX con la aparición de medios artísticos como el cine, el cómic o el videojuego. Por lo tanto, es ineludible el estudio de la *intermedialidad* en relación con la práctica artística contemporánea, tomando como centro, para efectos de este trabajo, el mundo del videojuego a través de la compañía videolúdica Rockstar Games.

Al presentar un estudio que versa sobre este fenómeno y su influencia en el videojuego, es evidente que el proceso *intermedial* produce un enriquecimiento del lenguaje videolúdico. Desde su surgimiento, este término ha dado lugar a multitud de debates teóricos que buscan definir su cerco teórico desde disciplinas concretas. Las definiciones halladas son de carácter diverso, pero todas coinciden en la necesidad de integración de uno o varios medios en otras formas comunicativas o mediales. Vista esta conceptualización, aparece la principal problemática en torno al concepto, ya que se está hablando de construcciones complejas que poseen numerosos códigos de información y relaciones culturales, distribuidas a través de diversos canales de comunicación. Por ello, el acercamiento teórico debe realizarse desde perspectivas interdisciplinarias, más cuando se trata del análisis de una expresión de carácter audiovisual como es el videojuego.

Este hecho resume, en una primera instancia, el carácter abierto del videojuego y el continuo *feedback* al que, por su misma naturaleza, se someten –deliberadamente o no– muchos aspectos de su desarrollo. El porqué, cuándo [sic] se analiza o se juega a una de estas plataformas, afloran pautas o reminiscencias de otras artes (cinematográficas, literarias, musicales, etc.), e ideas, presas hoy, de los tejemanajes acaparadores de la *cultura de masas* (de temas eruditos como la mitología la religión a los memes más toscos que circulan por Internet). Al mismo tiempo, da buena cuenta de cómo, si se desea investigar en profundidad un juego digital es necesario atender, entre otros aspectos, a su papel como texto en sí (construido con un lenguaje/medio característico), y como receptor de otros externos o internos, a su ámbito. (Martínez, 2013, p. 10)

Así pues, es posible afirmar que, en primer lugar, la *intermedialidad* es el trasvase de un contenido semántico desde un medio expresivo concreto a otro diferente. De esta forma, el medio cumple su principal función: ser una forma de transmisión y circulación de la información –precisando en la idea de que el medio artístico, en este caso videolúdico, no deja de ser información artística reglada por sus propios códigos formales y técnicos–. Lo anterior conlleva a una observación evidente: en la sociedad contemporánea no existen los medios plenamente homogéneos, por consiguiente, cuando uno se acerca al análisis de estos debe entrar en la investigación de la *intermedialidad*. Con ello, al analizar la naturaleza *intermedial* de los medios contemporáneos se entrará en la observación de los contactos, conflictos y funcionamientos que surgen con la convergencia de los medios artísticos o comunicativos presentes en la sociedad actual (Mora, 2014, p. 21-22).

En segundo lugar, el juego digital se compone de una naturaleza compleja donde la presencia narrativa se entronca con el potencial del dibujo o la capacidad del movimiento y el desplazamiento por el entorno desde una pantalla⁴. En este sentido, el juego digital se convierte en una manifestación cultural donde su estructura sofisticada hace que el análisis del mismo implique deambular entre significados, narrativas, colores, texturas, y un largo etcétera, que constatan su propia naturaleza *intermedial*. Un entorno que también puede rastrearse en otras formas culturales contemporáneas como pueden ser el cómic o el cine y que corroboran la primacía del concepto de *intermedialidad* en los comportamientos artísticos surgidos desde el siglo XX.

Por tanto, se considera conveniente establecer una teoría de análisis *intermedial* que se acerque al fenómeno cultural y artístico del videojuego, con el fin de encontrar los diferentes niveles de significado presentes en este, intentando aglutinar las principales modalidades de *intermedialidad* vigentes en dicho medio. De allí que este estudio establezca, tal y como hemos indicado con anterioridad, tres modalidades *intermediales*, las cuales se

utilizan para examinar los tres aspectos fundamentales de análisis de la citada serie videolúdica y que podrían denominarse así: narrativa, estética y simbólica. El enfoque de *intermedialidad* narrativa ha sido el más desarrollado e investigado por parte de los expertos. A lo largo de todo el siglo XX, se ha ido analizando este concepto desde una perspectiva narratológica que ha observado los procesos de hibridación, adaptabilidad o remediación entre la propia literatura o entre esta y otros medios coetáneos⁵. Sin lugar a dudas, y vista la convergencia mediática actual, es el proceso de hibridación el que posee una mayor influencia en el medio videolúdico. El videojuego se ha nutrido de herramientas salidas de otras manifestaciones culturales –entre las que destacan el cine, el cómic o la literatura– para poder adaptarlas a su contexto particular con el fin de desarrollar su propia forma de narración. En este sentido, se entendería la *intermedialidad* narrativa como la principal estructura narratológica en el videojuego. Como indica Gil (2012): “resulta históricamente acreditado que la constitución de un discurso de ficción particular de los nuevos medios se nutre de una forma sustancial del intento de trasvase, aprovechamiento o reciclaje de las formas ya disponibles en el repertorio cultural” (pp. 207-208).

Numerosos autores han citado que el videojuego todavía no ha desarrollado una estructura lingüística propia y personal, ya que sus diseñadores se han dedicado a apropiarse, a la hora de narrar, del lenguaje cinematográfico.

La narrativa en los videojuegos es un elemento que cobra suma importancia. Aunque no es requisito la elaboración de una trama para la creación de un videojuego, se ha vuelto un medio para contar historias, la diferencia es que dicho relato debe ajustarse a las necesidades interactivas y de juego que el propio medio posee. (Garfias, 2010, p. 176)

Además, no es cierto que la narrativa videolúdica se haya nutrido solo del lenguaje cinematográfico. A lo largo del desarrollo del medio, antes de que la potencia gráfica hubiese permitido dibujar polígonos en tres dimensiones⁶, muchos de los videojuegos utilizaron herramientas comunicativas del medio comicográfico o literario –algo que todavía hoy en día sigue sucediendo con muchas de sus formas, estructuras formales y narrativas–. No obstante, es evidente que el videojuego usa las modalidades lingüísticas de los citados medios como una fórmula de contextualización, como una técnica con la cual presentar un avance entre las distintas fases de juego que se exponen en la pantalla. Así lo indica Diane Carr (2008): “En el momento en el que el jugador alcanza un estado previsto del juego, un nuevo fragmento de narración aparece acompañado de una secuencia animada o cinematográfica”⁷ (pp. 158-159). En este punto es necesario volver a resaltar el uso de la narración cinematográfica como elemento articulador del relato. Las *cinemáticas*⁸ que proponen la mayoría de los videojuegos se encuentran subordinadas al proceso lúdico y no al revés, estas sirven como una pequeña introducción narrativa a los actos y hechos que el usuario va a poder realizar a continuación.

No obstante, sería incurrir en un error no indicar que la principal característica del videojuego, la interactividad, no es única y exclusiva del mismo. Esta cualidad ya ha existido previamente en diversos experimentos narrativos contemporáneos. El origen de la narratividad interactiva se remonta a las principales vanguardias literarias de mediados del siglo XX, donde aparece la idea de la no-linealidad y el propósito de contar historias en las que el protagonista fuera el propio lector. Tal y como afirma Marín:

Este modelo ficcional es ejecutado ya específicamente en el videojuego a partir de unas marcas bien determinadas, entre las que sobresale la interactividad no ya solo como pieza descriptora sino como recurso altamente narrativo. Frente al universo concluso literario o cinematográfico, en el videojuego la progresión solo se produce por la acción del jugador, de modo que la actividad de este gesta la narración a su paso. (Marín, 2015, p. 97)

De esta forma, y en contraste con otros medios coetáneos, el videojuego presenta la posibilidad de poseer una narración que dependa de la decisión del receptor de la obra, siendo este mismo quien puede elegir su orden, estructura, ejecución. Por ende, la *intermedialidad* emerge como una función fundamental para que el medio obtenga una dimensión narrativa. Asimismo, el videojuego presenta una relación *intermedial* clara con el mundo de la literatura de vanguardia de mediados del XX, al experimentar, por medio de la libre

elección de los tiempos del relato y su estructura, con la narración fragmentada; por otro lado, también usa las formas narrativas de otros soportes para presentar una propuesta enunciativa dentro del propio medio con el cual contextualizar el desarrollo de una trama más allá de la superación de una fase y, a la vez, nutrirse de métodos altamente refinados y reconocibles culturalmente como son el lenguaje del cine, la novela o el cómic. Por ello, es posible incidir en que la *intermedialidad narrativa* posee una naturaleza dual: una interna en la que la superación de fases y la toma de decisiones remiten a un componente *hipertexto*⁹ que permite la adopción de una estructura arborescente; y una externa en la que el uso de introducciones mediales (lenguaje cinematográfico, comicográfico o literario) se hace presente y sirve como una contextualización de las acciones que, a posteriori, serán realizadas por el usuario.

Aquello que sucede con la *intermedialidad narrativa* ocurre también con la representación gráfica y estética. Es evidente que, a la hora de producir una imagen visual, los programadores videolúdicos se nutren de elementos formales característicos de los lenguajes de las artes visuales. Esta forma de proceder, como se ha indicado con anterioridad, es lo que se ha denominado aquí como proceso de *intermedialidad estética*. La *intermedialidad estética* se centra en la introducción de elementos visuales de ciertos medios o artes dentro de otra obra o actividad artística con la finalidad de evocar y ampliar su propia experiencia estética. Por otro lado, es una forma de experimentación con el lenguaje visual propio. La imagen es un sistema de comunicación universal, uno que presenta información clave y es más fácil de recordar y evocar (Castillo-Pomeda, 2015, pp. 127-129). Por tal razón, el uso de la *intermedialidad estética* busca reiterar experiencias visuales previas cuyos códigos son altamente reconocibles y, así, aumentar su significación sin la necesidad de introducir un contexto explicativo específico para ello. Por su parte, la propuesta de *intermedialidad simbólica* se fundamenta en la introducción de ambientes o escenarios de juego de las obras artísticas o narrativas dentro del entorno del videojuego con una función que aumenta la significación del mismo, incluyendo una serie de valores socioculturales y políticos que dicho emplazamiento posee. Al usar un género, medio o escenario concreto, se intenta trasladar el conjunto de valores que este posee hacia la realidad y la sociedad en la que se inscribe. Pérez (2012) ha presentado relaciones similares a esta propuesta al analizar el nexo entre el sujeto y el entorno del juego desde una perspectiva comunicativa, al respecto indica que:

el juego se puede concebir como un discurso o «metáfora» sobre las relaciones del sujeto (yo) con el entorno (a través del diseño del protagonista del juego o sujeto/jugador y las reglas del mundo del juego) y sobre los modos de resolver determinados problemas.

Esta función simbólica del juego se materializa, en cada caso, en un determinado ámbito de interacción separado del flujo de la vida real/cotidiana, fundamentalmente a través de unas reglas distintivas, donde el jugador puede acceder a un conjunto de experiencias participativas, generalmente orientadas al entretenimiento y con un componente competitivo: enfocadas al estado terminar ganar/perder. (Pérez, 2012, pp. 29-30)

La modalidad *intermedial simbólica* sería otra de las dimensiones del proceso *intermedial* del que ya se ha hecho referencia, sobre todo, cuando se afirma que la mezcla de medios contribuye a enriquecer los significados de una obra concreta, en este caso, una serie de videojuegos a través de las constantes referencias a la sociedad, géneros y medios culturales con los que convive. Además, esta última modalidad se convierte en un complemento claro tanto para el proceso de *intermedialidad narrativa* como para el de la *intermedialidad estética*, al permitir integrar los valores significativos que estos poseían en un nuevo y único soporte¹⁰.

3. ¿QUÉ ENTENDEMOS POR WÉSTERN?

Antes de adentrarnos en la adaptación de temas, estructuras, narrativas o estéticas al mundo del videojuego desde modelos fílmicos y culturales por medio del wéstern, es necesario enfatizar el significado de este género. En primer lugar, es evidente que su estructura y su argumentación se asientan en el símbolo, en un relato fundacional que reafirma la conquista de un territorio vasto y salvaje por parte de alguien que lleva la “civilización”. Como explica Payán (2004):

El western se alimenta de sus mitos. Mitos que son la savia de un género cuya principal fuente de alimentación está constituida por personajes reales que habitaron historias reales, pero que al ser trasladados al cine se convirtieron en iconos de una cultura expansionista centrada en la idea del Destino Manifiesto. Tal es el pretexto para la dominación de un vasto territorio hostil. (p. 5)

El tema principal, subliminal, de todo western es esa conquista de una región. De un sujeto con afán civilizador que va conquistando, y dominando, un espacio salvaje para su expansión¹¹ y aprovechamiento. Un escenario por el que aparecerán todo tipo de personajes en busca de fortuna, ya sean terratenientes sin escrúpulos, bandoleros, agentes judiciales y gubernamentales, granjeros o pastores, por citar unos pocos, quienes, ante la presión demográfica de las ciudades y sociedades más populosas y establecidas del este, buscan irse hacia el oeste con la intención de conseguir un futuro mejor –ya sea económico, vital o legal–. Es un tipo de narración que se asienta en un relato ficticio, en un escenario aislado del tiempo que crea leyendas entendibles por cualquier clase social o cultural. De esta manera lo indica Sánchez (2002):

El Oeste norteamericano es un cronotopo que experimenta un proceso de mitologización al menos en tres sentidos: los escritores del XIX que ubican sus historias en espacios exóticos y hacen del Oeste un territorio mitológico (como la Transilvania de Drácula); el mito publicitario para los inmigrantes europeos a quienes se ofrece una tierra de ensueño; y la centralidad de la conquista del Oeste (la frontera) como mito que explica la singularidad de la nación americana y que viene a sustituir a la –poco cinematográfica– Guerra de la Independencia o Revolución americana. (p. 105)

Estamos pues, ante un escenario simbólico, una localización de ensueño, donde todo tipo de personajes y situaciones pueden deslizarse y nutrirlo. Un lugar donde héroes y villanos están claramente definidos, pero que, a su vez, pueden mezclarse entre sí. Y donde ese mismo emplazamiento es el que define y modifica la conducta de los que allí viven. Por ende, el paisaje se convierte en el “otro” protagonista de la acción, un entorno majestuoso donde el bien y el mal se encuentran a sus anchas. El personaje principal se halla ante un lugar salvaje lleno de oportunidades que se contraponen a un entorno urbano –situado en el este del país– donde las ocasiones escasean o no son tan estimulantes. Una dinámica que constituye una metáfora de la naturaleza del ser humano a través de una serie de narraciones que se asientan en figuras legendarias y en las que, a su vez, subyace la idea del paso de una sociedad nómada a una sedentaria. En las siguientes palabras de Santamaría (2007) se puede vislumbrar el análisis de las novelas de esta temática:

Este proceso desemboca en el dilema clásico: el enfrentamiento entre lo urbano y lo rural, el poder curativo y regenerativo que el oeste rural tiene sobre cuerpos y almas, frente a la decadencia y el «vicio» del este; la defensa de la libertad del individuo y sus límites frente al avance de la civilización y las libertades generales. Y es en ese enfrentamiento el que pone el broche final a estas novelas, el que les da un toque del *fatum* de tragedia griega: por mucho que se empeñen los héroes, su causa es una causa perdida. (p. 115)

Se trata de una visión metafórica de la realidad de sus creadores, desde el propio nacimiento del género y de su significación. Aunque como relato, el *far west* se estructuró como una ficción épica: plagada de personajes reales –la mayoría de ellos criminales, exploradores o soldados– que eran conocidos por el gran público por medio de los reportajes periodísticos, en un contorno geopolítico indefinido, cuyo territorio todavía no era reconocido como estado¹² mientras que su halo romántico estimulaba la imaginación de los ciudadanos de las urbes del este. La realidad nos muestra que toda su narración se asentaba en la doctrina del destino manifiesto (*Manifest Destiny*)¹³ y en la constatación de que ese relato fundacional –el de la conquista de la frontera– estaba llegando a su fin ante la imposibilidad geográfica de anexionarse más territorios –al menos en el eje este/oeste–.

El western es, como género, una metáfora de un tiempo pasado que no volverá a suceder, de un espacio que debe dejar de existir como se concibió para pasar a integrarse en una sociedad civilizada, una sociedad con unos códigos legales y de comportamiento que todos están obligados a acatar por igual. A este respecto, el cine y la cultura popular han tenido un importante papel en el afianzamiento del género, tal y como menciona Strahle (2012):

Y es que ésta ha sido una de las grandes paradojas de este género: el retrato de una época extinta ha supuesto, en muchos casos, la contribución, así como su perpetuación, a un mito plenamente vigente para la audiencia que lo contemplaba, aunque de una manera marcadamente ambivalente.

El *western* fue visto y aceptado inconscientemente por una gran mayoría como la esencia de lo americano, el conocido *american way of life*, pero no se trataba de una esencia completamente definida". (p. 210)

Un retrato que también se asienta en unos personajes marcadamente individualistas, aunque trabajen para la colectividad, y que reflejan un claro antagonismo con la nueva sociedad sedentaria que empieza a poblar ese, antaño, territorio salvaje. Seres que se establecen como valedores del código social de la frontera, cuya función es la de impartir justicia en donde haga falta, más no velar por la ley, aun cuando esta se torne violenta. En el *western* se describe un tipo de personaje que, aunque se haya integrado en la sociedad o se sienta desubicado en ella, se mueve por su propia moralidad. De esta forma, pistoleros, cuatreros, prostitutas, ganaderos, jugadores, granjeros, mineros y un largo etcétera, pueden estar en sintonía con él mismo, pero los que buscan quebrar su idea de moral, de lo correcto, se convierten en sus enemigos, ya sean terratenientes, bandidos, pastores, hombres de la ley o jueces. Como señala Fernández (2009), la individualidad del héroe del oeste:

reside en su naturaleza violenta y en su función de redentor social siempre receloso de la actividad reguladora de las instituciones. La encarnación de este modelo en el *western*, desde sus inicios, es obvia hasta el extremo de constituir el más perfecto arquetipo del héroe en la simbología y mítica norteamericanas. (p. 220)

Los argumentos donde se inscribe este héroe reafirman la idea de la metáfora. Son relatos que versan sobre la dualidad del bien y del mal –siempre bajo la óptica del protagonista–, que se centran en la lucha por la tierra, la amenaza a la sociedad y a la comunidad, el robo de bancos o del ganado, la venganza personal –por errónea que sea–, la incapacidad de las instituciones para proteger al ciudadano o velar por sus intereses¹⁴, la conquista del territorio, etc. Este género también posee una estructura argumental muy característica: un problema por solucionar, escenas de acción de gran ritmo dramático –donde priman los tiroteos, persecuciones a caballo, peleas, acechos al adversario– y el clímax en forma de duelo, donde la tensión narrativa se resuelve por medio de la actividad violenta y, por consiguiente, la muerte del mal que asolaba al grupo (Sánchez, 2002, p. 106).

Su puesta en escena se realiza por medio de la contraposición entre el hombre y el paisaje. A consecuencia de ello, la relación entre ambos se produce a través de panorámicas, *travellings* verticales o laterales, o la profundidad de campo, haciendo que la gramática visual del *western* se desplace en horizontal. Sus colores son puros y primarios, predominando siempre la claridad sobre la mancha. Por ende, el drama proviene de los actos que se narran, no de cómo son narrados. La escenografía es minimalista, proyectada por medio de esos pueblos-carretera, casas en praderas solitarias, espacios amplios, etc. (Payán, 2004, p. 6).

En resumen, el *far west* es un género que se caracteriza por su puesta en escena y su narración a modo de metáfora. Un modelo que se asienta en pulsiones primarias y en una dinámica de contraposición: hombre contra naturaleza, sociedad versus individualismo, bien contra mal, etc; compuesto con una estética de líneas claras y movimiento armónico, que no rompe con el relato clásico o abusa de contrastes, y un tipo de estética e iconografía fácilmente reconocibles.

El considerado género cinematográfico por excelencia –sin estrictas filiaciones literarias, plásticas o musicales– es más identificable por su iconografía que por su estilo, forma artística o temática. Si el espacio es el Oeste norteamericano con sus pueblos-calle llenos de polvo o barro, el *saloon*, los caballos, los vaqueros y pistoleros con chaleco de piel, espuelas y revólveres a la cintura...; si el territorio son valles disputados, desiertos y montañas peligrosos [sic] o accidentes que señalan la frontera; si los conflictos surgen a partir de la conquista de la tierra, el robo de ganado, un forastero de pasado dudoso, la amenaza de cualquier tribu india... no hay duda de que estamos ante un *western*. (Sánchez, 2002, pp. 145-146)

4. EL WÉSTERN EN LA SERIE RED DEAD

La compañía Rockstar Games se ha acercado al mundo del oeste norteamericano en sus juegos *Red Dead Revolver* (2004) y *Red Dead Redemption* (2010). Ambas son obras cuya ambientación se realiza en el territorio

característico del *wéstern* en dos periodos completamente diferentes: *Red Dead Revolver* acontece en la década de 1880 con un argumento donde se narran las aventuras de Red Harlow, un cazarrecompensas que busca vengar la muerte de sus padres a manos del Coronel Daren; *Red Dead Redemption* se sitúa en el año 1905, John Marston, un antiguo “fuera de la ley” reconvertido en ganadero, debe buscar y capturar a los antiguos miembros de su banda para que el gobierno libere a su mujer y su hijo a quienes tiene retenidos. De esta forma, se obtienen dos visiones diferentes del mundo del *wéstern* según sus localizaciones temporales: el primer escenario se encuentra en el momento de esplendor de este tipo de narración, aquella que se sitúa en una frontera salvaje entre 1880 y 1890; el segundo abarca el mundo que ya entrevé el fin de su estilo de vida en la convergencia entre ese pasado salvaje y el mundo “civilizado” que está por venir. Pero las formas *intermediales* que presentan ambas obras siguen la misma estela, la del género del *far west* en todas sus concepciones temáticas y formales. Sin duda, el *intertexto* que se presenta en estos videojuegos es el referente cinematográfico del *wéstern* –con especial incidencia el *spaghetti western*¹⁵ y el *western crepuscular*¹⁶–.

Evidentemente, la estructura del relato en los dos juegos mencionados se establece por medio de cinemáticas, lo cual se ha convertido en una convención formal del medio videolúdico, al menos en todos aquellos videojuegos desarrollados con la tecnología 3D. Las estructuras argumentales se presentan a través de una *intermedialidad narrativa*. Al tratarse de una temática eminentemente fílmica, es lógico el uso de estructuras formales del, en palabras de André Bazin, “único género cuyos orígenes se confunden prácticamente con los del cine” (Bazin, 1990, p. 243) y del que el séptimo arte se ha valido hasta la extenuación. Por lo tanto, la utilización de la narrativa del *western* cinematográfico como una forma articuladora de la historia es comprensible y lógica. Las *cut-scenes*, entonces, remiten al lenguaje del cine y a las películas del oeste –en cualquiera de sus modalidades históricas–. Y esta dinámica visual se encuentra presente en las dos propuestas realizadas por Rockstar Games en su acercamiento a esta ambientación del *far west*, por ejemplo, con sus persecuciones a caballo, tiroteos, duelos al sol, guía del ganado, etc.

Pero esta no es la única aproximación al modelo de *intermedialidad narrativa* presente en dicha serie. En *Red Dead Redemption*¹⁷, el medio periodístico también se encuentra definido e integrado en el relato. La aparición de periódicos en el entorno del juego permite un proceso *intermedial* donde el jugador puede leer las noticias sobre los hechos protagonizados por él mismo y los cambios acaecidos en el entorno lúdico. Es una fórmula usada con el propósito de incrementar la información que se posee sobre el mundo de juego y a su vez reflejar la dinámica real que existía en la época, donde los diarios ofrecían noticias acerca de las acciones que se desarrollaban en el mundo de la frontera (Straehle, 2012, p. 207). Es un tipo de *intermedialidad* que enriquece al conjunto, ya que introduce un elemento literario que quiebra el predominante lenguaje individual y ayuda a poner de manifiesto la naturaleza mixta del propio videojuego –al menos en lo que a utilización de lenguajes mediales se refiere–.

Por otro lado, la *intermedialidad narrativa* también se muestra con la entrada del propio medio cinematográfico en un juego electrónico que usa ese mismo lenguaje como una de sus herramientas narrativas. Un ejemplo de lo anterior se puede vislumbrar en *Red Dead Redemption*, en la ciudad de Armadillo –uno de esos pueblos-carretera tan típicos de la ficción del oeste–, cuando dentro de la iglesia el usuario puede contemplar un breve corto animado como un espectador más. Esta acción, que refleja una característica de la distribución del cine a inicios del siglo XX¹⁸, introduce al jugador en otro proceso *intermedial* que no tiene que ver con la narración videolúdica: observar las formas de exhibición de un medio dentro de otro diferente, pero sin función significativa en la narración. Esto sería un intermedio, un interludio, tanto en la propia actividad lúdica que se muestra como en la complicada estructura medial –con trasvases, fusiones, mezcla de lenguajes y medios– que empieza a surgir desde los inicios del siglo XX.

Para completar este paso por la *intermedialidad narrativa*, es preciso aludir a un concepto como el metalenguaje. Un término que aquí se presenta como la existencia de un juego dentro del propio juego. También en *Red Dead Redemption* es posible introducirse en una narración evidentemente lúdica, centrada en la victoria de un jugador contra otro –aunque esta sea una mera técnica de *IA* del juego–. En este sentido,

se puede equiparar con partidas de póquer, *black jack*, dados, llave, doma de caballos o duelos, donde el único objetivo es derrotar al adversario con la finalidad de adquirir un beneficio económico, lo cual, a su vez, reitera una respuesta lógica de todo juego e incluso de los primeros videojuegos: ganar.

El trasvase estético también se muestra claramente por la adecuación de la imagen del *far west* al juego. La *intermedialidad estética* se nutre de esta corriente. La composición de los planos remite a las formas características del wéstern americano, a través del *travelling* o la panorámica –unida a la tradicional composición visual videolúdica en perspectiva y profundidad de campo– se desarrolla una sensación de plenitud en el espacio. Los movimientos no son forzados ni exagerados, sino que refieren al uso del espacio como elemento estético y narrativo (Bazin, 1990, p. 252).

En este sentido, la representación de la naturaleza salvaje, por medio de un paisaje extenso, enorme y poco poblado de carácter realista, aumenta la sensación de verosimilitud. La imagen de los personajes sigue la iconografía del género: chalecos de piel, sombreros vaqueros, espuelas y armas de fuego, etc., elementos que son extremadamente realistas gracias al uso de una imagen objetiva y de marcada credibilidad.

Es interesante incidir en la evolución de la temática en el cine a través de su plasmación videolúdica. Según la ortodoxia del género, los primeros planos y los planos americanos no suelen aparecer en esta modalidad. No obstante, con la aparición del *spaghetti western*, este tipo de planos se convierten en elementos de tensión. En la plasmación de Rockstar Games del mundo del *far west*, este tipo de fijaciones de cámara están presentes tanto en la representación de los duelos –con una cámara hiperlenta y un enfoque en perspectiva diagonal– como en los momentos en los que el usuario puede jugar a las cartas o a los dados, motivo por el cual los desarrolladores demuestran un claro dominio de las convenciones visuales del género.

La escenografía sigue este modelo mixto. El paisaje se representa de modo majestuoso, a la vez admirable y sobrecogedor, haciendo aparecer una pulsión de sentimientos contrarios que remite a la representación sublime. Asimismo, la escenografía del entorno refleja los distintos lugares y modelos del wéstern con su representación característica. *Red Dead Revolver* traslada al público, sin lugar a dudas, al paisaje más característico del *spaghetti western*: un entorno agreste y desértico, con casas destartadas o ruinosas, con barro y polvo, una suciedad palpable en el ambiente con una luminosidad de línea clara pero tenue y una atmósfera asfixiante, al igual que la presentada en los filmes de este género como: *La muerte tenía un precio* (*Per qualche dollaro in più*, Sergio Leone, 1965) o *Django* (Sergio Corbucci, 1966).

Algo fundamental para una producción de este tipo es que el juego también derrama atmósfera con tanta profusión como la materia roja que sale de las heridas de bala de tus víctimas. Consigue así captar perfectamente la esencia y la sensación de las películas de Sergio Leone y transportar a los jugadores a un mundo convincente y repleto de personajes consumido por la venganza y el castigo. En especial, la banda sonora resulta tan perfecta como cabría esperar. (Mott, 2011, p. 622)

En *Red Dead Redemption* se encuentra un desarrollo del escenario como reflejo de las distintas e icónicas localizaciones del cine del oeste. La imagen del *western italiano* se observa, con claridad, en la ciudad de Thieves Landing, retratando la estética anteriormente explicada, pero con una luminosidad menor, con una nubosidad perpetua que crea la sensación de siempre estar en un entorno apesadumbrado y tan nocivo como sus habitantes. En contraste con lo anterior se halla el espacio de las colinas y la frontera, con sus grandes árboles, arroyos y suelos plagados de nieve; con una fauna salvaje en la que se observan osos, castores o alces y una iluminación realista que busca reflejar el mundo de los exploradores y pioneros, cuya intención era indagar ese paisaje inhóspito y desconocido, reflejado en el séptimo arte en filmes como *Bailando con lobos* (*Dances with wolves*, Kevin Costner, 1990) o *Tierras lejanas* (*The Far Country*, Anthony Mann, 1954). Dentro del videojuego el Rancho MacFarlane está diseñado bajo una luz clara que muestra el contraste entre los verdes de la pradera, el marrón de las casas de madera o el azul claro del cielo: esto responde a la representación del paisaje de ensueño del wéstern más clásico de ganaderos y granjeros que buscan prosperar en una tierra llena de oportunidades, la cual ha sido registrada en filmes como *Chisum* (Andrew V. McLaglen, 1970) o series televisivas como *Bonanza* (1959-1973). Por su parte, la ciudad de Armadillo se ve como el típico pueblo-carretera característico de este tipo de ficciones, ese pueblo donde solo existen unos pocos

edificios característicos como la cárcel, la posada o el *saloon*, con una iluminación clara y natural, y que han reflejado infinitud de películas como *Río Bravo* (Howard Hawks, 1959). También se ve la frontera mexicana con sus casas fabricadas en barro, su árido paisaje y sus iglesias, donde predomina un virado amarillento en toda la imagen que refleja la pobreza del entorno, cuyo escenario quedó plasmado en filmes como *Los siete magníficos* (*The Magnificent Seven*, John Sturges, 1960). Por lo tanto, toda la estética presente en el videojuego busca revelar los distintos modelos visuales que el wéstern ha desarrollado a lo largo de su historia y sus escenarios característicos.

Esta vinculación narrativa y estética con la ambientación del oeste en el medio fílmico se cristalizó en el año 2010 con un mediometraje realizado por John Hillcoat en el que se recurre a una doble mediación a través del uso del motor del juego y las *cut-scenes*. Es un ejemplo claro de *intermedialidad* en donde las facetas estéticas y narrativas se aúnan en una plasmación del relato del wéstern, mostrando, de paso, las diferencias que existen entre las dinámicas fílmica y videolúdica. Lo anterior es la constatación del propio proceso *intermedial*, donde una plasmación narrativa cinematográfica puede mostrar un relato o argumento de un videojuego de forma clara, precisa y escueta, pero no reflejar la auténtica narración videolúdica al obviar que el mismo usuario, con su desplazamiento por el entorno y las acciones que realiza, aumenta el significado –sea narrativo, simbólico o psicológico– de las acciones narradas a través de las representaciones audiovisuales.

Locos, farsantes, marginados, iluminados, todos los personajes son víctimas de ese paisaje duro y demoledor que los envuelve y los modela lentamente. Hillcoat ha conseguido transmitir esa esencia que habita en el juego de Rockstar. Es un mundo vivo, omnipresente, siempre cambiante, y nos creemos que todo eso estaba ahí antes de que nosotros llegáramos. (Villalobos, 2015, p. 94)

Esto nos introduce de lleno en la propia simbología que se traslada con el citado trasvase *intermedial*. La dimensión simbólica que muestran será la vinculada a este género, principalmente, cinematográfico. Ya con anterioridad se ha abordado en este estudio la representación del paisaje, una naturaleza majestuosa que se convierte en un personaje más de la acción, cuyo escenario es la proyección de una tierra agreste y dura que modifica las ambiciones, pulsiones y personalidades de aquellos que habitan en él. Un entorno que los seres humanos tratan de conquistar y civilizar, donde pretenden realizar una transición entre un mundo salvaje a otro moderno, ejemplo del avance social de un país que estaba formándose como tal. (Straehle, 2012, p. 215).

En relación con esta idea de un territorio que evoluciona entre el pasado romántico e individualista y un futuro social y colectivo subyace la propia idea de la ley. Los juegos de Rockstar Games muestran la intencionalidad del gobierno por regular un entorno donde no posee una gran presencia. Ambos videojuegos –aunque especialmente *Red Dead Redemption*– inciden en la idea del control del territorio por parte de los agentes gubernamentales, quienes pretenden mostrar que su concepción del territorio y la justicia está por encima de las reglas morales de los que viven en ese lugar.

En *Red Dead Revolver* puede observarse cómo un senador de los Estados Unidos y un general del ejército mexicano se dedican a controlar un territorio fronterizo con el único fin de explotar las minas de oro y los recursos naturales del mismo. Ante la imposibilidad de recibir justicia, los perjudicados por las acciones de ambos personajes y por su dominio despótico –un viejo *sheriff*, una ranchera amenazada con la sustracción de sus tierras por parte del senador, un pistolero inglés que se rige por el código moral del caballero andante, un nativo que busca salvar a su familia y modo de vida, un soldado afroamericano de la Unión, o un cazarrecompensas motivado por la venganza personal– deben impartir su propia idea de la justicia.

En *Red Dead Redemption*, esta idea se encuentra subyacente, pero mostrada de una forma más cruel y dramática. El protagonista del videojuego es un antiguo bandido, un cuatrero que pertenecía a una banda a la que el gobierno quiere capturar para así mostrarse, en pleno año 1905, como un agente de paz y prosperidad en la frontera. Con esta finalidad, secuestran a la mujer y al hijo de John Marston, amenazándolo con matarlos. Se constata, de esta forma, una crítica a ese modelo de ley que es capaz de hacer cualquier cosa para conseguir su objetivo, aunque de acuerdo con la moral la decisión sea claramente injusta y, por supuesto, quien personifica la ley se lleva el mérito por los actos realizados por un tercero. Aquí hay una crítica a este

modelo de representación de la ley y el orden, tan típica del género del oeste, que se cristaliza en la resolución narrativa del juego cuando, tras haber capturado o matado a los demás integrantes de la banda –y habiéndose reunido con su familia y continuado su vida como granjero y ganadero–, Marston es asaltado y asesinado por una veintena de agentes de la ley en su propio hogar.

Así pues, se observa una crítica al sistema político, a una forma de gobierno donde todo vale para conseguir unos objetivos y que debe demostrar como el poder de los agentes judiciales y políticos funciona, aunque sea a costa del ciudadano. Un tipo de crítica social que es habitual en la narración del wéstern, cuya principal preocupación se sitúa en la dinámica moral y la ejecución de la ley. Esto último es una característica propia del género, tal y como lo explica André Bazin:

Allá donde la moral individual es precaria, sólo la ley puede imponer el orden del bien y el bien del orden. Pero la ley es tanto más injusta en cuanto que pretende garantizar una moral social que ignora los méritos individuales de los que hacen esa sociedad. Para ser eficaz, esa justicia debe aplicarse por hombres tan fuertes y temerarios como los criminales. Estas virtudes, lo hemos dicho, no son apenas compatibles con la Virtud, y el sheriff, personalmente, no siempre es mejor que los que manda a la horca. Así nace y se confirma una contradicción inevitable y necesaria. Con frecuencia, apenas hay diferencia moral entre aquellos a quienes se considera como fuera de la ley y los que están dentro. Sin embargo la estrella del sheriff debe constituir una especie de sacramento de la justicia cuyo valor es independiente de los méritos del ministro. A esta primera contradicción se añade la del ejercicio de una justicia que, para ser eficaz, debe ser extrema y expeditiva –menos, sin embargo, que el linchamiento– y, por tanto, ignorar las circunstancias atenuantes, así como las coartadas cuya verificación resultara demasiado larga. (Bazin, 1990, p. 250)

Los personajes que aparecen en estos juegos electrónicos se estructuran con base a ese modelo de epopeya y tragedia que inunda el propio género del oeste. Estos son personalidades de leyenda que intentan mostrar cuestiones sociales por medio de un relato de entretenimiento (Straehle, 2012, p. 217). En dichos videojuegos se configura una narración donde el protagonista se torna en antihéroe por su filiación fuera de la ley –separado de las fuerzas de seguridad y gubernamentales–. Es un personaje forastero que se mueve por sus instintos y su idea de moralidad, representando su propio avatar –tanto por su acercamiento al relato como por las estructuras espaciotemporales– (González, 2011, p. 3).

La mujer se muestra como un sujeto activo y fundamental de la narración y el mundo del oeste, quien sigue los cánones del género, por ejemplo, en *Red Dead Revolver*, Annie Stoakes es uno de los personajes que se interpretará en algún momento de la aventura; mientras que en *Red Dead Redemption* las figuras de Abigail Marston o Bonnie MacFarlane son mostradas como unas deuteragonistas esenciales en el desarrollo psicológico y personal del protagonista debido a la forma de ser y al fuerte individualismo de ambas. Se trata de imágenes femeninas que no están supeditadas al género masculino y que luchan por obtener sus objetivos, quienes “han conseguido, a costa de su duro trabajo y de incontables sacrificios, convertirse en propietarias y liberarse de la dependencia económica del varón” (Clemente, 2007, p. 3). Estas mujeres funcionan como modelos que remiten a la posibilidad que el oeste ofrece para liberarse de muchas de las ataduras de su sociedad. Por ende, el oeste también es la idea del comienzo de una vida diferente en un lugar distinto y con más posibilidades sociales, personales o profesionales.

5. CONCLUSIONES

Para finalizar, se presenta una serie de breves planteamientos que sirven como síntesis de los principales argumentos expuestos en esta investigación:

En primer lugar, se tiene que la idea de la comunidad se relaciona con ese relato fundacional del wéstern como germen de los valores socioculturales de la nación estadounidense, pero desde un prisma distorsionado y cínico.

En segundo lugar, y a consecuencia de ello, el wéstern abarca una narración que se manifiesta en dos pulsiones diferentes: por un lado, la de aceptar una sociedad nueva y civilizada y, por otro, la de no aceptarla

y tener que abandonarla –hecho normalmente simbolizado con la marcha hacia México atravesando la frontera–, lo cual germinará con la doctrina del país de las oportunidades.

A causa de esto, y en tercer lugar, el western se convierte en un símbolo narrativo que supone un acercamiento a las propuestas ideológicas del *American Way of Life* y que usando el género del *far west* se constituye como pasado mítico y rito fundacional de la nación (González, 2010, p. 337). Una estructura de relato simbólico que Rockstar Games configura y presenta como imperfecto. Una narración que muestra que ese mundo mejor y más justo -donde no se juzga a ninguna persona sea por sexo, religión o estatus social, donde uno puede rehacer su vida si está rehabilitado para la sociedad- no existe. Precisamente, es un lugar que no puede existir debido a que la mayoría de las instituciones sirven solo a aquellos que poseen mayor poder económico, mientras que expulsan a otro lugar a aquellos que no pueden o no quieren integrarse en este modelo social, un escenario en donde la ley se utiliza con fines políticos y, algunas veces, meramente con objetivos publicitarios.

En resumen, ambos videojuegos presentan un reflejo de una propuesta ideológica a través de la estructura mítica del oeste, la cual no es tan simple o sencilla de ejecutar y que, a su vez, deja por el camino una desigualdad que quiebra los principios de esa misma ideología. Una narrativa fundacional simbólica a modo de metáfora o alegoría de una ideología social propia que se observa a través de un prisma cínico y desmitificador.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alvarado, R. (2015). Escribir en la era digital desde un jardín devastado. *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*, (54), 26-39. https://webs.ucm.es/info/especulo/Narrar_en_la_era_digital_Especulo_54_UCM_2015.pdf
- Bazin, A. (1990). *¿Qué es el cine?* Ediciones Rialp, S.A.
- Carr, D. (2008). Le regole del gioco, il fardillo della narrativa. Enter the Matrix. En M. Bittanti (Ed.), *Intermedialità: videogiochi, cinema, televisione, fumetti* (pp. 143-162). Unicolpi.
- Castillo-Pomeda, J. M. (2015). La composición en los tiempos del “Selfie”. *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*, (54), 126-140. https://webs.ucm.es/info/especulo/Narrar_en_la_era_digital_Especulo_54_UCM_2015.pdf
- Clemente, M. D. (2007). Mujeres del *Far West*. Estereotipos femeninos en el cine del oeste. *Área Abierta. Revista de comunicación audiovisual y publicitaria*, (17), 1-15. <https://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/ARAB0707230005A>
- Fernández, S. (2009). El western en Hawks y Ford. *Frame: revista de cine de la Biblioteca de la Facultad de Comunicación*, (5), 214-253. <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/226895>
- Garfías, J. A. (2010). La industria del videojuego a través de las consolas. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 52(209), 161-182. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-19182010000200010
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Editorial Taurus.
- Gil, A. J. (2012). *+Narrativas: intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*. Ediciones Universidad de Salamanca.
- González, J. F. (2010). La “trama maestra” en la narrativa audiovisual. El caso del cine del oeste. *Fonseca, Journal of Communication*, (1), 317-339. <https://revistas.usal.es/index.php/2172-9077/article/view/12873/13231>
- González, J. F. (2011). Héroe, antihéroe y villanos en el western español. *Razón y Palabra*, (78), 1-15. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199524192002>
- Kristeva, J. (1981). *Semiótica I*. Editorial Fundamentos.
- Levis, D. (2013). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Sivel. <https://docplayer.es/13846152-Diego-levis-los-videojuegos-un-fenomeno-de-masas.html>
- López-Varela, A. (2011). Génesis semiótica de la intermedialidad: fundamentos cognitivos y socio-constructivistas de la comunicación. *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 16, 95-114. https://doi.org/10.5209/rev_CIYC.2011.v16.5

- Marín, J. M. (2015). Intermedialidad narrativa, modelos estructurales de videojuegos en cine: el caso de *Al filo del mañana* (2014) de Doug Liman. *Especulo. Revista de Estudios Literarios*, (54), 93-110. https://webs.ucm.es/info/especulo/Narrar_en_la_era_digital_Especulo_54_UCM_2015.pdf
- Martínez, M. P. (2013). Gameplay abierta. Intertextualidad, intermedialidad y autorreferencia en la partida de juego. *LifePlay: Revista Académica Internacional sobre Videojuegos*, (1), 9-26. https://www.lifeplay.es/volumen1/Dossier/009_026_MARTINEZ%20FABRE.pdf
- Mora, V. L. (2014). Acercamiento al problema terminológico de la narrativa transmedia. *Caracteres: estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 3 (1), 11-41. https://www.researchgate.net/publication/303382489_Acercamiento_al_problema_terminologico_transmedia
- Mott, T. (2011). *1001 videojuegos a los que hay que jugar antes de morir*. Grijalbo.
- Odda, V. (2013). Ad ovest dello spaghetti western. L'asse Italia-Spagna nelle coproduzioni del western all'italiana. *Quaderns de Cine*, (8), 91-99. https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/33433/1/Quaderns_de_Cine_08_11.pdf
- Payán, M. J. (2004). *Los mitos del oeste en el cine*. Cacitel.
- Pérez, O. (2012). *El lenguaje videolúdico: análisis de la significación del videojuego*. Leartes.
- Sánchez, A. (1997). *Historia del cine*. Historia 16.
- Sánchez, J. L. (2002). *Historia del cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Alianza Editorial.
- Santamaría, J. M. (2007). Censura y género "Western" en la época de Franco: traducciones genuinas y pseudotraducciones. En R. Merino (Ed.), *Traducción y censura en España (1939-1975): estudios sobre corpus TRACE: cine, narrativa, teatro* (pp. 105-152). Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco.
- Straehle, E. (2012). El mito como excusa: diferentes usos del "western". *Sesión no numerada: revista de letras y ficción audiovisual*, (2), 203-220. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3877274>
- Villalobos, J. M. (2015). *Cine y videojuegos. Un diálogo transversal*. Ediciones Héroes de Papel, S.L.

NOTAS

- 1 Al hablar del concepto de intermedialidad también habría que hacer referencia al concepto de transtextualidad definido por Gérard Genette en 1982, donde las relaciones intertextuales estarían restringidas a la referencia explícita o literal de un texto reciente a un texto anterior. Según Genette, la intertextualidad sería una modalidad o tipo de transtextualidad (Genette, 1989, pp. 9-18).
- 2 A este respecto es importante incidir en que la práctica cultural contemporánea se está, al menos en lo que a las industrias culturales se refiere, agrupando en torno a grandes conglomerados mediáticos que buscan establecer el desarrollo de complejos sistemas narrativos de carácter *cross-media* donde se pueda exponer un tipo de textualidad que refiera a los elementos de cualquiera de los productos que estos presentan. De esta forma, y a consecuencia de ello, la realidad intertextual se convierte en una herramienta fundamental de expansión económica y motivacional para el espectador, quien, a su vez, se ve obligado a intentar comprender el enorme entorno mediático y simbólico que le es presentado en las películas, los cómics o los videojuegos que una determinada compañía le ofrece.
- 3 El *easter egg* es un mensaje oculto presente en múltiples plataformas mediales contemporáneas. El término nació en el videojuego *Adventure* (videoconsola Atari, 1978) y hacía referencia al nombre del creador del propio videojuego. Desde ese momento se ha popularizado pasando de ser una herramienta eminentemente videolúdica a un modo de *intertextualidad* cuyo fin es el de relacionar distintos contenidos textuales de un medio a otro.
- 4 Es importante, en este punto, indicar las percepciones que han tenido investigadores como Diego Levis sobre el videojuego. Este autor indica que el videojuego ha sido el primer medio que ha permitido combinar el dinamismo visual televisivo con la participación activa del usuario. Además, también explica cómo el juego electrónico popularizó el consumo de los ordenadores y se convirtió, en muchos casos, en la primera aproximación de muchas personas a un entorno informático complejo. Como conclusión Levis indica que, gracias al impacto de los videojuegos, el ordenador explotó nuevas vertientes para su uso al poder ser una importante herramienta de trabajo y, a la vez, fuente de diversión (Levis, 2013, pp. 16-26).
- 5 El investigador Gil González ha establecido una serie de delimitaciones conceptuales sobre el proceso *intermedial* que se aglutina al mismo en tres categorías: hibridación, adaptabilidad y remediación. La primera de ellas, la hibridación, correspondería al intento de incorporación, de forma reconocible, de un medio de lenguajes propios dentro de otro;

la segunda acepción que presenta, la adaptabilidad, sería un modo de traducción intersemiótica entre dos medios; por último, la tercera modalidad, la remediación, podría entenderse como una serie de influencias genéricas, formales o temáticas en el ámbito de la genealogía de los medios –incidiendo en que, en algunos casos, la metarrepresentación de unos está proyectada sobre otros– (Gil, 2012, pp. 31-47).

- 6 También conocido como modelado 3D, se trata del proceso de desarrollo de una representación matemática de un objeto tridimensional por medio de un *software* especializado. Hasta pasada la mitad de la década de 1990, las computadoras personales no poseían potencia suficiente para poder desarrollar productos con estas características, por lo cual los programas informáticos y, por ende, los videojuegos, presentaban una representación gráfica en 2D. Con la bajada de precios de las tarjetas gráficas se fue implementando esta tecnología, hasta el punto de convertirse en una herramienta fundamental de la estructura interna de un PC y de los videojuegos.
- 7 En el original: “Nel momento in cui il giocatore raggiunge lo stato previsto dal gioco, un altro frammento di narrazione viene attivato da una sequenza animata o filmata” (Carr, 2008, pp. 158-159). Traducción propia.
- 8 Es un término que en el videojuego se refiere a una secuencia de video que se inserta en la actividad lúdica en la que el jugador no tiene control de la acción –aunque, a veces, se ha experimentado en ciertas propuestas con la posibilidad de tener una acción preprogramada que permita al usuario derivar la secuencia visual en una de dos direcciones–. Es una herramienta fundamental para el avance en términos de trama, donde se insertan personajes, diálogos y se proporciona información sobre el mundo narrativo en el que se enmarca la historia. También son conocidas con el término de *cut-scenes*.
- 9 Es decir, una estructura no secuencial que permita crear, agregar, enlazar y compartir información a través de enlaces asociativos. En este caso, convirtiéndose en un elemento altamente narrativo gracias a la libre elección del usuario.
- 10 La *intermedialidad* supondría la apertura de una comunicación entre dos o más soportes con el fin de que se integren en una única experiencia artística o expresiva. El resultado lógico de este diálogo, de esta ampliación del significado, sería la posibilidad de una narración multiplataforma. A consecuencia de ello se tienen alternativas de narraciones *cross-media* o *transmedia*. Fórmulas narrativas que aumentan la significación e implicación medial gracias a la nueva convergencia mediática presente en la sociedad actual.
- 11 Numerosos filmes ambientados en el wéstern tratan precisamente de esto: de la conquista del entorno por parte de pioneros que buscan empezar una nueva vida en él. Esta es una de las líneas fundamentales de parte de estas narraciones y se complementa con la lucha contra el indio como un símil del conflicto entre la civilización y la barbarie.
- 12 Esta cuestión es muy interesante debido a que la primera película del género, *Asalto y robo de un tren (The Great Train Robbery*, Edwin S. Porter, 1903), se situó en el tiempo antes de que muchos territorios donde se ambientaban este tipo de narraciones fueran reconocidos como estados miembros de la “Unión”. Se destacan Arizona (1907), Nuevo México (1907) u Oklahoma (1912) como ejemplos de ambientaciones clásicas donde el wéstern establece sus historias. Por lo tanto, es evidente que dicho género germinó con la visión del oeste como una localización salvaje y motivó la imaginación y el interés del público hacia este tipo de narraciones. Por ello, una de las apuestas clásicas de la industria cinematográfica fue la adaptación de la vida y hechos de muchos de los pioneros, bandidos y héroes que vivían en esa geografía y eran conocidos por las noticias. En este contexto, cabe señalar que muchos de los protagonistas reales de estas aventuras fueron contratados como asesores para el desarrollo de filmes sobre sus vidas, pero pronto se dieron cuenta de que el mito narrado –y desdibujado– por el cine superaba con creces las acciones reales en las que se inspiraban (Straehle, 2012, pp. 206-207).
- 13 El destino manifiesto (*Manifest Destiny*) se suele relacionar con el expansionismo norteamericano. El concepto denota una interpretación religiosa, o incluso mesiánica, de la expansión hacia el Oeste de los Estados Unidos. En ella se plantea que, por designio divino, la nación y su destino poseía una misión evangelizadora y civilizadora del territorio situado al oeste del Mississippi (Straehle, 2012, p. 208).
- 14 En varios clásicos del género se presenta un argumento recurrente: el protagonista del filme –sea un sheriff, un soldado de la unión, un pistolero, etc.– es el encargado de llevar a un bandido a la prisión, lugar donde deberá esperar varios días –por no decir semanas– a la llegada del representante legal del estado o del territorio, o bien llevarlo hacia el lugar donde será juzgado. De este hecho nace una narración de intensidad dramática que se centra en una resolución del conflicto sin la llegada del agente judicial o *marshall* y sin el conveniente juicio. La situación se resuelve por medio de un tiroteo bajo la propia ley de la frontera, sin ápice de legalidad institucional. Ejemplos de este tipo de filmes serían *Río Bravo* (Howard Hawks, 1959), *Río Lobo* (Howard Hawks, 1970), *Cometieron dos errores (Hang 'Em High*, Ted Post, 1968) o *El último tren de Gun Hill (Last Train from Gun Hill*, John Sturges, 1959), entre otros.
- 15 Es un tipo de wéstern realizado como una coproducción italo-española. Rodado, tradicionalmente, en Almería, tuvo una gran popularidad en Europa a partir de mediados de la década de 1960 –en especial tras el estreno de *Por un puñado de dólares (Per un pugno di dollari*, Sergio Leone, 1964)–. Se caracteriza por una gran importancia de la violencia y el fuerte individualismo y romanticismo de sus protagonistas en un entorno permanentemente hostil. A nivel estético, prima el uso de los primeros planos y planos detalle, acortando el uso de la profundidad de campo y la panorámica (Odda, 2013, pp. 96-97).

- 16 Un tipo de wéstern donde sus autores tratan de hacer analogías con la sociedad presente, introduciendo en su narrativa temas psicológicos y mensajes con un claro cariz político. Presenta, además, a personajes que cuestionan sus acciones y tienen una mirada tendente hacia al futuro, sin nostalgia a un pasado que no puede volver (Strachle, 2012, pp. 213-214).
- 17 Se ha centrado el análisis en este videojuego a causa del detrimento de la otra obra de la serie, *Red Dead Revolver*, debido a que muchas modalidades de interactividad no pudieron ser implementadas hasta la aparición de la aventura de John Marston, sobre todo por una cuestión del desarrollo tecnológico del medio y de los procesadores informáticos.
- 18 A medida que los trabajadores de los Lumière fueron filmando pequeñas películas a lo largo del mundo, también mostraban las ventajas del nuevo aparato y las imágenes que eran capaces de reproducir. Debido a la necesidad de grandes espacios para la visualización de las primeras obras cinematográficas, muchas veces, los distribuidores situaban las representaciones en los espacios públicos más grandes que había en las ciudades, siendo habitual que fueran las propias iglesias (Sánchez, 1997, pp. 17-18).