

TEXTO PRE-PRINT



IV CONGRESO NACIONAL DE METODOLOGÍA DE
LA INVESTIGACIÓN EN COMUNICACIÓN

SIMPOSIO PROYECTO MAPCOM: RESULTADOS FINALES

23 Y 24 DE NOVIEMBRE DE 2017

EN LA UNIVERSITAT JAUME I DE CASTELLÓN



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA
DE INVESTIGACIÓN DE LA COMUNICACIÓN

UJI UNIVERSITAT
JAUME I
Facultat de Ciències Humanes
i Socials - FCHS

Álvaro Martín Sanz (Universidad Carlos III de Madrid) - La reformulación ante el espectador: Intersecciones entre el videojuego y el film.

La reformulación ante el espectador: Intersecciones entre el videojuego y el film

Palabras Clave: Videojuego, Cine, Comunicación, Ficción, Adaptación

Abstract:

Desde los orígenes del videojuego, este ha establecido un diálogo continuo con la cinematografía. Primero volviendo a recrear algunos de los iconos del séptimo arte en formato de bits, y más tarde sirviendo de guía y referencia para un conjunto de obras inspiradas en el mundo digital. Sin embargo, los resultados de estas intersecciones, tanto por un lado como por el otro, están lejos de la calidad del original en el medio que le vio nacer. Adaptaciones e influencias de ida y vuelta entre dos universos distintos que funcionan bajo sus propios códigos pertenecientes a las esferas ficcional y ludoficcional respectivamente. Dos ámbitos irreconciliables que funcionan con mecanismos narrativos diferentes anclados al medio empleado, y es que en donde un videojuego plantea la personificación a través de ponernos en la piel del protagonista y realizar diversas acciones, el cine no puede aspirar más que a que nos identifiquemos con este a través de sus emociones. La presente ponencia tiene como objetivo desentrañar dicho recorrido en sus tres pilares principales: Indiana Jones, Lara Croft (Tomb Raider) y Nathan Drake (Uncharted), para plantear la pregunta de si existe realmente una inaptabilidad fidedigna entre el cine y el videojuego.

The reformulation for the viewer: Intersections between the video game and the film

Key Words: , Videogame, film, communication, fiction, adaptation

Abstract: Since its origins, videogame has establish a dialogue with film. First recreating some of the icons of the seventh art in bit format, and later serving as guide and reference for a set of works inspired by the digital world. However, the results of these intersections, on one side as well as the other, are far from the quality of the original in the medium that gave birth to it. And although the communication process operates in the same direction in

both media, the intercommunication that is part of the essence of video game opens unlimited possibilities that do not exist in film. Reason that leads to raise the question of whether there really is some a certain type of mismatch between the two media. Adaptations and influences of round trip between two different universes that work under its own codes, belonging to the fictional and ludoficcional spheres respectively. Two irreconcilable areas that work with different narrative mechanisms anchored to the native medium; where a video game creates the personification through putting us in the skin of the protagonist and letting us perform various actions, the film can only aspire to make us identify with him through his emotions. The present paper aims to unravel this route through his three main pillars: Indiana Jones, Lara Croft (Tomb Raider) and Nathan Drake (Uncharted), to raise the question of whether there is or not a reliable unadaptability between the film and the video game.

Introducción:

En el año 2003 el American Film Institute catalogó a Indiana Jones como el segundo “Mejor héroe de la historia del cine”, tan sólo por debajo de Atticus Finch, el abogado protagonista de Matar a un Ruiseñor. Reconocimiento a todo un símbolo del séptimo arte, emblemático personaje del fedóra y el látigo concebido por George Lucas en el año 1973 y que se ha convertido por números de recaudación mundial, en una de las series cinematográficas más exitosas de todos los tiempos. Arquetipo del héroe aventurero experto en arqueología que viaja de un punto al otro del mundo en búsqueda de civilizaciones perdidas, ruinas devoradas por la naturaleza, y tesoros de incalculable valor para los que hay que superar toda clase de pruebas y peligros, incluidos los de potenciales rivales que también ansían su conquista.

Personaje que si bien nace concebido principalmente para celuloide, el invento y propagación del *merchandising* por parte de Lucas lleva hacia nuevos territorios; Juguetes, disfraces, y adaptaciones de todo tipo: una serie televisiva, colecciones de libros que beben del universo, y múltiples videojuegos para distintos soportes que con mayor o menor fortuna buscan trasladar el espíritu aventurero de la saga. En definitiva, una búsqueda de asegurar el consumo continuado de un determinado producto cultural a través de distintas estrategias narrativas que basculen entre la repetición y la innovación (Cuadrado, 2016). Es en este nuevo espacio donde, con el desarrollo de los videojuegos de plataformas y la popularización de las consolas de sobre mesa, la fertilidad creativa va a buscar cualquier pequeña excusa en forma de mito o leyenda, para crear nuevas tramas con las que sacar rentabilidad económica. El mundo ludoficcional del videojuego no tardará en ver el filón a este tipo de historias que con tanta facilidad pueden adaptarse en formato de aventuras de plataformas, llegando así en 1996 a la creación de una de las franquicias por excelencia, Tomb Raider. Título que feminiza la leyenda de Indiana Jones en la figura de *Lara Croft*, heroína que sigue los pasos del arqueólogo americano en toda una suerte de aventuras que se convierten en todo un éxito capítulo a capítulo, hasta llegar a dar a luz a sendas adaptaciones cinematográficas frustradas protagonizadas por Angelina Jolie.

Este viaje del arquetipo del personaje aventurero pasa así de una esfera a otra con más o menos fortuna, mostrando no pocas obras que no acaban de saber abandonar con éxito el

medio para el que fueron creadas. Obligándonos a plantear la pregunta de si al hablar de mecanismos narrativos diferentes, realmente es imposible realizar una adaptación fidedigna y de calidad entre el mundo del cine y el del videojuego. Mientras tanto la herencia de Indiana Jones sigue influenciando nuevos títulos en ambos artes, cristalizando con éxito en la reciente consolidación de la figura de Nathan Drake, aventurero protagonista de la serie *Uncharted*, desarrollada de forma exclusiva para la plataforma PlayStation.

Indiana Jones, la génesis del héroe:

Para remontarnos al nacimiento de Indiana Jones es necesario volver al año 1973, momento en el que un joven George Lucas, que acaba de cosechar su primer éxito importante dentro de la industria con *American Graffiti*, trabaja en el desarrollo de los dos proyectos de largometraje que le terminarían de cambiar la vida consolidándole como una de las mayores estrellas de la generación del nuevo Hollywood (Biskind, 2008). El primer de ellos, un guión de aventuras espaciales que acabaría transformándose en la archiconocida *La Guerra de las Galaxias*. El segundo, centrado en las aventuras de un explorador llamado Indiana Smith, génesis del héroe que aquí nos ocupa, pero que hubo de ser abandonado cuando el coguionista de Lucas, Philip Kauffman, fue contratado por Clint Eastwood para escribir *The Outlaw Josey Wales* (El fuera de la ley en España) (Hearn, 2005). Lucas se centró entonces en su prometedora película de naves espaciales dejando en el cajón todo lo relativo a las aventuras en busca del Arca de la Alianza. No fue hasta años después, cuando Lucas buscando un reposo del atronador éxito cosechado por *Star Wars*, coincidió con Steven Spielberg en Hawai. Este, que también se encontraba descansando después de Encuentros en la Tercera Fase, le manifestó su idea de que su nueva película fuera un título divertido al estilo de las obras protagonizadas por James Bond, el mítico espía británico creado por Ian Fleming. “*Tengo algo mejor*”, respondió Lucas antes de hablarle del personaje que llevaba años esperando escapar del papel (Making Raiders of the Lost Ark, 2003).

Spielberg quedó rápidamente enamorado de la idea, una obra de aventuras influenciada por los seriales matinales de los que disfrutaba en su infancia así como por el Bond interpretado por Sean Connery, razón que llevó a este como es sabido a acabar interpretando el papel del padre de Indiana en la tercera entrega de la saga. Tan sólo había una cosa que Spielberg veía necesario cambiar, el nombre (Brode, 1995). Así pues, Indiana Smith acabó siendo Indiana Jones, personificado con un atuendo y un espíritu profundamente influenciados por el personaje de Harry Steele, interpretado por Charlton Heston en *El Secreto de los Incas* (French y Verschuere, 2005), el héroe había nacido.

Raiders of the lost Ark (*Indiana Jones en busca del Arca Perdida* en nuestro país) se estrenó el doce de Junio de 1981 convirtiéndose en todo un éxito que llegó a recaudar casi 250 millones de dólares. Cifra muy alejada de los dieciocho millones de presupuesto de los que se partía, y que sin duda motivó la continuación de la saga. *Indiana Jones y el Templo Maldito*, estrenada tres años más tarde, no estuvo lejos de repetir los números de su antecesora, con un presupuesto de 28 millones de dólares, logró auparse hasta los 180 millones sólo en Estados Unidos. Por último habría de ver la luz la obra que cerraría esta trilogía, estrenada en 1989, *Indiana Jones y la última cruzada* vio aumentado su presupuesto hasta los 48 millones de dólares, recaudando a nivel mundial la elevada suma de 474

millones. Cifras mareantes que es necesario contextualizar dentro del enorme aparato de merchandaising que Lucas había sabido rentabilizar con *Star Wars*, y es que más allá de aprovechar el filón para crear una serie precuela que mostrara los orígenes del personaje, Las aventuras del Joven Indiana Jones, no tardaron en ponerse a la venta todo tipo de productos relacionados con el famoso arqueólogo: juguetes y figuras de coleccionismo, novelas y libros de aventura, y el formato que aquí nos interesa, videojuegos.

Raiders of the Lost Ark (1982) fue la primera adaptación del héroe al mundo del bit. Juego de arcade concebido para la Atari 2600 que buscaba aprovechar el éxito económico cosechado por la película con un nuevo producto reconocible por todos los seguidores del personaje aventurero. Sin embargo, más allá de la pésima calidad de un producto que no buscaba más que la recaudación rápida basada en un nombre reconocible por el público, debido a limitaciones propias de la época mucho tendría que evolucionar el medio para conseguir recrear de una manera más o menos fidedigna el universo ideado por Lucas y Spielberg. Principal obsesión de los sucesivos desarrolladores que han ido trabajando a las órdenes de Lucas Arts. ¿El resultado? Casi una treintena de títulos hasta la fecha que evidentemente han ido mejorando el look visual gracias a la evolución natural de la animación digital. Lamentablemente, el gancho del personaje que tiene una cuota de ventas asegurada ha lastrado la búsqueda de innovación y originalidad dentro de un mundo que más allá del aspecto audiovisual no tiene mucho que ver con el del celuloide. Y es que ninguno de los títulos renombrados bajo el famoso arqueólogo han merecido alguna vez el mínimo reconocimiento por parte de la crítica especializada. Siguiendo por lo expuesto por Antonio José Planells (2015), es necesario diferenciar los códigos propios del cine de los del videojuego. Pues mientras en donde la cinematografía tradicional nos ofrece un mundo ficcional con una narración lineal de una historia que puede ser más o menos inmersiva, el videojuego proyecta la interacción del espectador, transformando el mundo ficcional del medio tradicional en un mundo ludoficcional que está a la espera de ser afectado por la intervención del jugador, nunca más espectador pasivo. A la vista de esto, el problema con las sucesivas adaptaciones que ha mostrado el personaje de Indiana Jones parece haber sido una condescendencia hacia el propio medio digital, lejos de buscar la recreación de una obra genuina que estuviera en mayor o menor medida inspirada en el personaje cinematográfico, se ha optado continuamente por lo contrario, por crear un producto mínimamente jugable que se pareciera lo más posible al original que en teoría habría atraído al jugador a la compra del propio título. Destaca debido a esto la continua invasión de imágenes de las distintas películas en las carátulas de los primeros videojuegos, momento en el que los medios informáticos no permitían nada más allá de simples gráficos a los que era necesario poner bajo el servicio de la imaginación y la memoria para activar su atractivo en referencia al título en el que se basaban.

Tan sólo con el estreno de la última película, *Indiana Jones y el Reino de la Calavera de Cristal*, pudo salvarse un poco la catástrofe de la adaptación al videojuego del mítico héroe aventurero, partiendo además de un material que se había caracterizado por recibir malas críticas por parte de crítica especializada y público. ¿El remedio? Aprovechar la coyuntura para parodiar la franquicia adaptándola al universo Lego, enfocándola hacia un público infantil o extremadamente fiel al personaje. Cualquier conflicto, por dramático que este sea,

es digno de convertirse en una mera excusa para elaborar un gag con los famosos bloques de construcción. Así pues, lejos de intentar recrear el universo de las películas de manera fiel, las adaptaciones Lego proponen una nueva versión de las mismas, calcando punto por punto la narrativa, bajo una serie de parámetros inocentes y animados que por otra parte, tampoco saben innovar dentro del contexto de adaptaciones Lego que se han realizado hasta la fecha.

Tomb Raider, la evolución en la creación del arquetipo femenino:

El primer juego de la saga *Tomb Raider* salió a la venta en 1996 para Sega Saturn, PlayStation y MS-DOS. Siendo uno de los primeros títulos en 3D de la recién estrenada generación de 32 bits, no tardó en convertirse en un éxito global, alcanzando la cifra de más de 7.5 millones de copias vendidas e influenciando a todos los juegos del género acción y aventuras que estarían por venir. En *Tomb Raider* encarnamos a la joven Lara Croft, arqueóloga aventurera que recorre el mundo en busca de reliquias de civilizaciones perdidas. Objetivos ya de por sí difíciles a los que se suma la poca ética de todos los rivales que ansían a su vez conquistar los preciados tesoros. ¿Nos suena este argumento? Incluso Toby Gard, el hombre responsable de la creación del personaje, concibió como protagonista de *Tomb Raider* un personaje masculino. Fue Jeremy Heath-Smith, co-fundador de Core Design, la empresa desarrolladora, quién pensó que quizás el personaje se parecía demasiado a Indiana Jones, por lo que en un intento por sortear cualquier tipo de problema legal y dotar al juego de una personalidad propia, Gard cambió el sexo del protagonista (Wainwright, 2011).

Así pues el jugador a los mandos de Lara, deberá enfrentarse a toda clase de trampas y acertijos, superar distintos obstáculos geográficos, y enfrentarse a distintos enemigos: mercenarios, caza recompensas, animales salvajes, dinosaurios o seres mitológicos y criaturas sobrenaturales. Rastros de la influencia que el personaje de Lucas y Spielberg produjeron en la heroína británica. Resulta en algunos momentos tan evidente, que es difícil negar la larga sombra de Indiana Jones. Sin embargo *Tomb Raider*, al ser un título concebido de forma exclusiva para la consola más allá de tener un referente claro, nunca ha buscado adaptar ningún material original. Hecho que ha permitido que el videojuego haya podido tener una personalidad propia perfectamente acorde con el medio que le ha visto nacer. Y es que, al contrario que en las películas de Indiana Jones, donde en todo el metraje apenas hay dos o tres momentos en los que el héroe desenfunda el revólver, alguna de ellas con propósito de gag, como es el recordado momento del enfrentamiento de Indiana contra el árabe armado con la cimitarra, Lara Croft es representada prácticamente siempre con dos pistolas. Armas que lleva en sendas cartucheras sobre las caderas y que tienen un protagonismo evidente durante el desarrollo de la trama. La principal diferencia que el videojuego se ve por lo tanto obligado a marcar respecto a las películas es la necesidad de incluir más acción que remplace las partes en las que durante el film se desarrollan situaciones dramáticas sobre el personaje.

Los videojuegos se juegan, son universos en las que la acción lo es todo, y un título de género de aventuras como *Tomb Raider* es buena prueba de ello. No únicamente gracias a su dinamismo constante y a la necesidad de que el jugador recorra de un lado para otro la

pantalla, explorando el mapa y superando los distintos obstáculos con los que se va enfrentando. Sino también confiando buena parte de su fuerza a los distintos intercambios de fuego que durante el transcurso del título tienen lugar, intercambios que le dotan de una emoción e intensidad que difícilmente podría adquirir por otra vía. Motivo principal de que las sucesivas secuelas hayan ido cediendo más y más protagonismo a la acción, entendida esta en el sentido de combate directo en el que se utiliza en el videojuego. Lejos de huir o esquivar la acción, iniciar el tiroteo o la lucha cuerpo a cuerpo se convierte en la única manera de superar a distintos rivales y avanzar en la historia. Esa ha sido la dinámica seguida en las sucesivas secuelas, distantes viajes de un confín al otro del mundo, paraísos naturales o ruinas ocultas que hay que recorrer sorteando toda clase de trampas y resolviendo los acertijos que civilizaciones perdidas idearon para proteger sus tesoros, y rivales o aliados que finalmente se revelan como lo contrario, en busca del mismo objetivo contra los que debemos enfrentarnos. El único respiro para el jugador proviene entonces de los videos introductorios de cada parte del juego, instantes de pura narrativa en los que se desvelan giros en el transcurso de la historia. Videos que debido al avance del medio se han visto multiplicados en los últimos títulos, ofreciendo desde el primer *Tomb Raider* instantes en los que podemos descubrir la marcada personalidad de Lara.

Diez son los juegos desarrollados sobre Lara Croft hasta la fecha. Los cuales dan prueba de un personaje extremadamente popular y rentable económicamente que lejos de haber muerto en algún cambio de plataforma, ha sabido reinventarse para distintas generaciones adquiriendo por ejemplo en la última entrega tintes más oscuros y rasgos menos sexualizados de su protagonista. Y es que no hemos de olvidar que en un principio el mundo del videojuego estaba fundamentalmente dirigido a un público o bien infantil o bien masculino, *Tomb Raider* intenta llevar esto al siguiente nivel creando de la figura de Lara Croft toda una sex symbol de perfectas proporciones. La cuál sería encarnada en las distintas presentaciones de cada título por hasta nueve modelos distintas (Glenday, 2008). Fenómeno que llega a su apoteosis al fichar a Angelina Jolie para ponerse en la piel de la aventurera en la primera adaptación a la gran pantalla de la franquicia. Película que se estrena en el año 2001 como un sencillo método de recaudación, llamando a ritmo de *Elevation* de U2 a todos los fieles jugadores que durante tanto tiempo han disfrutado con las aventuras de Lara Croft. Sin embargo lejos de las buenas opiniones que habían recibido las cintas dirigidas por Spielberg, la película resulta ser un fracaso a nivel de crítica. Olvidándose del referente originario e Intentando ser fiel al videojuego al que se quiere emular, la traslación al nuevo medio no funciona ni en conjunto ni por partes. Presentando momentos de acción pura tan estilizada como vacía, un guión plano sin emoción y con chistes sin gracia, y representando un personaje vacío cuyo único rasgo atractivo parece ser la sensualidad con la que se le quiere cubrir. A pesar de ello la cinta, que tenía un presupuesto inicial de 115 millones de dólares, recauda cerca de 300 en todo el mundo. Hecho que propicia que dos años más tarde sea el realizador Jan DeBont el encargado de dirigir la secuela: *Lara Croft: Tomb Raider: La Cuna de la Vida*. De nuevo protagonizada por Angelina Jolie, la película vuelve a recibir críticas negativas, recaudando esta vez de un presupuesto de 95 millones, 150, y convirtiéndose en la última película de su realizador.

El crítico del New York Daily News Jack Matthews sintetizó a la perfección los problemas de la obra al sentenciar que: "*Tiene todo el atractivo de un videojuego sin el joystick. Lo único que puedes hacer es mirar. Es ruidosa y rápida, pero, si no puedes jugar ¿para qué pagar?*" (Matthews, 2002). Es decir, volvemos de nuevo al mismo problema del que pecaban las adaptaciones al videojuego del personaje de Indiana Jones, sólo que a la inversa. Dicotomía de dos esferas, la ficcional y la ludo-ficcional, que se diferencian en más de lo que parece, y es que la adaptación fidedigna entre ambas es imposible de lograr de manera exitosa si no se renuncia a ciertas características presentes en el original. Mecanismos de ficción que parecen estar anclados a la propia narración acorde al medio empleado, pues en donde un videojuego plantea la personificación a través de ponernos en la piel del protagonista y realizar diversas acciones interactivas, el cine no puede aspirar más que a que nos identifiquemos con este a través de sus emociones. Emociones que si bien no es necesario que estén presentes en el mundo del videojuego, ya que es el jugador el que las experimenta al personificarse al otro lado de la pantalla, son indispensables en el cine para crear cierto grado de interés por la historia narrada. El problema reside entonces en trasladar la esencia del videojuego tal y cómo es, sin tener en cuenta que si no podemos interactuar con el mundo que se nos presenta, la inmersión en él no resulta tan interesante en la gran pantalla. Rasgos estos que simplifican un problema que quizás tenga su inicio en el afán de lucro rápido de los grandes estudios de Hollywood, más interesados en recaudar que en la contar una buena historia. Óptica desde la que se ve a los videojuegos como ocio gratuito, como objetos recreativos sin mensaje ni contenido profundo, y que por la misma lógica no debería ser un gran problema si la película resultante es así. Veremos lo que nos depara la próxima adaptación de la famosa heroína, a estrenarse en 2018 y protagonizada por Alicia Vikander en la piel de Lara Croft.

Uncharted, el último gran héroe:

Habrían de pasar años y un salto de generación, el que vio nacer la Playstation 3, para que Naughty Dog desarrollara la última gran figura del héroe aventurero. Uncharted, serie exclusiva de PlayStation, nacía para competir directamente con Tomb Raider, indudable referente en caída libre en busca de una reconcepción. Tanta similitud había entre los planteamientos de ambos títulos que durante la presentación del juego en la E3 del 2006 parte de la prensa especializada en el sector renombró la nueva franquicia como *Dude Raider* (Hill, 2007). Juegos de palabras aparte, lo cierto es que la influencia es más que evidente y coge no únicamente elementos de Tomb Raider, sino que va más allá rescatando parte de la esencia del cine de aventuras hollywoodiense, siendo Indiana Jones o La Búsqueda otros de sus modelos así como la serie de comics de Tintín. En Uncharted nos ponemos en la piel de Nathan Drake, descendiente del legendario corsario Sir. Francis Drake y busca tesoros trotamundos de dudosa ética, con el que de nuevo recorreremos los confines paradisiacos de la Tierra en busca de reliquias perdidas. Sorteando, como no podía ser de otra manera, toda clase de peligros y aventuras. Todo esto nos suena, pero, ¿en qué se diferencia Uncharted de otros títulos de aventuras? En que sabe cumplir a la perfección los códigos del género, innovar de manera decidida, y al mismo tiempo apostar por una narrativa completamente cinematográfica. Motivo que debido al avance que han experimentado los gráficos en esta última generación, convierte a *Uncharted 4:El desenlace*

del ladrón en toda una proeza audiovisual a medio camino entre esa esfera ficcional que representa el cine, y esa ludoficcional que suponen los videojuegos (Planells, 2015). Y es que la obra es a día de hoy el ente más parecido a una película jugable que se ha creado nunca dentro del género de aventuras.

Esta esencia cinematográfica es el resultado de una apuesta por el realismo que está presente desde el primer juego, desde la concepción del personaje protagonista, el cual, si bien nace como reflejo de Lara Croft, está dotado de características mucho más humanas. Todo comienza por el fotorealismo, sí, pero más allá de eso, hay un afán por dotar de alma al personaje, por mostrarlo imperfecto y sobre pasado por situaciones que serían demasiado para cualquier individuo que no fuera Lara Croft. Así pues, en donde la heroína de los noventa resolvía la situación en un tiroteo que ni siquiera la despeinaba, Drake da muestras de estar al límite de sí mismo. La soledad con la que Lara Croft se enfrentaba a sus rivales es además sustituida por el apoyo y la ayuda directa de dos personajes (Elena Fisher y Victor Sullivan), quienes además de protagonizar algún *Deus Ex Machina* en alguna situación complicada, sirven para darle una mayor dramaturgia al relato, haciendo que en ocasiones la trama avance como en una película, debido a las confrontaciones entre estos y otros personajes secundarios. Destaca también que los diálogos se dan muchas veces a través del juego y de las distintas interacciones entre los personajes, lejos de quedar reducidos, como venía siendo habitual en el género, a las secuencias de animación. Palabras y frases que muchas veces expresan los pensamientos del personaje en voz alta interpelando al espectador, comentando en ocasiones hechos inverosímiles o absurdos que acaban de suceder. Humanidad realista que queda rematada por detalles como fatigarse al correr, tropezarse con ciertos elementos, o una ligera torpeza al sortear algunos obstáculos (Casamassina, 2009). Detalles que en conjunto marcan una propuesta que dibuja a un personaje complejo y realista dentro de un mundo lleno de complicaciones en el que la fortuna a pesar de frecuente no deja de ser vista como anómala.

Conclusiones:

Como se ha visto, tres han sido los momentos de creación de grandes héroes de aventuras que han supuesto una revolución para sus respectivos medios al convertirse en modelos a seguir de cara a desarrollar nuevas obras: Indiana Jones, Lara Croft y Nathan Drake. Sin embargo, el medio en el que nacen estos personajes, cine o videojuego, condiciona la estructura del universo en el que se desenvuelven, no siendo posible realizar una satisfactoria adaptación fuera del medio origen sin renunciar a las leyes que lo sustentan. Así, las obras derivadas de Indiana Jones han sido de baja calidad. Motivo que probablemente llevó a la creación de un gran videojuego de aventuras, *Tomb Raider*, que si bien se inspiraba en la figura de Lucas y Spielberg, nacía con total independencia de su referente, y podía articularse en función a sus propios códigos. Sin embargo, la obra fracasa al convertirse en película por querer ser demasiado fiel al videojuego sin desarrollar códigos propios de la cinematografía a la hora de crear los personajes. *Uncharted*, en ventaja por los avances tecnológicos que permiten gráficos más potentes, parece haber encontrado la solución a este problema al fusionar en la obra aspectos tanto cinematográficos (narrativa y realismo) como propios del mundo del videojuego (inverosimilitud y espectacularidad).

Convirtiéndose así en lo más parecido a una película jugable que se ha creado hasta la fecha. La cual, al menos hasta el día de hoy no parece haber generado una demanda de adaptación fílmica en los jugadores de la franquicia.

Bibliografía:

BISKIND, P. (2008). *Moteros salvajes, toros tranquilos*. Barcelona: Anagrama, 2017

BRODE, D. (1995). *The Films of Steven Spielberg*. Londres: Citadel.

CASAMASSINA, M. (2009). *Editorial: How Uncharted 2 can fix gaming*. [En Línea].ING. [Fecha de consulta: 30/05/17]. <<http://uk.ign.com/articles/2009/11/19/editorial-how-uncharted-2-can-fix-gaming>>

CUADRADO, A. (2016). «Series de TV y videojuegos: la poética de la serialidad en la forma lúdica». En: J. SÁNCHEZ-NAVARRO, A. PLANELLS, V. NAVARRO y D. ARANDA (coords). «Juego digital II». Anàlisi. Quaderns de Comunicació i Cultura, 55, págs. 17-30. DOI: <http://www.analisi.cat/index.php/analisi/article/view/n55-cuadrado>

FRENCH, M; VERSCHUERE, G. (2005). *Debora Nadoolman Interview*. [En Línea].TheRaider.net. [Fecha de consulta: 30/05/17]. http://www.theraider.net/features/interviews/deborah_nadoolman.php

GLENDAY, C. Ed. (2008). *“Record Breaking Games: Tomb Raider”*. En GLENDAY, C. *Guinness World Records Gamer’s Edition 2008*. London, Guinness. pp. 58-59

HEARN, M. (2005). *The Cinema of George Lucas*. Nueva York: Harry N. Abrams Inc, Publishers.

HILL, J. (2007). *Dude Raiders*. [En Línea].Digital Life. [Fecha de consulta: 30/05/17]. <<http://www.smh.com.au/news/articles/dude-raiders/2007/10/03/1191091178051.html>>

PLANELLS, A. J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción. De “Super Mario” a “Portal”*. Madrid: Cátedra, Signo e Imagen, 2015

MATTHEWS, J. (2002). *Reality Bytes. The latest computer animation is so good, it makes us forget we’re not watching actual actors*. [En Línea].NY Daily News. [Fecha de consulta: 30/05/17]. <<http://www.nydailynews.com/reality-bytes-latest-computer-animation-good-forget-not-watching-actual-actors-article-1.933126>>

“Making Raiders of the Lost Ark” (2003) [En Línea].IndianaJones.com. [Fecha de consulta: 30/05/17]. <<https://web.archive.org/web/20031207015023/http://www.indianajones.com/raiders/bts/news/news20030923.html>>

WAINWRIGHT, L. (2011). *The redemption of Lara Croft*. [En Línea].IGN. [Fecha de consulta: 30/05/17]. < <http://uk.ign.com/articles/2011/11/04/the-redemption-of-lara-croft>>