

CARIÁTIDE

ARTE, CULTURA Y HUMANIDADES

N° 4. JULIO DE 2024



MONOGRÁFICO: CINE Y VIDEOJUEGOS.
ENTREVISTA: LAURA LUNA.
DOCUMENTAL.
UCRONÍA.
RESEÑA.
POESÍA.
RELATO.
MICROCUENTO.
ENSAYO Y OPINIÓN.

NÚMERO 4. JULIO 2024

CARIÁTIDE

ARTE, CULTURA Y HUMANIDADES



CARIÁTIDES, NÚMERO 4

JULIO 2024

21 x 29,7 cm, 96 pp.

COMITÉ EDITORIAL:

Dirección y edición: María Gago Durán

Subdirección: Antonio Míguez Santa Cruz

Editores/as asociados/as:

Ignacio Gago

Marcos R. Cañas Pélayo

Cristina Molina Crespo

Irene Juárez Ruiz

Juan Carlos Loaysa

@ autores

@ editan: UCOCultura. Vicerrectorado de Estudiantes y Cultura. 2024
UCOPress. Editorial Universidad de Córdoba, 2024
Campus de Rabanales. Ctra. Nacional IV, Km 396 · 14071 Córdoba (España)
Tlf. +34 957 212 165
http://ucopress.uco.es · ucopress@uco.es

Diseño y maquetación: Sonia Peinado Alcaide

Imprime: MG Marketing & Graphics Solutions

Colabora: La Inaudita

ISSN: 3020-9501

e-ISSN: 2952-2951

Dep. Legal: CO1214-2024

Córdoba, 2024

CONTENIDOS



MONOGRÁFICO 05

Flashback: The Quest for ~~identity~~ Cinema. 05
Antonio Míguez Santa Cruz

El Príncipe de Persia. De ladrón en Bagdad a héroe en Persia. 12
Juan Carlos Fernández de Loaysa Babiano

Bloody influences: La herencia cinematográfica de Street Fighter II. 20
Marcos Rafael Cañas Pelayo

Mortal Kombat y cine: un viaje y tornaviaje único y fascinante. 30
Marcos Sala Ivars

Las lechuzas no son lo que parecen: breve análisis de la influencia de la serie Twin Peaks en el videojuego The Legend of Zelda: Link's Awakening. 38
Carlos Rodríguez Hervás

Desenterrando un tesoro de mujer. La influencia de Indiana Jones en el videojuego Tomb Raider. 45
Cristina Molina Crespo

El ocaso del mito del oeste americano. Confluencias cinematográficas en la saga de videojuegos de Red Dead Redemption. 53
Juan Carandell Rojo

ENTREVISTA 59

"La perspectiva de género está influenciando a la industria del videojuego". Laura Luna.
Cristina Molina
María Gago
Antonio Míguez

DOCUMENTAL 69

Una perspectiva de la mafia japonesa en el Shenmue de Yu Suzuki.
Antonio Míguez Santa Cruz

MISCELANEA 71

UCRONÍA: 72
La batalla de las bestias
Marcos Rafael Cañas Pelayo

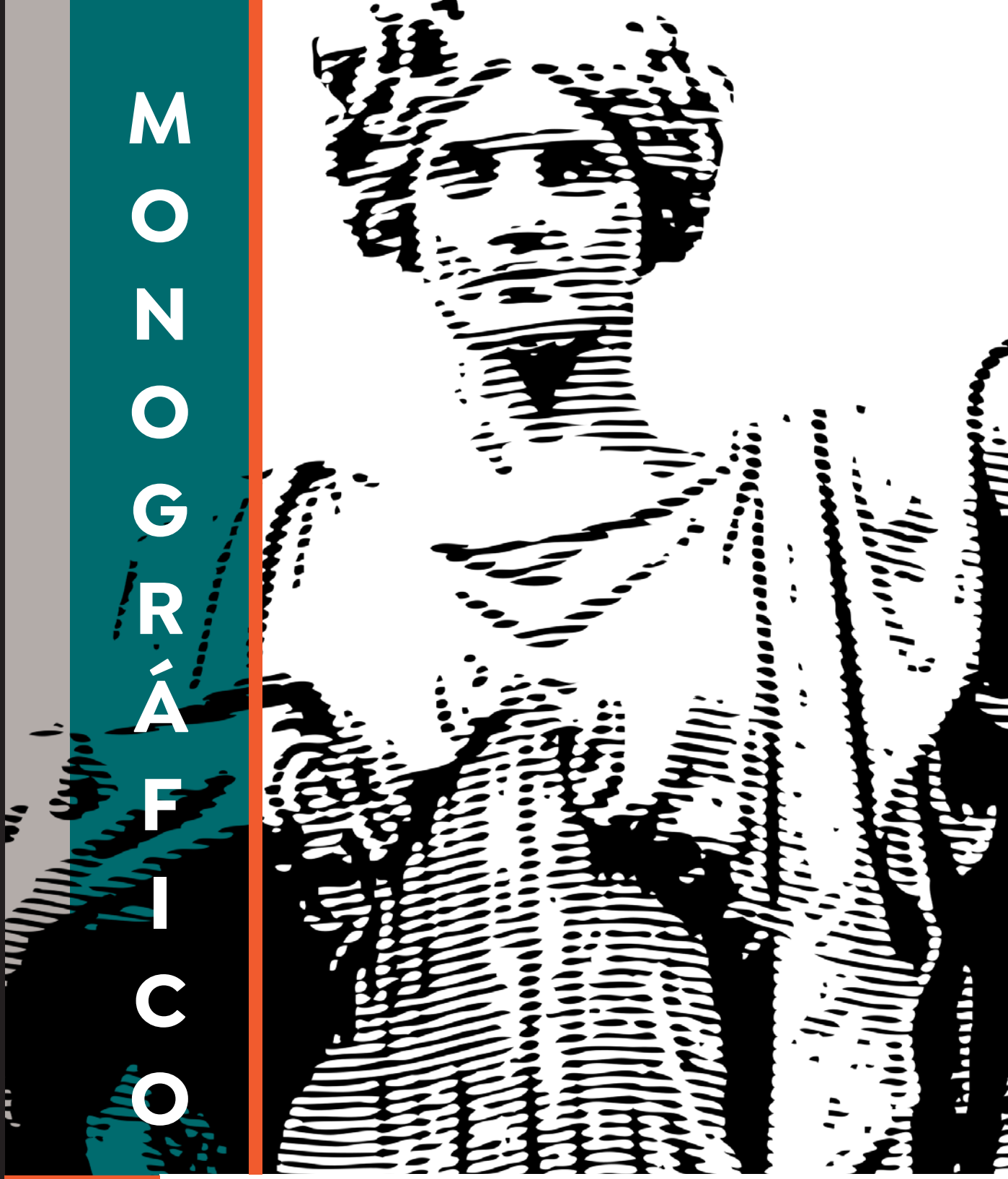
RESEÑA 81
Alfonso Larrea: Un poeta abisal
David Llorente

PÁGINAS NEGRAS 84
Producción Literaria
Alfonso Larrea
Sara Madrigal Castro
Ismael López Gálvez
Verónica Esquinas

ENSAYO Y OPINIÓN 92
De los nombres de Dios
Francisco del Bosque Nuboso

CARÁTIDE
ARTE, CULTURA Y HUMANIDADES

MONOGRÁFICO



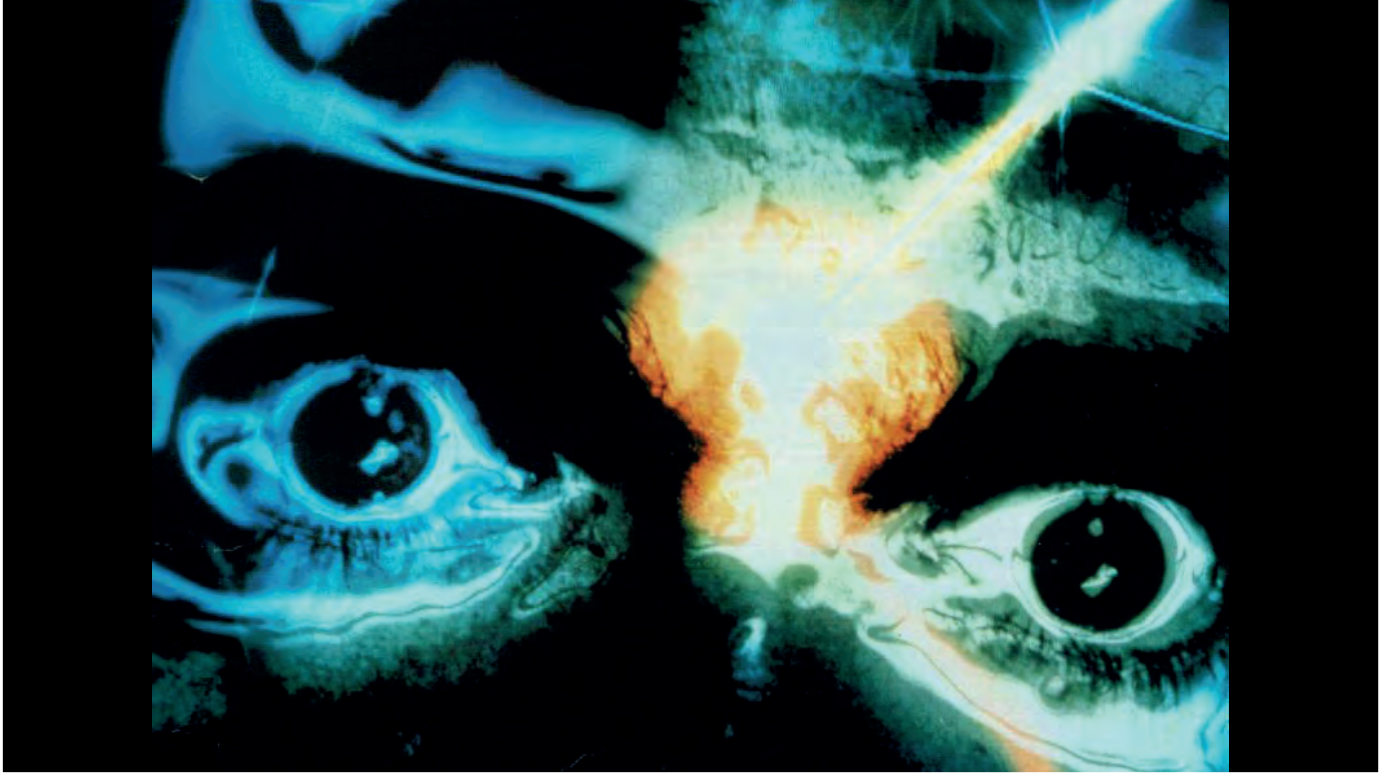
INFLUENCIAS CINEMATOGRÁFICAS EN EL VIDEOJUEGO

Coordinada por Antonio Miguez Santa Cruz

Artículos

Entrevista

Documental



Flashback: The Quest for ~~identity~~ Cinema.

Antonio Míguez Santa Cruz.
Acredit. Profesor Ayudante Doctor.
Universidad de Córdoba.

Resumen

Flashback es uno de los videojuegos más destacados de la era de los 16 bits. En su momento no fue comprendido del todo, principalmente porque se desviaba del característico estilo arcade de acción inmediata. Además, la complejidad del control del personaje y la madurez de la historia, que iba más allá de los estándares de la época, también contribuyeron a esta percepción. No obstante, la odisea de Conrad B. Hart ha adquirido con el tiempo el estatus de clásico de culto. Tanto es así que a finales de 2023 se lanzó una irregular segunda parte, eliminando del canon a la secuela de 1995, llamada *Fade to Black*.

En cualquier caso, nosotros optaremos por dejar en un segundo plano aspectos como los gráficos o la jugabilidad, para adentrarnos en un matiz nunca explorado hasta ahora. Y es que el juego de Paul Cuisset es un maravilloso pastiche de películas de ciencia ficción estrenadas durante la década de los ochenta y principios de los noventa. El objetivo principal de este artículo será identificar cuáles son dichas influencias, a fin de demostrar la importancia alcanzada por el cine en la creación de software de entretenimiento.

Palabras clave

Flashback, Ciencia Ficción, Cine, Influjo, Videojuego.

Allá por 1989, el hawaiano Paul Cuisset programaría un videojuego multiplataforma llamado *Future Wars: Time Travelers*. Esta distopía de ciencia ficción cosechó tanto éxito que asentó a Cuisset como jefe de la Compañía *Delphine*, la cual no paró de recibir sucesivos encargos de grandes distribuidoras de software. De hecho, en 1991 la empresa británica *U.S. Gold* adquirió la licencia de E*l Padrino* y le encargó a *Delphine* una adaptación para microordenadores y consolas. El problema fue que Cuisset pensó que el universo creado por Mario Puzo era imposible de trasvasar a un videojuego de 16 bits, por lo que el estudio le propuso a *Gold* un *retelling* de *El Padrino* desarrollado en un mundo *cyberpunk* para así disponer de una mayor libertad creativa. Mal que bien, la historia de los Corleone acabaría por ser descartada completamente, pero a *Delphine* le siguió interesando ambientar su juego en un contexto futurista. Así nacería *Flashback: The Quest for identity*.

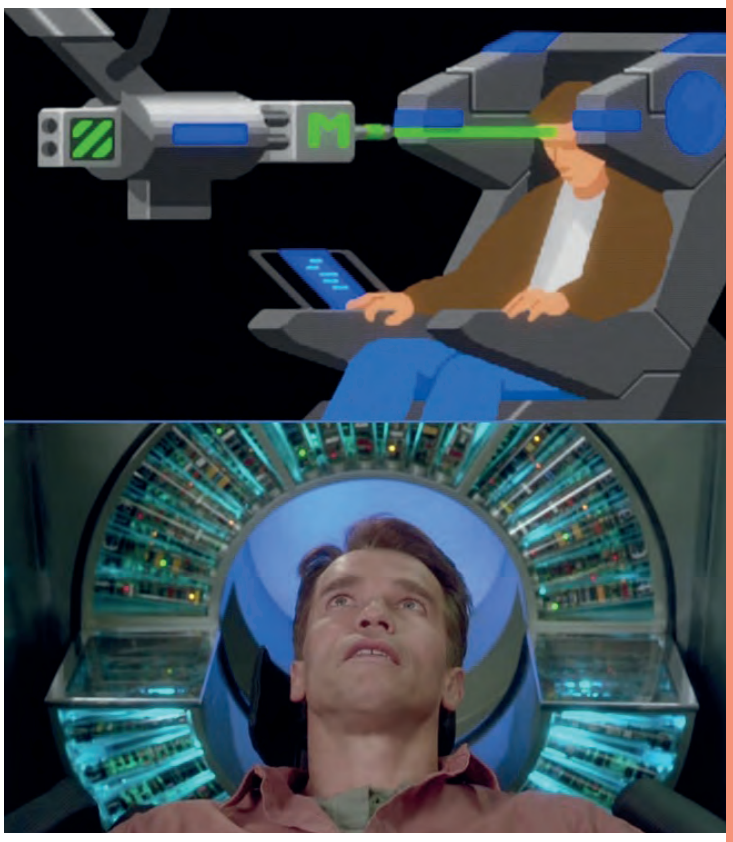
La trama nos sitúa en el año 2140, con un joven llamado Conrad B. Hart habiendo perdido la memoria. Inmerso en ese estado de desconcierto comienza a ser acosado por unos extraños individuos en Titán, luna de Saturno. Al pretender escaparse

conduciendo una moto voladora, es derribado en el exterior de la ciudad subterránea de New Washington, un entorno selvático lleno de enredaderas y mutantes expulsados de la urbe principal. Sus perseguidores dan a Conrad por muerto, y justo aquí el jugador toma control sobre el personaje.

Flashback es una aventura 2D con tintes de plataformeo y juego de rol. Cada nivel abarca un gran número de pantallas estáticas (sin desplazamiento de scroll lateral) y con diversos estratos de altitud. Suele ser fácil compararlo con *El príncipe de Persia* (1989) u otra producción de *Delphine* estrenada un año antes: *Another World* (1991). Es más, muchos fans piensan que ambos títulos conforman una única saga, cuando en realidad sus historias son absolutamente independientes. La confusión se explica porque Éric Chahi ejerció como diseñador artístico en los dos juegos, aparte de que en sendos casos se animó a los protagonistas usando la técnica de la *rotoscopia*. En efecto, Paul Cuisset decidió grabar a un miembro del equipo realizando los movimientos de Conrad y reprodujeron la cinta en una televisión. Seguidamente, colocaron papel de calco sobre la pantalla con el fin de dibujar hasta el más leve gesto del modelo, para a continuación escanear los dibujos, introducirlos en un pc y editarlos con el *Deluxe Paint*. Se trataba del programa puntero de diseño gráfico en aquel entonces y lo usaron para colorear las siluetas y darle el acabado que disfrutaríamos en el *gameplay* definitivo. En total, se capturaron mil quinientas animaciones, de las cuales ochocientas pertenecían a Conrad y el resto a los enemigos. ¿Os hacéis una idea de las horas que pudieron invertir?

Flashback se programó inicialmente para la consola Megadrive, aunque el abandono de Éric Chahi en la etapa final del proyecto hizo que la primera versión en lanzarse fuera la de Amiga 500. A nivel de publicidad, el juego se vendió como una experiencia de CD vivida en un cartucho de doce megas, desde luego una enorme cantidad de memoria para la época. Este factor posibilitó unas impresionantes cinemáticas elaboradas a partir de gráficos vectoriales, lo que ayudó a proporcionar una narrativa muy próxima al lenguaje cinematográfico. Y he aquí donde queríamos llegar, pues el diálogo mantenido con el séptimo arte no solo se limita a la estructura del relato o las imágenes, sino que abarca una serie de referencias a films de ciencia ficción de los ochenta, sin los que probablemente este software de entretenimiento nunca hubiera existido. Veámoslas recuperando el hilo de la historia principal:

Al momento de retomar la consciencia, Conrad reparó en una pequeña caja metálica apenas visible entre el herbaje (el holocubo). Tras pulsar un botón, se proyectó un holograma de su propia persona apremiándole a encontrar en New Washington a un individuo llamado Ian. Una vez lo contactamos, el científico utiliza una máquina que restaura los recuerdos perdidos del protagonista al instante. Sin demasiado esfuerzo podremos relacionar este segmento con *Desafío Total* (Paul Verhoeven, 1990), película en la que a Douglas Quaid (Arnold Schwarzenegger) también le es borrada la memoria a instancias del gobierno de Marte. Conforme avanza la trama, Quaid visiona un vídeo previamente grabado por él mismo, urgiéndole a viajar hasta el planeta rojo para así recuperar su verdadera identidad.



Screenshots extraídos del videojuego *Flashback: The Quest of Identity* (Delphine Software, U.S. Gold y Sunsoft, 1992) y la película *Desafío Total* (Carolco Pictures y TriStar Pictures, 1990). Elaboración propia.

Volviendo a *Flashback*, Conrad resultó ser el creador de unas gafas capaces de calcular las densidades moleculares. Casualmente, a través de este dispositivo electrónico nuestro personaje se percató de que una raza alienígena vivía camuflada entre los humanos. Los extraterrestres, llamados *morphs*, pronto se supieron observados y hostigaron al joven inventor, motivo que lo llevaría a realizar las citadas grabaciones del holocubo previniendo un probable lavado de cerebro. Es ahora cuando el Maestro John Carpenter viene a recordarnos que él ya inventó unas gafas casi idénticas a las de Conrad en *Están vivos* (1988). Aquí los alienígenas, aparte de adoptar una apariencia humana, acceden a dominar por completo los resortes de poder, suplantando a políticos, presentadores de TV, grandes empresarios, altos cargos del ejército, etc. Este control les permite anestesiar a la clase obrera mediante diversos mensajes implícitos, estratégicamente dispuestos en la vida cotidiana, con el propósito de incentivar el consumo material, la obediencia ciega a las leyes, la fe en las noticias de los informativos o la procreación familiar, último garante de la perpetuación del sistema. Así, los extraterrestres consiguen explotar a la humanidad al tiempo que acaban con los recursos del planeta, sin que ningún terráqueo mueva ni un dedo. A evitar el desastre acudirá el luchador de la WWF y actor eventual Scotty Pipper, quien a su llegada a Los Angeles localiza unas gafas con la extraordinaria capacidad de distinguir a los aliens entre la gente común.

Y aún podemos seguir extrayendo referencias de la ciencia ficción cinematográfica. Con sus recuerdos recuperados, nuestro héroe decide regresar al planeta capital, la Tierra, con la determinación de frustrar cualquier plan extraterrestre. Sin embargo, se enfrenta a un desafío gigantesco: carece de créditos incluso para comprar una hamburguesa sintética, menos aún para adquirir una plaza en un navío interestelar. Es por ello que se afilia a la *Agencia de Trabajo de New Washington* y asume una gran variedad de encargos laborales. Algunos fueron sencillos, como el transporte de mercancías o la escolta de altos ejecutivos del gobierno, mientras que otros ponían en peligro su propia integridad física, como la vez que hubo de infiltrarse en una central nuclear e introducir una clave en el código fuente de su ordenador madre. Ahora bien, en especial me interesa la orden de trabajo que sigue a continuación:

> *Un replicante modelo 0.21 ha escapado. Sospechamos que recibió ayuda exterior de fuentes desconocidas. Tu misión es encontrar y "retirar" al fugitivo antes de que contacte a otros replicantes.*

Sí, en el universo de *Flashback* existen modelos de *cyborg* indiferenciables de los humanos, aunque superiores a ellos en fuerza y agilidad, que desempeñan distintas labores relacionadas con la



Screenshots extraídos del videojuego *Flashback: The Quest of Identity* (Delphine Software, U.S. Gold y Sunsoft, 1992) y la película *Están Vivos* (Alive Films, 1988). Elaboración propia.

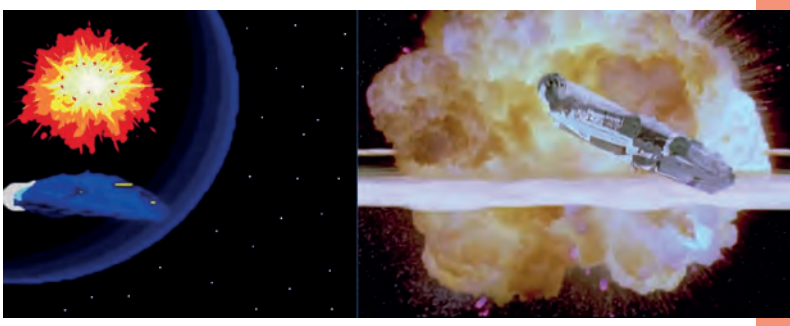
defensa, el trabajo físico y el ocio sexual. Quizás haya irrumpido en la mente del lector el rótulo de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), cuyo plot se inicia precisamente con Rick Deckard (Harrison Ford) siendo llamado al servicio para localizar y "retirar" a un grupo de replicantes rebeldes. Es ostensible el deseo de no solo inspirarse en esta obra maestra de la ciencia ficción, sino de homenajearla de forma directa, en tanto se emplea sin disimulo el mismo argot creado por los guionistas David Webb y Hampton Fancher:

> *A esto no se le llama ejecución, se le llama "retiro".*

Una vez Conrad acumuló suficientes créditos, pudo adquirir una identidad falsa que le permitió participar en un programa de televisión denominado *La Torre de la Muerte*. El espectáculo consistía en un inhumano *battle royale*, con la premisa de que los concursantes debían sobrevivir y alcanzar el octavo piso del edificio. El premio para el ganador era un billete para la Tierra a bordo del crucero espacial *Star Providence*. Aquí las similitudes con *Perseguido* (Paul Michael Glaser, 1987) son notorias, ya que esta distopía presenta asimismo un sádico *reality show* conocido como *The Running Man*, donde los competidores luchan a vida o muerte ante las cámaras mientras la población, exprimida por las megacorporaciones, permanece absorta en el espectáculo.



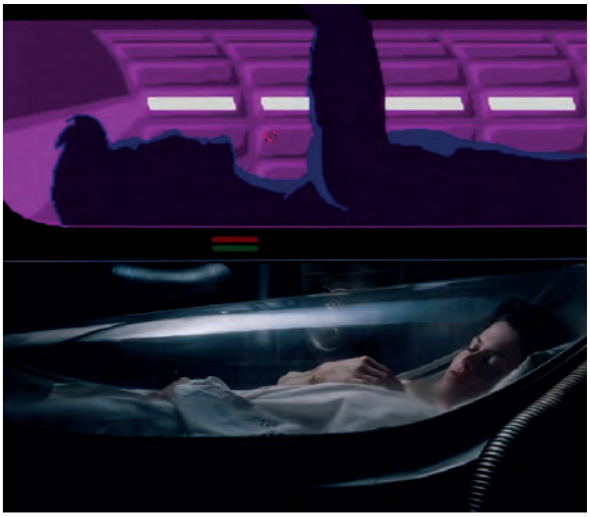
Naturalmente el protagonista salió campeón. En su retorno a la Tierra indagaría en los siniestros planes de conquista de los extraterrestres, además de descubrir la existencia de un cerebro gigante que coordinaba la mente colmena de aquella raza. Oculto en el planeta *Morph*, nuestro personaje se las ingenia para viajar hasta aquel cerebro/dios y destruirlo valiéndose de una bomba atómica, iniciando de este modo el estallido íntegro del astro. Las explosiones estratégicamente ubicadas en puntos clave de grandes estructuras y sus efectos en cadena imparables evocan imágenes épicas del cine, como la destrucción de La Estrella de la Muerte en *Star Wars: Una nueva esperanza* (George Lucas, 1977) o *Star Wars: El retorno del Jedi* (Richard Marquand, 1983); la inoculación del virus informático en la nave nodriza en *Independence Day* (Roland Emmerich, 1996), que luego se propagó al resto de la flota alienígena; o el estallido nuclear que sufrió el superordenador inteligente en *Oblivion* (Joseph Kosinski, 2013) de Tom Cruise.



Screenshots extraídos del videojuego *Flashback: The Quest of Identity* (Delphine Software, U.S. Gold y Sunsoft, 1992) y la película *Star Wars: El Retorno del Jedi* (LucasFilm y 20th Century Fox, 1983). Elaboración propia.

Screenshots extraídos del videojuego F*lashback: The Quest of Identity* (Delphine Software, U.S. Gold y Sunsoft, 1992) y la película *Perseguido* (TriStar Pictures y HBO, 1987). ElaboWración propia.

Con el temple de un piloto estelar como Han Solo, Conrad logra escapar en una nave justo a tiempo para evadir la onda expansiva del planeta *Morph*. Aun así, la fatalidad lo golpea cuando la computadora de la nave queda dañada, dejando al navío sin la capacidad de calcular las coordenadas para establecer su ubicación precisa. En esta coyuntura desesperada, la única opción de supervivencia que le quedaba a Conrad fue criogenizarse, en un trasunto de la teniente Ripley después de su enfrentamiento con el Alien en la película homónima de 1979.



Screenshots extraídos del videojuego *Flashback: The Quest of Identity* (Delphine Software, U.S. Gold y Sunsoft, 1992) y la película *Alien, el octavo pasajero* (20th Century Fox y Brandywine Productions, 1979). Elaboración propia.

Vamos a ir concluyendo con otras influencias cinematográficas fuera de la diégesis y más cercanas al campo de lo conceptual y el diseño de arte. Desfila primero el escudo de energía portado por el héroe, suficiente para resistir hasta cuatro impactos de bala o ataques cuerpo a cuerpo, de forma análoga a las barreras generadas por el efecto Holtzman en el *Dune* de Frank Herbert, reescrita a su vez para la gran pantalla por David Lynch en 1984. Aparte de que el nivel de la jungla rime visualmente con el entorno de *Depredador* (John McTiernan, 1987), hemos de destacar que está poblado por mutantes réprobos y apestados sociales, tal y como ocurre en el planeta Marte de *Desafío Total*. En New Washington la policía se moviliza por medio de unos propulsores idénticos a los usados por la unidad *PreCrimen de Minority Report* (Steven Spielberg, 2002). Los niveles dos, tres y cuatro, saturados de luces de neón, grandes edificios metálicos y una sociedad mestiza, beben a grandes sorbos tanto del *Neuromante* de William Gibson como de la citada *Blade Runner*. Yendo más allá, incluso en la cubierta de la versión de Sega CD aparece un edificio exacto a la *Tyrell Pyramid* vista en el largometraje de Ridley Scott. Ya en el planeta *Morph*, los diseños de tipo orgánico se quedan a medio camino entre los trazos de H.R Giger y la nueva carne, caprichosa y amorfa, común a la filmografía de David Cronenberg.



Portada de la versión de Sega CD. Abajo a la izquierda se puede apreciar un émulo del edificio Tyrell Pyramid. Por lo demás, el artista Greg Winters confesó inspirarse en Tom Cruise a la hora de ilustrar a Conrad.

Ergo la auténtica búsqueda de identidad en *Flashback* no reside simplemente en conocer el nombre del personaje principal, sino en rastrear su estrecho vínculo con la ficción de ciencia. A través de los numerosos *easter eggs*, influjos visuales y narrativas, el software homenajea con buen gusto a las cintas que lo inspiraron. Desde mi perspectiva, nunca deberíamos hablar de plagio y sí de un ejercicio visionario, pues Paul Cuisset fue pionero en comprender lo fértil que podía ser el vivero cinematográfico si lo aplicábamos a la industria de las consolas. En este sentido, los títulos comentados en el presente monográfico sirven de ejemplos, pero hay otros que a lo largo de los años noventa también irán fusionando las dos formas de expresión audiovisual, como son los casos de *Resident Evil (1996), Metal Gear Solid (1998) o* Shenmue (1999). Hablamos de una escalada imparable del séptimo arte como base fundamental para las producciones AAA, hecho consumado hoy día, cuando los videojuegos casi nunca dejan de ser reinterpretaciones interactivas de clásicos o hits del cine reciente.

Bibliografía

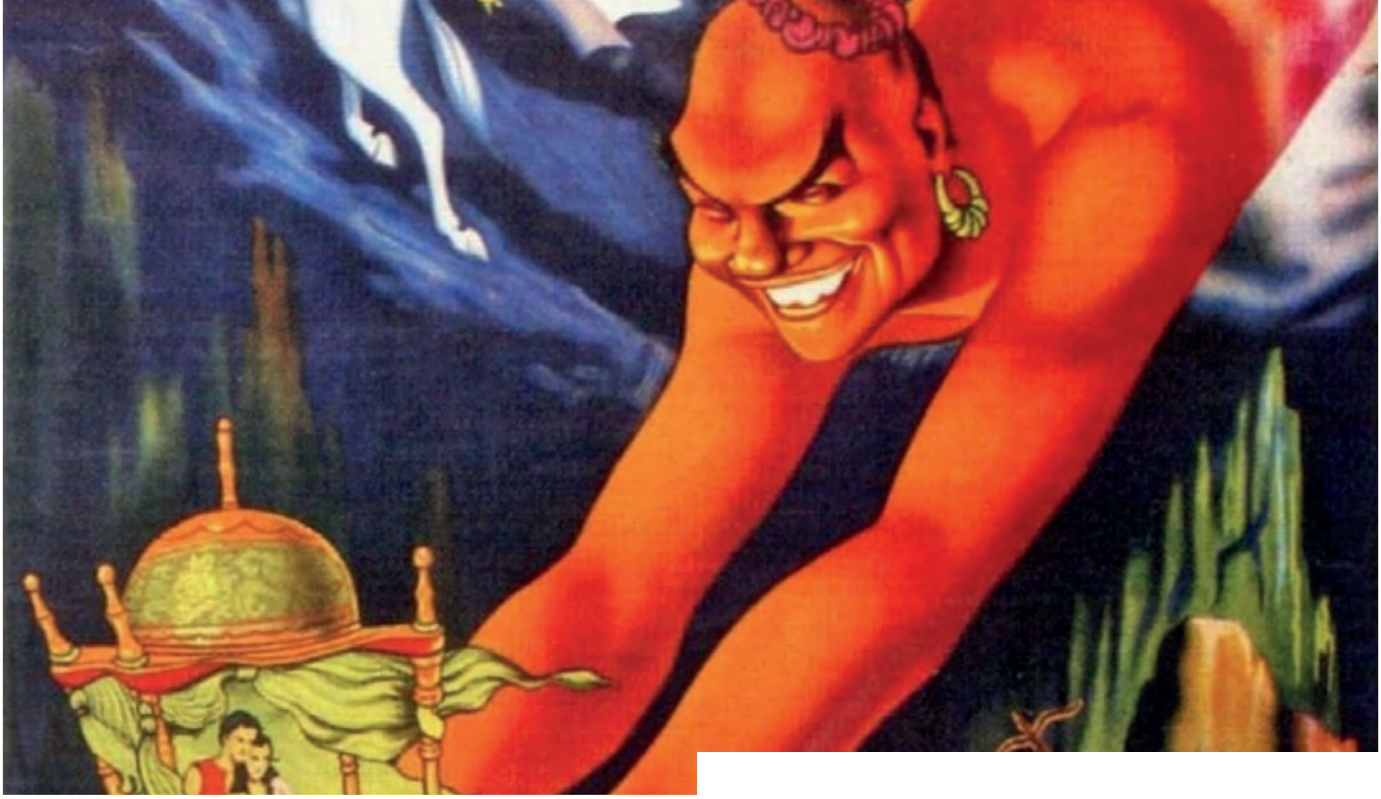
Hobby Consolas, Hobby Press, 1993. nº 19, pags. 92-94.

Hobby Consolas, Hobby Press, 1993. nº 20, pags. 38-45.

Mega Sega, Grupo Zeta, 1993, nº 2, pags. 36-37.

Super Games, Ed. Neste, 1993, nº 21, pags. 6-7.

Super Juegos, Grupo Zeta, 1993, nº 14, pags. 20-30.



El Príncipe de Persia. De ladrón en Bagdad a héroe en Persia.

Resumen

En este artículo trataremos de seguir la pista a la historia narrada en el juego «Prince of Persia». Para ello, nos sumergiremos en las narraciones contadas en «Las Mil y una noches» y en las películas de «El Ladrón de Bagdad», tanto en su versión de 1924 como la de 1940. Investigaremos cuál fue el origen de dichas películas y qué influencia tuvieron en la Historia del Cine. Al mismo tiempo, veremos el nacimiento del videojuego «Prince of Persia», en su versión para MS-DOS de 1990. Por ello, acompañaremos a los tres protagonistas de la historia. Al héroe, con quien correremos aventuras y analizaremos sus tres versiones: el ladrón de Bagdad, el príncipe de Bagdad y el prisionero anónimo de Persia. Al villano, en el que veremos su evolución: desde un simple mago al todopoderoso Gran Visir Jafar. Y a la princesa, quizá trasunto de la propia Sherezade, personaje vital como motor de la historia.

Palabras clave

Prince of Persia, El ladrón de Bagdad, Las Mil y una noches, cine, videojuego.

Juan Carlos Fernández de Loaysa Babiano.
Historiador.

Introducción

Oriente Próximo, desde Persia y Mesopotamia, entre el mar Caspio y el golfo Pérsico, hasta el corredor siro-palestino y Anatolia, a orillas del Mediterráneo, ha sido fuente de inspiración para Occidente en muchísimos relatos, películas y videojuegos. Quizá su mayor exponente fue el impacto que causó la traducción al francés de *Las Mil y una noches* realizada por Antoine Galland (Terrero Ferrer, 2015, págs. 5-7). La llegada a la Europa del siglo XVIII de estas leyendas, y las versiones, francesas e inglesas, que la siguieron, idealizarían Oriente como un lugar misterioso y mágico.

Antes de que Disney popularizara la historia de Aladino en su película Aladdín (Clements y Musker, 1992), *Las Mil y una noches* se fueron adaptando a los gustos y sensibilidades de Occidente hasta crear la historia que hoy conocemos. En el siglo XX, como no pudo ser de otra manera, fueron llevadas a las dos formas de expresión emblemáticas de los nuevos tiempos: el cine y el videojuego. De hecho, dicha adaptación al cine se hizo por primera vez en las películas de *El Ladrón de Bagdad*, tanto la de Raoul Walsh de 1924, como la de 1940. Más tarde, Jordan Mechner se inspiraría en ellas para crear el videojuego Prince of Persia (1990), cuya franquicia llega hasta nuestros días.



De izquierda a derecha podemos ver los fotogramas de los decorados y fondos de las películas *El Ladrón de Bagdad* de 1924, *El Ladrón de Bagdad* de 1940 y el videojuego *Prince of Persia* de 1990, donde queda reflejado la ambientación persa y las técnicas de teñido de imagen. También podemos apreciar los esqueletos de *Simbad y la princesa* de 1958 y de *Prince of Persia* de 1990, donde vemos la técnica stop motion y rotoscopia, respectivamente.

Cómo veremos a lo largo de este artículo, hay grandes paralelismos entre las historias narradas por Sherezade, la de *El Ladrón de Bagdad* y la del prisionero anónimo de Persia. Por ello, os invito a cruzar las arenas del tiempo, del cine y de los videojuegos, en la búsqueda de estos parecidos, diferencias, influencias y su proyección en la Historia del Cine y del Videojuego y quizá encontrar a la princesa que nos aguarda al final del laberinto.

La traducción de *Las Mil y una noches* a lenguaje audiovisual: De la ciudad de Bagdad al palacio de Persia

A comienzos de los «Felices Años Veinte», Estados Unidos, una potencia económica en ascenso después de la I Guerra Mundial, estaba abriéndose al mundo y alimentándose de la cultura que Europa podía ofrecerle. Douglas Fairbanks (1883-1939), quien acababa de alcanzar gran popularidad como actor y productor que lo acompañaría el resto de su carrera, había regresado recientemente de allí. Durante su viaje, había conocido una nueva forma de hacer cine que lo impulsó a crear, en compañía de otras grandes figuras del séptimo arte, United Artists, liberándose así de las restricciones que la Paramount había impuesto a artistas y creadores. Además, había conocido un mundo que lo fascinó: Las Mil y una noches. Decidido a poner en marcha su plan, realizar una película ambientada en ese mundo oriental, mágico y mitológico, entró en contacto con W. Cameron Menzies. Este, como director artístico, construyó los decorados, en los que aunaba conceptos geométricos y arquitectónicos deudores del expresionismo alemán, con un espíritu romántico y un balbuceante art decó (López Bellon, 2020). Para dirigir la película, Faibanks, reclutó a un reticente Raoul Walsh (1887-1980), quien al principio no se veía capaz de llevar a cabo el proyecto, y que terminó participando en la creación de muchos de los primeros efectos especiales de la Historia del Cine que aparecen en esta película. La estética de *El Ladrón de Bagdad*, exótica y oriental, abrió el camino para una nueva forma de hacer cine y marcó indeleblemente las producciones posteriores. La música, compuesta por Mortimer Wilson y reconocida como la primera Banda Sonora de la Historia del Cine, era esencial en el cine mudo. Gracias a ella, se nos abren las puertas de la ciudad de Bagdad y podemos sumergirnos en su paisaje de calles polvorientas y bulliciosos zocos grises, en ocasiones tintados por las

nuevas técnicas llegadas de Europa, donde destaca un hombre vestido de blanco: el héroe.

Años más tarde, en la década de los 40, una nueva versión de *El Ladrón de Bagdad* volvería a revolucionar la forma de hacer cine. Este llevaba muchos años disfrutando del color y aquí se dio un paso más allá. Para crear los efectos especiales y recrear la magia y el aire oriental se recurrió a una novedosa técnica: el croma, la técnica de sobreimpresión de imagen. Su estética bebe de la primera película en muchos aspectos, sobre todo en la caracterización del héroe, y es original en muchos otros, donde destaca especialmente la aparición del gran antagonista de la historia: Jafar, interpretado por el carismático Conrad Veidt (1893-1943). Así como el protagonista de la película de 1924 caracterizó la apariencia del prisionero, joven, fuerte y vestido de blanco, la cinta de 1940 lo hizo con el aspecto del visir, alto y vestido de negro, con el rostro afilado y unos ojos que denotan su ambición.

En estos mismos años, Ray Harryhausen (1920-2013), comenzaría a hacer películas. Sin embargo, no sería hasta finales de los cincuenta con *Simbad y la princesa* (1958), su primera película en color, donde brillaría su técnica de *stop motion*. Gracias a dicha técnica de animación fotograma a fotograma crearía un amplio bestiario de fantasía, en el que destacan sus esqueletos. Estos monstruos que aparecerían por primera en *Simbad y la princesa* y serían inmortalizados en *Jasón y los argonautas* (1963), tuvieron una importante influencia en la inspiración de uno de los enemigos más temibles de *Prince of Persia* (Mechner, 1990): el guerrero esqueleto.

Llegamos así a 1990 y a Brøderbund, creadora de videojuegos tan importantes como Carmen Sandiego, y que dominó el mercado en los años ochenta del siglo XX. En 1989, Jordan Mechner había diseñado un juego para Apple II, que daría el salto definitivo en 1990 con su adaptación a MS-DOS. Era el *Prince of Persia*. El videojuego, cuya calidad de animación, basada en la rotoscopia, fue un auténtico avance técnico para la época, nos introduce directamente en la historia. Solo es necesaria la introducción y la secuencia en la que el prisionero cae por una puerta a la mazmorra. La música de fondo, el traje blanco del héroe y los fondos orientales en diversas gamas de colores hacen el resto. Al igual que ocurre con *El Ladrón de Bagdad* de 1924, el prisionero destaca contra los fondos de tonos grises y verdosos de la prisión donde es arrojado y, en los niveles en los que consigue acceder al palacio, contra los fondos dorados y de nocturna ambientación persa. Ahora que conocemos el escenario y la historia «detrás de las cámaras», os invito a conocer a los personajes que protagonizan este cuento: al héroe de blanco, al villano de negro y a la princesa.

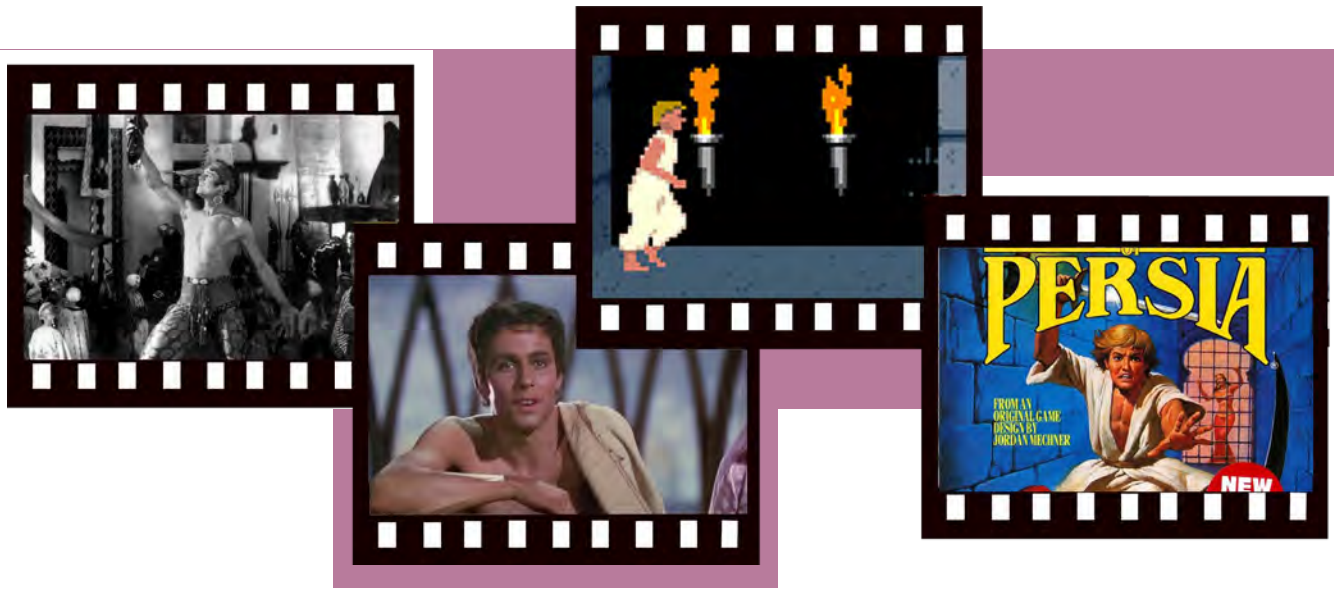
El héroe: De ladrón a príncipe

> «Todas las esperanzas de la princesa residen en el valiente joven al que ama. Lo único que sabe es que está prisionero en las mazmorras de Jafar...»
>
> (Mechner, 1990).

Con estas palabras se inicia *Prince of Persia*, presentando a los tres grandes actores de la historia: el héroe, el villano y la princesa. Este arquetipo se encuentra presente en numerosas historias de videojuegos, como podemos ver en la saga de *La leyenda de Zelda* de Nintendo cuando nos presenta un triunvirato similar formado por Link, Zelda, y Ganondorf.

Como decíamos en la introducción, la historia original procede de *Las Mil y una noches*. En concreto, del cuento de Aladino que fue incorporado a las narraciones de Sherezade cuando se tradujo al francés en el siglo XVIII (Terrero Ferrer, 2015, págs. 14-15). El relato nos presenta a un pillo de una ciudad del Lejano Oriente, quien es contratado por un mago de Occidente para encontrar una lámpara mágica. En el trascurso de sus aventuras, Aladino se enamora de la princesa Bladur Budur y, con la ayuda del genio, debe hacer frente al mago que quiere la lámpara y a la princesa para sí.

De esta manera, los tres grandes personajes de la historia: el héroe, ya sea ladrón, príncipe o prisionero, la princesa y el malvado mago van a quedar casi inalterados a su llegada al cine y al videojuego. El primero, que vive en los estratos más bajos de la sociedad, se enamora de una princesa, en principio inalcanzable. Es entonces cuando se presenta el villano, quién lo entorpece y amenaza a la princesa. Al final, tras afrontar una serie de heroicos acontecimientos y enfrentarse a un poderoso enemigo, demuestra que es digno de casarse con la princesa.



De izquierda a derecha podemos ver la representación d*el héroe en los fotogramas de las películas de* El Ladrón de Bagdad de 1924 y *El Ladrón de Bagdad* de 1940 con D. Faibranks y J. Justin respectivamente, el prisionero de *Prince of Persia* de 1990 y la carátula de su versión de *Sega Mega Drive*. En todos ellos podemos ver como viste su icónico traje blanco.

Cómo vemos, nuestro protagonista, como todo héroe, debe tener un objetivo que alcanzar, una motivación que lo haga avanzar en la historia. Si acudimos a la *Ilíada* de Homero, encontramos que Aquiles quiere vengarse de Héctor por haber matado a Patroclo. Este, a su vez, es el esforzado defensor de Ilión. En la *Odisea*, es el rey de Ítaca quien debe afrontar las adversidades para volver a casa con su reina, Penélope. Historias clásicas que, al igual que la mitología oriental, han sido llevadas al cine y dejado su huella en su historia (Míguez Santa Cruz y Cañas Pelayo, 2012, págs. 62-65). En contextos más recientes, encontramos *Dune,* de Frank Herbert, cuyo protagonista debe afrontar grandes adversidades para convertirse en el elegido (Fernández de Loaysa Babiano, 2022, págs. 70-71). En *La leyenda de Zelda*, cómo decíamos más arriba, Link tiene como objetivo salvar a la princesa y, en el proceso, al reino de Hyrule. Ejemplos así, hay miles. Es el clásico *Viaje del Héroe* del que nos habla Campbell (1972).

En *El ladrón de Bagdad* de 1924, el protagonista es Ahmed, un ladrón descreído cuyo único interés es sobrevivir en el bazar. Sin embargo, un día, entra a robar en el palacio donde vive la princesa y cae prendado de ella. A partir de entonces, comienza un viaje, literalmente, que lo llevará a madurar como héroe y a ser digno de ser amado. Debe hacer frente a múltiples pruebas y encuentra una caja maravillosa que le concede deseos. No hay un genio, pero se acerca a Aladino.

Por otro lado, su contraparte de 1940 es el califa de Bagdad, quien quiere gobernar de forma justa a su pueblo. El califa Ahmed será destronado por las veleidades de su malvado visir y debe huir a Basora, donde se convierte en un ladrón. Allí conoce a la princesa de Basora, de quien se enamora. Sin embargo, Jafar también la pretende y maldice al príncipe-ladrón con la ceguera. Aquí comienza el auténtico viaje del príncipe Ahmed y su lucha contra las adversidades para librarse de la ceguera: hará frente a pruebas, encontrará una lámpara mágica y a un genio que concede deseos... Al final, acudirá a rescatar a la princesa y recuperar su reino.

El prisionero anónimo de *Prince of Persia* seguirá punto por punto este mismo pa-trón. Gracias al cartel de inicio sabemos cuál es nuestra misión: rescatar a la princesa y quién es el villano: el visir Jafar. Se inicia así una carrera contrarreloj, solo tenemos una hora, que pondrá a prueba su (nuestro) ingenio y habilidad. En el laberinto de la prisión, cuya primera prueba es elegir el camino correcto, tendremos que salvar precipicios, trampas de aguzados pinchos, guillotinas que se abren y se cierran

sin cesar, enfrentarnos a los temibles y poderosos guardias del visir, ¿por qué el de nivel ocho es el espadachín más hábil?, a esqueletos revividos e, incluso, a nuestro reflejo malvado. Al final, tras un último duelo con el mismísimo Jafar, el prisionero podrá llegar, al fin, a los brazos de la su amada.

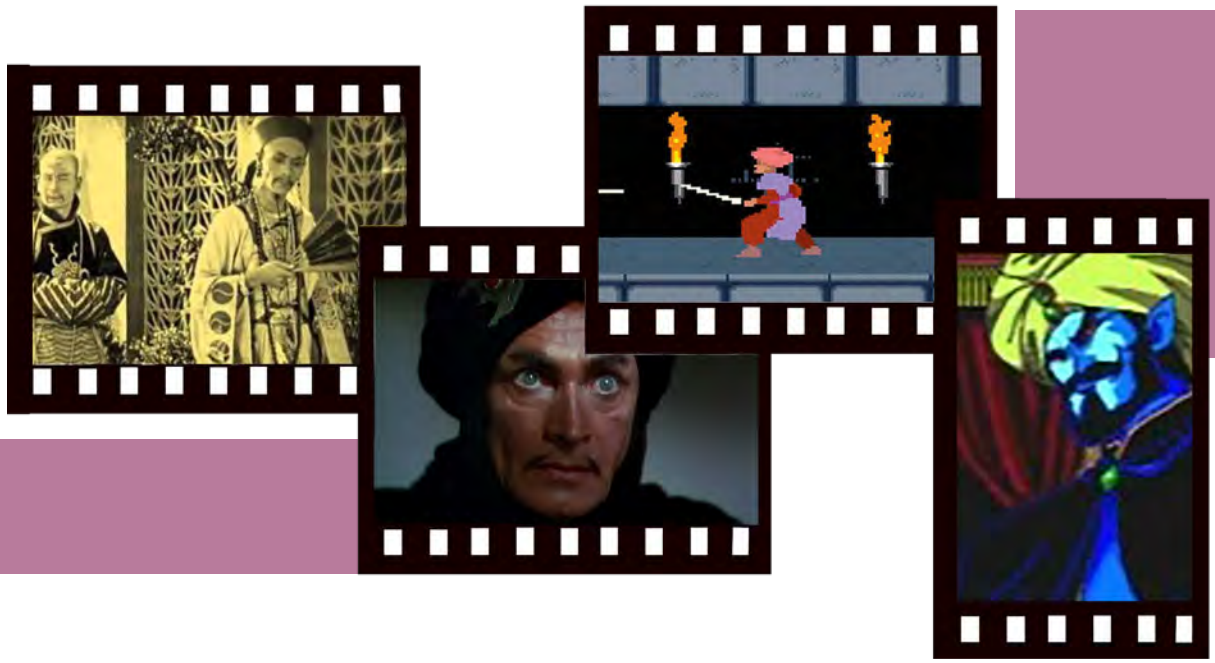
Como vemos, el camino del héroe, desde China a Persia, pasando por Bagdad, está plagado de peligros, trampas, enemigos y grandes adversidades que podrán a prueba su (nuestra) habilidad, determinación y paciencia para llegar, al final, a la habitación dónde nos espera la princesa.

El villano: De mago a visir

> «En ausencia del sultán, el Gran Visir Jafar gobierna con tiránico puño de hierro. Solo un obstáculo se interpone entre Jafar y el trono: la joven y bella hija del sultán...»
> (Mechner, 1990).

Como decíamos antes, el segundo pilar de la historia es el villano, y un gran héroe necesita uno a su altura. En el *Prince of Persia*, este será, ni más, ni menos, que el poderoso Gran Visir Jafar. El juego nos lo presenta con unas características únicas. En primer lugar, y quizá sea lo más importante, es el único personaje con nombre propio. Es decir, casi no hace falta saber nada más de él: el nombre de Jafar tiene un resonancia narrativo-mitológica que lo dota de una personalidad propia. Su presencia casi invisible -se le ve al principio y unas pocas veces más antes del duelo final- actúa, en realidad, como un efecto omnipresente. Casi podemos sentir sus ojos observando al prisionero en todo momento. Ha sido él quien lo ha encerrado en la prisión-laberinto, ha sido él quien ha colocado a los guardias en los diferentes niveles, y, lo más importante, ha sido él quien ha invocado el gran reloj de arena que nos impulsa a ir cada vez más rápido y crea esa sensación de que alguien nos persigue y nos observa.

Su origen lo encontramos en *Las Mil y una noches.* Sherezade nos cuenta que Jafar ibn Yahya es el mejor amigo y visir del tercer califa abasí, Harun al-Rashid, con quien protagonizará la mayor parte de sus aventuras. Sherezade da a entender que el sultán Shahriar debería identificarse con el califa y que su propio padre, el visir del sultán, se identifica con el amigo del califa. De esta manera, Jafar



De izquierda a derecha podemos ver la representación del villano en los fotogramas de las películas de *El Ladrón de Bagdad* de 1924 y *El Ladrón de Bagdad* de 1940 con Sojin, como príncipe de los mongoles, y C. Veidt, como Jafar, y la representación de este en el *Prince of Persia* de 1990 y su versión de djin azul en Sega MegaCD. Como decimos, será la represen-tación de Veidt la que termine dando la imagen definitiva al personaje.

comienza siendo un personaje benéfico: el compañero del héroe.

Para comprender la conversión de Jafar al «lado oscuro» tenemos que conocer la historia de Aladino. En ella, quien recluta al protagonista para buscar la lámpara del genio y que, después, buscará venganza, es un poderoso mago sin nombre. Sherezade sitúa su tierra natal en Occidente, en el Magreb: Una tierra misteriosa y mágica donde se oculta el sol. Mientras que Aladino, no lo olvidemos, vive en el Lejano Oriente.

En la película de 1924, el mago de Occidente se transformará en Cham Shang, quien, junto con Ahmed, es el único personaje con nombre propio. En principio, ni es un mago, ni es de Occidente: Es el príncipe de los mongoles. Sin embargo, a lo largo de la película, se hace con una misteriosa manzana dorada capaz de curar todos los males. Aunque ignoramos si es un guiño de la película a la leyenda o, simplemente, una feliz casualidad, la presencia de esta manzana nos hace pensar en el Jardín de las Hespérides, que los griegos situaban en Occidente, uniendo así al príncipe mongol con el mago de *Las Mil y una noches*. Nótese, por otra parte, la dicotomía, y coincidencia, de situar la magia en el lugar más lejano posible: Occidente para Sherezade, Oriente para los occidentales.

Por su parte, en la película de 1940 asistimos a un giro en los acontecimientos que marcará indeleblemente el futuro de este personaje. El villano ya no es un mago anónimo, ni un príncipe cualquiera. El gran enemigo es, ni más ni menos, que Jafar. El fiel visir del califa Harun al-Rashid se convierte así, por la magia del cine, en un poderoso y ambiciosos visir-hechicero. En la película, al igual que en las *Las Mil y una noches*, anima al califa a disfrazarse y a mezclarse con su pueblo. No obstante, mientras que el compañero de Harun al-Rashid tenía el noble propósito de que el monarca comprendiera las necesidades de sus súbditos, el visir de la película de 1940 lo hace para ver satisfechas sus ambiciones de deponer al legítimo monarca y gobernar él en su lugar. A partir de entonces, se acaban los paralelismos entre ambos. En la película, Jafar termina su conversión e identificación con el malvado mago de Occidente del que nos hablaba Sherezade y se dejará llevar por su ambición para enfrentarse al héroe y a sus compañeros utilizando su magia y el poder que le otorga su posición como gobernante de Bagdad. Será precisamente este Jafar, encarnado por el actor Conrad Veidt, quien pase a la cultura popular. La personalidad y la figura de las que dotó al poderoso visir inspirarían el diseño del Jafar de Disney, formando así, para siempre, parte de nuestro imaginario colectivo. Al mismo tiempo, en el *Príncipe de Persia*, Jafar también se convertirá en el enemigo recurrente. De hecho, su estética apenas variará en los juegos y en las películas posteriores, aunque creemos que destaca la versión de Sega Mega CD, donde nos encontramos a un Jafar convertido en un djin de piel azul (Mechner y Bits Laboratory, 1993).

El villano acaba mal. En su encarnación de mago de Occidente, de príncipe de los mongoles o, como la suma de ambas, el Gran Visir Jafar, será derrotado con habilidad e ingenio. Y, sobre todo, no olvidemos que estamos en un cuento y que los ideales del héroe: el amor por la princesa y el amor por su pueblo, serán siempre más fuertes que la ambición desmedida de Jafar.

La princesa

> «Casarse con Jafar... o morir en una hora».
> Mechner, 1990)

La historia de la princesa que nos cuenta *Prince of Persia* es una retorcida historia de amor. Por un lado, acosada por la ambición de un hombre de una edad similar a la de su padre y, por otro, pretendida por el único afecto que ha tenido encerrada en su lujosa habitación. No tiene nombre. Está definida por su título, es decir, por ser la hija del sultán y, por tanto, la fuente de legitimidad para gobernar Persia. Su historia gira en torno a la del protagonista. A ella solo le basta con saber que lo ama y en confiar en que este la corres-ponda y vaya a rescatarla.

En la princesa de Persia resuenan las historias de sus antecesoras: De Sherezade, hija del visir de Persia y princesa por matrimonio, que vive encerrada en su habitación mientras desgrana historias para su sultán. De Bladur Budur, «La luna llena de todas las lunas llenas», princesa de algún lugar del Lejano Oriente, pretendida por un pillastre y por un malvado mago. De las princesas anónimas de Bagdad y de Basora, en las películas de *El Ladrón de Bagdad*.



De izquierda a derecha podemos ver la representación de las princesas en los fotogramas de las películas de *El Ladrón de Bagdad* de 1924, *El Ladrón de Bagdad* de 1940 y *Simbad y la princesa* de 1958 interpretadas por J. Johnston, J. Dupre y Kathryn Grant, respectivamente, así como la imagen de la princesa de *Prince of Persia* de 1990. Como podemos ver, el decorado que rodea a la princesa del videojuego bebe directamente de la imagen de la princesa de Basora. Además, se puede apreciar como su imagen irá evolucionando al compás de la sensibilidad de los tiempos.

En la versión de 1924, la princesa de Bagdad, sin nombre propio, se encuentra asediada por los pretendientes que asolan el palacio del califa. Las resonancias de la historia de Penélope, princesa de Esparta y reina de Ítaca, son innegables. La película presenta tres pretendientes: el príncipe de la India, el de Persia y el de los mongoles. A ellos se unirá el protagonista, disfrazado como el príncipe de los Mares, los Océanos y de los Siete Palacios. La relación de este con la princesa comienza muy mal para ella, reducida a un trofeo que el ladrón puede robar para pedir un rescate. No obstante, entrará en acción el arquetipo de que la mujer civiliza al hombre. Aquí no discutiremos si dicho arquetipo se corresponde con la realidad o no. Al menos, la princesa ya no es meramente un trofeo. En cierto momento de la historia, Ahmed queda prendado de ella. Mientras que ella lo considera un príncipe y su salvador de las garras de sus pretendientes. Por eso, la princesa le regala un anillo, eligiéndole como esposo. Es entonces, cuando el ladrón comprende que lo está haciendo mal y decide confesarle la verdad: «No soy un príncipe». La princesa se sorprende. «Soy menos que un esclavo de los que te sirven, un miserable, un ladrón». La princesa se horroriza. «Lo que quiero, lo cojo. Te quería a ti. Intenté secuestrarte». «Pero, cuando te tuve en mis brazos, el mundo cambió. La maldad en mí murió». La princesa llora. «Puedo soportar mil torturas, aguantar mil muertes, pero no vuestras lágrimas». Estas escenas finalizan con las únicas palabras que pronuncia la princesa: «¡Rápido! Escóndete de ellos. Si te encuentran conmigo, no tendrán piedad». Le da el anillo y le dice: «Te quiero» (Fairbanks, 1924, min. 1:03:56-1:06:43). Tras esta escena, la trama se desarrolla en paralelo entre las aventuras del ladrón en su viaje y la situación en Bagdad, donde la princesa sufre las acechanzas del príncipe de los mongoles. Este toma la ciudad y pretende casarse con ella. Es entonces cuando el héroe interviene y logra rescatarla, fugándose con ella en la alfombra mágica.

En la versión de 1940, la princesa de Basora, también sin nombre, aparece tumbada en una cama, que después inspiraría el decorado de *Prince of Persia* (Mechner, 1990). Aquí, a pesar de que sigue interpretando el papel de trofeo para el héroe y el villano, este será un poco más activo, solo un poco, al enfrentarse a Jafar siempre que puede.

De hecho, tendremos que esperar a 1958, con la película de *Simbad y la princesa* (Harryhausen y Ju-

ran), para que tenga un nombre, Parissa, y un papel mucho más activo en las aventuras del héroe, Simbad, que sus antecesoras. En el cine, la seguirán la princesa Margiana, *El viaje fantástico de Simbad* (1973), *Farah, princesa de Charnak, Simbad y el ojo del tigre* (1977) y Yasmín, princesa de Ágrabah, *Aladdín* (1992). El protagonismo activo de estas princesas será cada vez más evidente. Por su parte, a la princesa sin nombre del *Prince of Persia* de 1990 la sucederán Farah, princesa de la India, *Prince of Persia: las arenas del tiempo* (2003), Kaileena, emperatriz del tiempo, *Prince of Persia: el alma del guerrero* (2004) y Elika, princesa de Ahura, *Prince of Persia* (2008), quienes ya no estarán esperando al príncipe al final del laberinto-prisión, si no que tomarán parte activa en sus aventuras. Todo ello desembocará en el papel protagonista que Tamina, princesa de Alamut, desempeñará junto al príncipe Dastan de Persia, en la película *Prince of Persia: las arenas del tiempo* (2010).

Al final, ya sabemos que el cuento acaba bien, la princesa de Persia será rescatada: «El tirano Jafar ha muerto, su poder acabado. Fuera, el pueblo de Persia aclama a su princesa... y al valiente joven que la salvó de las fuerzas de la oscuridad. Nunca más será un extraño, a partir de este momento será conocido como... el príncipe de Persia» (Mechner, 1990).

Conclusión

En este artículo hemos querido realizar un acercamiento a las películas que inspiraron el juego *Prince of Persia*, así como un análisis comparativo de su narrativa y puesta en escena de éste con dichas películas. El ambiente oriental, la arquitectura y los decorados, los personajes y sus vestimentas icónicas, el propio personaje de Jafar, que comparten las películas y el videojuego, han creado una historia que se ha independizado de su origen en *Las Mil y una noches* para crear su propia mitología. Quizá el personaje más importante de la historia sea la princesa. A pesar de que apenas habla, o ni tan siquiera dice una palabra, su mera presencia es el motor que pone en marcha al héroe y le da sentido a la existencia del villano. Además, es quien, a lo largo de las diferentes versiones de la historia, más evolucionará y cuya proyección al futuro es más evidente. Gracias a ella, a través de las arenas del tiempo, del cine y de los videojuegos, aun podemos escuchar la voz de Sherezade contando sus historias a la luz de una luna persa.

Bibliografía

Campbell, J. (1972). E*l héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México, DF: Fondo de Cultura Económica.

Clements, R., y Musker, J. (Productores), (Dirección). (1992). *Aladdín* [Película]. Estados Unidos: Buena Vista Pictures.

Fairbanks, D. (Productor), y Walsh, R. (Dirección). (1924). *El Ladrón de Bagdad* [Película]. Estados Unidos: United Artist.

Fernández de Loaysa Babiano, J. C. (2022). Arrakis: De la historia al mito. Imperialismo y mesianismo en Dune. En A. Míguez Santa Cruz, y J. Carandell Rojo (Edits.), *Clío entre neones. El conocimiento histórico y la Ciencia Ficción*. (págs. 63-73). Córdoba: Diputación de Córdoba.

Harryhausen, R., y Juran, N. H. (Dirección). (1958). *Simbad y la princesa* [Película]. Estados Unidos: Columbia Pictures

Korda, A. (Productor), Powell, M., Berger, L., y Whelan, T. (Dirección). (1940). *El Ladrón de Bagdad* [Película]. Reino Unido: United Artist.

López Bellon, P. A. (02 de abril de 2020). *El ladrón de Bagdad. La felicidad hay que ganársela*. Séptimo y noveno arte: https://septimoynoveno.com/el-ladron-de-bagdad-la-felicidad-hay-que-ganarsela/

Mechner, J. (1990). *Prince of Persia* (*Versión* MSDOS) *[Videojuego]*. Brøderbund.

Mechner, J., y Bits Laboratory. (1993). *Prince of Persia (Versión MegaCD) [Videojuego]*. Victor Interactive Software.

Míguez Santa Cruz, A., y Cañas Pelayo, M. R. (2012). Del dios cine y otros héroes. El mito griego a 24 fotogramas por segundo. *Ámbitos,* 53-65. http://hdl.handle.net/10396/8843

Terrero Ferrer, M. J. (2015). *Las mil y una noches: Oriente y Occidente. Culturas en contacto*. Valladolid: Universidad de Valladolid. https://uvadoc.uva.es/handle/10324/54109



Bloody influences: La herencia cinematográfica de Street Fighter II.

Marcos Rafael Cañas Pelayo.
Doctor Europeo por la Universidad de Córdoba.
Profesor de Geografía e Historia en el IES Maimónides.

Palabras clave

Cine, Jean-Claude Van Damme, Street Fighter y Videojuegos.

El viejo tópico de que segundas partes nunca fueron buenas carece de sentido cuando hablamos de la marca *Street Fighter*. Ciertamente, la primera entrega diseñada por Takashi Nishiyama y Hiroshi Matsumoto en 1987 les valió a ambos profesionales un nuevo contrato en Shin Nihon Kikaku (SNK). El juego tuvo una aceptación razonable entre el público de las recreativas por su mueble con botones sensibles que emulaban la recepción de los golpes que sufría cada combatiente (Sol, 2016).

Sin embargo, nada de eso parecía beneficiar a largo plazo a Capcom, la dueña de la recién nacida franquicia de juegos de lucha. Sus dos artífices se mudaban a otra compañía y el producto había alcanzado cierto aprecio (Deheppe, 2023: 46), pero lejos de la categoría de otras marcas rivales. Sea como fuere, aquel vacío de poder creativo se convirtió en una auténtica *blessing in disguise*[1], permitiendo

1 Expresión en inglés que sirve para hacer referencia a un infortunio que termina propiciando importantes beneficios para las personas afectadas por dicho acontecimiento.

una serie de azares improbables que terminaron germinando en el videojuego por excelencia cuando se habla de este género.

Influencias sangrientas

Street Fighter II: The World Warrior fue lanzado al mercado en el año de 1991. Sus dos principales creadores eran dos jóvenes promesas de la industria: Akira "Akiman" Yasuda y Akira Nishitani. Pronto, ambos sintieron que iban a gozar de una gran libertad creativa. Especialmente, no debían verse presionados en exceso por ser muy fieles a la primera parte. Pronto, dictaminaron que habría ocho jugadores iniciales y hasta cuatro jefes finales. Por supuesto, repetirían Ryu y Ken, los dos personajes esenciales de la primera entrega.

La pareja de diseñadores venía bien recomendada por Yoshiki Okamoto, un joven productor que había trabajado con ellos en *Street Fighter'89*. Pese al nombre, este *beat'em up* no tenía ninguna relación con Ryu[2] y los otros luchadores, motivo por el que acabaría siendo rebautizado por Capcom como *Final Fight*. Lo más interesante de Yasuda y Nishitani era su habilidad para los *sprites*[3] a gran escala y una capacidad con pocos precedentes para colocar gran cantidad de *frames*[4] en sus animaciones (Relaño Gómez, 2017: 38). Asimismo, eran muy hábiles aprovechando los movimientos laterales que se permitían en este género. La dirección del título quedó en manos de Noritaka Funamizu.

Indiscutiblemente, el medio cinematográfico supuso una fuente de inspiración constante para los dos Akiras. Dentro de la filmografía luchadora que en aquella época estaba en auge, nos atrevemos a afirmar que ninguna cinta marcó más al futuro videojuego que *Contacto sangriento* (1988). Titulada originalmente *Bloodsport*, estamos frente a un largometraje que supuso un punto de inflexión en la incipiente carrera de Jean-Claude Van Damme, especialista en artes marciales que alcanzaría una tremenda popularidad. Generalmente, se ha vinculado, de forma correcta, esta pieza con otra franquicia célebre en el género como *Mortal Kombat*, ilustre compañera de viaje de ésta que, además, tuvo la osadía de romper el límite moral de que sí se podía matar en sus combates al contrincante. Eso no es incompatible con afirmar que hubo de estar como referente, siquiera en el subconsciente, para el equipo creativo de *Street Fighter II*. No puede olvidarse que Kenzo Tsujimoto, presidente de Capcom, era un reconocido cinéfilo que animaba a toda su plantilla de ilustradores a buscar a las musas en el séptimo arte.



Ken, Chun-Li y Ryu rodeados de influencias. Ilustración de Manolo Shaggy @manolo_shaggyW

2 De igual forma debemos hacer mención a *Street Fighter 2010: The Final Fight* (1991), una bizarra aventura para la NES donde Ken, el compañero de Ryu, inventaba una manera de conseguir superfuerza en el futuro. En Japón no estaba pensando que dicho protagonista fuera Ken, llamándose Kevin, siendo un añadido extravagante de la división norteamericana de Capcom. Huelga decir que se considera fuera de la verdadera continuidad por el *fandom*.

3 Conjunto de imágenes que representan a personas o cosas de manera gráfica, permitiéndose dotarles de efectos de movimiento.

4 Ritmo al que se muestran las imágenes en la pantalla de un videojuego

Dirigida por Newt Arnold, *Contacto sangriento* se centra en *Kumite*, un torneo ilegal de *full contact* que se celebra cada cinco años en Hong Kong. Los guionistas Sheldon Lettich, Christopher Cosby y Mel Friedman compusieron una trama donde Frank Dux, el agente de la CIA encarnado por Van Damme, participa en la mortífera competición liderada por el desalmado Chong Li, nombre de curiosa paronimia con una mítica luchadora de la futura secuela del primer *Street Fighter*. Y es aquí donde apreciamos los vasos comunicantes entre el largometraje, *Mortal Kombat* y la propia intención de Nishitani de trasladar a Ryu a una isla donde una misteriosa organización era el auténtico poder en la sombra (Relaño Gómez, 2017: 40). Es decir, tanto John Tobias y Ed Boon para Midway Games como nuestros protagonistas de Capcom vivían en una lluvia de ideas con muchos enlaces comunes donde *Contacto sangriento* tuvo una importancia no pequeña.

Curiosamente, esta obra no es citada en algunos de los mejores estudios del célebre videojuego, donde se acentúan otros interesantes paralelismos con un par de películas de serie B de suma relevancia para la estética del futuro icono del décimo arte (Hendershot, 2018: 22-25): *El luchador* (1975) y *Calles fuego* (1984), ambas dirigidas por Walter Hill. La primera estaba protagonizada por Charles Bronson y fue estrenada en Japón bajo la cabecera de *The Streetfighter*, mientras que la segunda exhibía un vestuario donde abundaban las chaquetas de cuero y personajes masculinos con peinados que recordaban poderosamente a James Dean en *Rebelde sin causa* (1955).

Cuando el tópico se convierte en arte

La forma de trabajar en los diseños de *Street Fighter II* se basaba en usar estereotipos, pero con mucha habilidad para potenciar esa base en aras de dotar de carisma a cada creación. Por ejemplo, Chun-Li supuso una atractiva *boutade*: una luchadora de origen chino en un videojuego enteramente nipón. Otra muestra sería Zangief, un corpulento y gigantesco luchador ruso que escenificaba a la perfección el tópico que Sylvester Stallone había utilizado en *Rocky IV* (1985), reminiscencia del



Carátulas películas *l luchador* (1975) y *Calles fuego* (1984, dirigidas por Walter Hill.

miedo al poder soviético a lo largo de la Guerra Fría (Candela, 2018: 280-281). En un principio fue bautizado con un poco elegante juego de palabras con el vodka, si bien la ofensiva iniciativa no prosperó. Reflejando el clima de la *perestroika*, una versión de Mijaíl Gorbachov salía en la secuencia que veía la persona a los mandos que conseguía la victoria final con Zangief.

Llegados a este punto es inevitable hacer referencia a Dhalsim, un poderoso combatiente de la India. Si observamos con atención su diseño, pronto nos viene a la mente una de las películas que más han influenciado a cineastas con el aura de Quentin Tarantino: *The Flying Guillotine* (1975). Una cinta imprescindible para comprender también la estética en los juegos de *Mortal Kombat* y cuya continuadora en el género, *The Fatal Flying Guillotines* (1977), es básica para entender los movimientos de Dhasim (Kerr, 2017). La pantalla mostraba un colorido mapa donde el avión de la comunidad gamer iba desplazándose para nuevos desafíos en la vasta geografía del planeta (Parrilla, 2016).

El cuerpo de ilustradores que trabajó con "Akiman" incluía a Motohide Eshiro, un entusiasta programador que había decidido convertirse en profesional de la industria del entretenimiento tras haberse enamorado visualmente de la epopeya cinematográfica de *Star Wars*. De hecho, Eshiro fue uno de los primeros en darse cuenta del potencial de un error que descubrieron en los controles cuando revisaron *Steet Fighter II:* en las fases de bonificación se podía dar un golpe extra sin esperar a una fase de animación donde la persona luchadora se replegara (García, 2023). Una posible falencia que se terminó erigiendo en el punto de arranque de los célebres combos[5] sin los que hoy es inconcebible cualquier juego de lucha que se precie.

Capcom quedó sorprendida con los resultados. De hecho, incluso se ha especulado con que no hubieran visto con malos ojos que, en lugar de una secuela, hubieran apostado por un *brawler* [6] con el mismo título y olvidarse de su predecesora. Todo ello marca una experiencia creativa con pocos precedentes que permitió al triunvirato Okamoto-Yashuda-Nishitani disfrutar de un amplio margen para desarrollar cada cuestión que juzgasen conveniente a su antojo. En especial Nishitani veía que podían ir *in crescendo* con los avances que la tecnología empezaba a permitir en los juegos competitivos desde la era de Atari. Su idea era terminar consiguiendo un auténtico *Battle Royale* que explotara al máximo el potencial de las máquinas recreativas en su época de esplendor (Relaño Gómez, 2017: 39). Desoyendo su propio triunfo anterior, Nishitani insistió en olvidarse de los desplazamientos laterales y focalizar en un aspecto apenas explorado en los juegos de lucha de aquellos días: que las personas que jugaban pudieran competir directamente entre sí[7].

Un aroma que recordaba poderosamente a un género cinematográfico por entonces muy en boga dentro del campo de la acción. De hecho, la conexión entre el frenético cine de puñetazos de los ochenta y comienzos de los noventa va de la mano con la proliferación de una fórmula en que en los salones de juego de España se llamó popularmente como "Yo contra el barrio" (Ciudad, 2023: 3) para definir la clásica aventura gráfica donde los protagonistas van avanzando por zonas urbanas, combatiendo a pandilleros y a otros contrincantes.

Ryu, la primera espada de la saga, representó desde siempre al tipo de héroe combativo y parco en palabras a lo Charles Bronson e incluso algunos pistoleros de Clint Eastwood como el héroe en el crepuscular *western El jinete pálido* (1985). Observar su rostro provoca una inmediata asociación con el manga *Karate Baka Ichidai*, cuyo éxito llevó incluso a varias películas con estrellas como Sonny Chiba

5 Encadenamientos de varios ataques con combinaciones de botones (si bien hay momentos donde puede ser con uno solo) y que permiten infligir un daño al contrincante mucho más poderoso que si se hubieran ejecutado en otro orden o manera.

6 Así se conoce a los videojuegos donde los personajes principales a una sucesión de contrincantes en un avance frenético de escenarios donde no hay excesivas sutilezas argumentales. En el cine actual hay exponente de fantásticas inspiraciones en ese estilo de largometrajes *Non-Stop* como las célebres cuatro películas de *John Wick*.

7 La persona lectora debe entender aquí que en la gran mayoría de los primeros juegos de lucha el sistema era competitivo. Cada jugador/a se medía a la máquina y luego salía una tabla con puntuaciones para determinar quién alcanzaba el triunfo final.

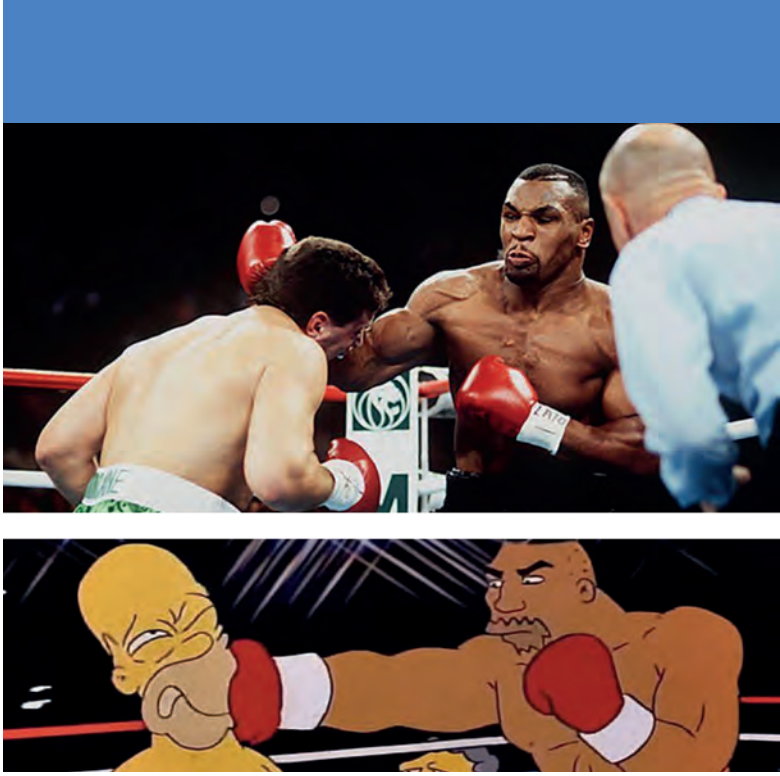
(Jones, 2023), futuro actor fetiche para Quentin Tarantino. Con símbolos tan poco ostentosos como su cinturón negro que lo avala como un maestro, podemos decir de Ryu que: "No busca destacar, valora el esfuerzo, es un hombre de pocas palabras, es un poco misterioso, y no hay nadie similar" (Thorpe, 2018: 19). Así lo definía Yoshioni Ono, quien terminaría siendo el director de *Street Fighter V*. De hecho, como este mismo protagonista destacaría, la condición de torneo mundial ayudaba a amplificar a la comunidad *gamer*, al existir luchadores de todos los rincones del planeta.

Además, existían nos pocas conexiones con otras cintas clásicas de artes marciales como *Operación Dragón* (1973), máximo exponente dentro de la filmografía de Bruce Lee (Sánchez, 2023) sobre infiltraciones en torneos de gran competitividad (Kong Lui, 2010).

Otro hecho muy curioso ocurrió alrededor del intento del equipo creativo del videojuego a la hora de aprovechar a uno de los boxeadores con mayor fama de terrorífico para sus contrincantes: Mike Tyson representó el modelo que propició la irrupción de Balrog. No obstante, en un principio el nombre de dicho púgil virtual era todavía más evidente: M. Bison. A última hora, se modificó su denominación para el mercado occidental en aras de evitar posibles demandas. Gracias a ello, el villano final de la saga pasó a ser conocido así, mientras que el deportista asumía el manto de Balrog, propiciando que el luchador español pasará a ser llamado Vega.

Muchos años después, Tyson se mostró tan asombrado como complacido del velado homenaje (Flores, 2019). Sea como fuere, basta ver el modo intimidatorio de pelear de Balrog para identificar el toque que una serie de animación como *Los Simpson* tomó prestado para el agresivo Drederick Tatum. Tyson ha sido una fuente de inspiración para el celuloide por su auge y caída, algo especialmente notorio en el personalísimo documental que le filmó Spike Lee: *Undisputed Truth* (2013).

En su biografía ficticia, se especifica que Balrog sufrió la desgracia de matar a otro boxeador en combate, una tragedia que recuerda al John Wayne de *El hombre tranquilo* (1952). Su circunstancia chocaba con la colosal figura de Honda, un campeón de sumo que es el *yokozuna* imbatible que busca nuevos retos fuera de una competición que domina.



Abajo, personaje de Drederick Rufo Tatum en la serie de *Los Simpson*, de gran parecido con Mike Tyson.

Por su lado, Vega representa un luchador español que elevará al máximo el componente de *folklore* y tópicos sin excesivo análisis: su lugar de lucha en Cataluña permite ver de fondo un *tablao* flamenco. No en vano, Genyo Takeda, uno de los primeros creadores de Nintendo, había auspiciado a la figura de Don Flamenco en su juego de boxeo *Punch-Out!!*, otra recreación del cliché (Muiña Fano, 2014). Eso sí, a nivel de dificultad, pronto se erigió como uno de los más notables miembros de Shadaloo, combinando el estilo *ninjitsu* y los ademanes de un torero hispano. A nivel político, un error en la bandera dibujada propició que desde entonces quedara asociado a la ideología franquista.

Síndrome Van Damme

En una política astuta, Capcom no se precipitó en sacar una nueva versión del exitoso videojuego que estaba arrasando en las recreativas. La década de los noventa conoció hasta cinco versiones (García, 2023) oficiales de *Street Fighter II*, cifra más que notable y sin contar las pirateadas hechas fuera del sello de la compañía. Cada una de las mismas detectaba errores, los editaba y aportaba elementos atractivos que enriquecían un producto ya de por sí muy logrado.

Por ejemplo, Jeff Walker disfrutaba yendo a las salas recreativas norteamericanas para ver de primera mano la recepción popular de esta gallina de los

huevos de oro. En calidad de director de ventas de Capcom en los Estados Unidos, quedó fascinado por la discusión de dos muchachas alrededor de poder escoger a Chun-Li para combatir. Aquella simple anécdota le ilustró dos cosas que provocarían su inmediata llamada a Japón: *Street Fighter II* tenía un gran potencial dentro de la audiencia femenina más allá del tópico de los juegos de lucha como algo varonil y, en idéntica importancia, debían dar la posibilidad a su *fandom* de poder coger al unísono al mismo personaje, diferenciándolo con la paleta de colores (Cañas Pelayo, 2022).

Era el clima perfecto para una ambición que terminó saliendo decepcionante. Si bien debió erigirse en el clímax de todo lo que había supuesto *Street Fighter II* en el mayor apogeo de su fama, el largometraje de imagen real con el famoso conjunto de luchadores terminó convirtiéndose en uno de los grandes reveses en la historia de la franquicia. Kenzo Tsujimoto, presidente de Capcom, llevaba mucho tiempo pensando que la expansión transmedia a la gran pantalla era algo inevitable, habida cuenta del cariño que gozaba entre un importante sector de la audiencia juvenil aquella pléyade de leyendas de los 16-bits (Thorpe, 2020:18).

Varios motivos explican la caída en desgracia en el celuloide, empezando por algunas decisiones de libreto: Blanka y Charlie Nash, dos jugadores bien diferenciables, eran fusionados en el guion de Steven E. de Souza (asimismo director del film) sin que ello aportara nada positivo. De hecho, se desperdiciaba el colorido del primero, con reminiscencias al increíble Hulk, tan exitoso en el cómic como en su serie de televisión a finales de la década de los setenta (Brooks, 2021). Aparentemente, hubo un acierto de *casting* que sonaba a saldar una deuda histórica: Jean-Claude Van Damme, el gran héroe de *Contacto sangriento*, brindaba su caché como estrella para dar vida al coronel Guile. Sea como fuere, el aura del especialista en artes marciales quitó coralidad a un universo ficticio que brillaba especialmente por lo equilibrado de sus fuerzas. Probablemente, incorporar a una actriz como Ming-Na Wen en el papel de Chun-Li aportaba grandes posibilidades, pero su figura quedaba oscurecida (al igual que las de Ryu o Ken, entre otras) para mayor lucimiento de Guile, una pieza básica del engranaje, pero nunca con esa distancia del resto. De hecho, suele ser unánime, como bien es conocido en YouTube, que buena parte del éxito del marine radica en su carismático tema musical, el cual prácticamente pega con cualquier momento que se quiera rodar: desde un episodio de El Príncipe de Bel-Air o la muerte de Mufasa para *El Rey León* de Disney (Thorpe, 2019: 27). Su escenario recordaba poderosamente a la exitosa *Top Gun* (1986), protagonizada por Tom Cruise.

Van Damme en exclusiva consumía 8 millones de los 35 estipulados por Universal Pictures para el rodaje. A nivel de cotilleo, se hizo muy célebre su romance con su compañera de rodaje Kylie Minogue, quien daba vida a Cammy, luchadora británica que recibió una enorme acogida desde su incorporación en un paquete de expansión para el videojuego original. (Esposito, 2020: 19-84).



Personaje del Coronel Guile en *Street Fighter II*.

Sea como fuere, el peso de la marca que ya era el videojuego justificó los 100 millones de dólares recaudados alrededor del globo. Por motivos desafortunados, sería también una cinta de culto en cuanto a que supuso la última oportunidad de ver a Raúl Juliá, quien representaba al malvado M. Bison (Hendershot, 2018: 68-71). Pese a sufrir un cáncer de estómago en proceso acelerado, el actor portorriqueño dio una demostración de profesionalismo que, además, en su caso tenía un componente emotivo: sus propios hijos eran fanáticos de *Street Fighter II* y quería regalarles su aparición.

Oasis cartoon

La industria del anime no podía permanecer ajena al potencial que tenía *Street Fighter* en el imaginario popular. Particularmente, el fracaso de la película de imagen real potenció al máximo a *Street Fighter II*: La película, considerada todavía a día de hoy como un auténtico hito dentro de la relación del mítico videojuego con el séptimo arte. Los estudios de animación de Group TAC cosecharon tal cantidad de alabanzas que prolongaron de inmediato la buena fortuna con una serie de animación que hallaría hasta dos versiones estadounidenses en la década de los noventa (Cañas Pelayo, 2022).

De hecho, la primera escena, una pelea entre Ryu y el gigante tailandés Sagat, ya era un homenaje a la primera entrega de la franquicia. La macabra organización criminal Shadaloo, un auténtico cártel de mortíferos luchadores, adquiere aquí tintes realmente amenazantes en un argumento que podría pasar como un frenético *thriller* con sanas ambiciones de ser un *blockbuster*.

Recientemente editada en tirada limitada para Blu-ray, la obra muestra curiosidades como las diferencias entre la versión japonesa y la americana, especialmente en temas musicales. Muy controvertida resultó la escena de la ducha donde Chun-Li es atacada por Vega, mostrándose el desnudo de la contendiente china. En realidad, bajo el prisma actual, la luchadora tiene una secuencia de sumo empoderamiento, puesto que es capaz de sobrevivir en una situación de máxima vulnerabilidad, algo así como si Marion Crane lograse arrebatar el cuchillo a Norman Bates y expulsarlo a golpes del cuarto de baño en *Psicosis* (1960). Mucho más machista resulta que los desnudos de los guerreros masculinos de *Street Fighter* jamás se muestren mientras son expuestos por Bison, cosa que sí ocurre en el anterior caso. De cualquiera manera, el gran daño para la carismática Chun-Li vendría con su *spin-off* de imagen real *Street Fighter: La leyenda* (2009), cuyos resultados quedan alejados del potencial de la protagonista.

Con todo, el largometraje animado que mencionamos es digno heredero del videojuego del que proviene. Es conveniente aquí reseñar la precuela bautizada como *Street Fighter Alpha (Street Fighther Zero)* (1999) narración del reencuentro entre Ryu y Ken, los dos grandes protagonistas masculinos de la saga, con motivo de la muerte de su común maestro. El "terrible" Akuma sería la némesis que la pareja combatiente debería afrontar, si bien las críticas generalizadas subrayaron un descenso en la calidad de las escenas de acción.



Película *Street Fighter: El puño asesino* (2014)

Masaomi Kanzaki aprovecharía aquella coyuntura para narrar en formato anime la epopeya de Ryu, el luchador errante más famoso de los juegos de lucha, ambientada claramente en un mundo con la estética de *Street Fighter II* (Capote Pérez, 2017). Esta serie de cómics son interesantes porque surgieron en base a los conceptos iniciales de diseño, algo que explica situaciones como tener a Blanka en calidad de esbirro del malvado M. Bison.

Con todo, una modificación mucho más sencilla de perdonar que la muerte de Ken en los efímeros cómics editados por Malibu del guionista Len Strazewski (Hendershot, 2018: 78-79). En el futuro, los tebeos bajo el sello Udon fueron una fuente de inspiración para *Street Fighter: El puño asesino* (2014), película de orígenes con Ryu y Ken, sobresaliente en cuanto a sus exquisitas coreografías de artes marciales.

Un eterno Hadouken

El estilo de *Street Fighter II* llega hasta nuestros días, pudiendo ser considerada la primera imagen que viene a cualquier persona cuando se le habla de este ciclo de lucha. Por ejemplo, durante el *crossover* que mantuvieron estos personajes con *Las Tortugas Nija*. Una alianza natural que, bajo el sello de IDW Publishing desembocó en una miniserie de cinco números en 2023 que rendía tributo a dos iconos de los noventa. De hecho, por su trama, la cual gira alrededor de un enigmático torneo en Atlantic City, cuesta poco imaginar que hubiera podido ser tal cual el argumento de un videojuego noventero que hubiera surgido de la fusión entre Capcom y Konami. Creados como leyendas del cómic underground por Kevin Eastman y Peter Laird, los discípulos del maestro Splinter han hallado en los beat'em ups una fuente de la eterna juventud.

Resulta innegable que el año de 1992 marcó un punto de inflexión sin precedentes en la recepción de la cultura japonesa en España (Capote Pérez, 2017). El exitoso estreno de *Akira* se sumaba a la creciente popularidad en la pequeña pantalla de series animadas como *Los Caballeros del Zodíaco* o *Dragon Ball,* entre otras. Editoriales en lengua castellana como Forum irían apostando gracias a esos éxitos por los productos que vinieran desde el país del Sol Naciente.

Dentro de ese clima, un juego tan emblemático como *Street Fighter II* quedó bendecido por la creciente proliferación de videoconsolas domésticas en lugar del clásico ordenador de casa. Super Nintendo, SEGA o Game Boy se convirtieron en buques insignias para toda una generación que pronto acogió al elenco del videojuego de lucha como uno de sus predilectos.

Los 16-bits sentaban de maravilla a una apuesta que, además, vendría acompañada de una de las mejores caratulas jamás concebidas en el medio, perfecta fusión estética japonesa y occidental (Hendershot, 2018: 58-59). Hubo algunas incorporaciones censoras como en uno de los célebres *bonus*: en lugar de apilar y golpear barriles de gasolina lo harían con ladrillos al estilo *Kung Fu* (1972-1975). Otras fases de bonificación tendrían resonancias a Super Mario (Thorpe, 2019: 20) destrozando barriles o incluso coches.

La indudable relación entre cine-videojuegos y cómics ha ido escenificando una sintonía cada vez mejor desde aquella primera iniciativa de Activision al adquirir los derechos para poder llevar a las primeras computadoras caseras una adaptación de los célebres *Cazafantasmas* (Capote Pérez, 2014). *Street Fighter* ha sobrepasado con holgura sus primeros dominios en los salones recreativos para afincarse como icono de la cultura pop (Thorpe, 2019: 16-29). Sirva como muestra un ejemplo relacionado con un deporte de masas tan seguido como el fútbol, concretamente en una nación tan devota a esa causa como Argentina.

La historia comenzó en 2020, debido a los rumores de que el estadio Alberto José Armando, popularmente conocido como "La Bombonera", sede del club Boca Juniors, iba a introducir algunas reformas para modernizar sus instalaciones. En un emotivo artículo para la revista futbolera *Líbero,* se recordaba que el antiguo alambrado boquense había permitido estampas como la del goleador Gabriel Omar Batistuta trepando el alambrado como si fuera Vega en *Street Fighter II* (Requeijo, 2020/2021: 30-35). Indiscutiblemente, apelar a la nostalgia noventera era uno de los pocos argumentos que se podían dar frente a un avance tecnológico que era pertinente y podía mejorar la seguridad.

De hecho, en un curioso símil con algunas sagas cinematográficas, la segunda entrega de este juego de lucha se mantiene como el referente incontestable que matiza y tiende involuntariamente incluso a que el público subestime otras secuelas. Igual que con *El imperio contraataca* (1985), *El Padrino II* (1974), *Regreso al futuro II* (1989) o *Terminator 2: El juicio final* (1991), nos hallamos frente a un tótem intocable que ostenta la condición de joya indiscutida de la corona. Probablemente, el verdadero único gran problema del videojuego *Street Fighter III* fue cargar con la losa de inmediata sucesora de una predecesora ya con rango de obra maestra (Segura Alcalde, 2022: 197).

En cuanto a producción bibliográfica, la franquicia sigue generando mucho interés del público, lo cual explica que incluso ya tenga su propio libro de recetas inspirada en su universo (Rosenthal, 2021). De hecho, la propia comunidad de fans de la saga podría permitir en el futuro algunas historias para el celuloide. Por ejemplo, durante la década de los noventa del pasado siglo hubo un auténtico circuito de competición en las máquinas recreativas del sur de California (Hendershot, 2018: 34-37) que propició la aparición de verdaderos "buscavidas" que nada habrían tenido que envidiar al habilidoso jugador de billar encarnado por Paul Newman en 1961.

Bibliografía

Brooks, Nicholas, "Street Fighter: Why is Blanka's Skin Green?", CBR, 9 de mayo de 2021. Enlace en red: https://www.cbr.com/street-fighter-blanka-green-skin/#:~:text=At%20a%20glance%2C%20Blanka%20looks,he%20also%20learned%20to%20fight.

Candela, Antonio, *Universo Stallone: La primera etapa del mito 1946/1992*, Applehead, Málaga, 2018.

Cañas Pelayo, Marcos Rafael, "Chun-Li, de Street Fighter II: la primera luchadora de un videojuego", *Las Furias Magazine*, 25 de octubre de 2022. Enlace en red: https://www.lasfuriasmagazine.com/chun-li-street-fighter-primera-luchadora/

Capote Pérez, Luis Javier, "ZN Cine: Street Fighter II. La película de animación", *Zona Negativa*, 22 de septiembre de 2014. Enlace en red: https://www.zonanegativa.com/zn-cine-street-fighter-ii-la-pelicula-de-animacion/

Capote Pérez, Luis Javier, "Street Fighter II, de Masaomi Kanzaki", *Zona Negativa*, 1 de mayo de 2017. Enlace en red: https://www.zonanegativa.com/street-fighter-2-de-masaomi-kanzaki/

Ciudad, José Ángel (dir.), *Yo contra el barrio: La guía de los Beat'Em Ups*, Game Press, 2023.

Deheppe, Laurent (ed.), "Les 100 jeux qui ont marqué une décennie folle!", *Retro Gamer: Le magazine collector du jeu video!*, nº 28 (juillet-septembre 2023), pp. 24-51.

Esposito, Trevor, *Street Fighter Compedium: A definitive History,* Independently Published, New York, 2020.

Flores, Javier, "Street Fighter: Mike Tyson no sabía que fue la inspiración para un personaje", *Latam* IGN, 17 de julio de 2029. Enlace en red: https://latam.ign.com/street-fighter-ii-pinball/61354/news/street-fighter-mike-tyson-no-sabia-fue-la-inspiracion-para-un-personaje

García, Rubén [Nintendatos]. (31 de marzo de 2023). *Curiosidades de Street Fighter II* [Archivo de vídeo]. YouTube: https://www.youtube.com/watch?v=OlwXsO-pC7w

Hendershot, Steve, *Street Fighter: El arte y la innovación detrás de la saga que lo cambió todo*, Minotauro, Barcelona, 2018.

Jones, Darran (ed.), "Ryu", *Retro Gamer: Special Edition: Greatest Gaming Icons* (2023), pp. 96-99.

Kerr, Elizabeth, "Filmart: *How the Flying Guillotine* influenced everyone from Tarantino to *Street Fighter, The Hollywood Reporter,* 14 de marzo de 2017. Recuperado de: https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/filmart-how-flying-guillotine-influenced-tarantino-street-fighter-985947/

Kong Lui, Chi, "Exploring the impact of UFC and MMA on Street Fighter", *Gamecritics.com,* 28 de julio de 2010. Enlace en red: https://gamecritics.com/chi-kong-lui/exploring-the-impact-of-ufc-and-mma-on-street-fighter/

Muiña Fano, Víctor, "Vega: el torero preconstitucional de Street Fighter", *La Soga Cultural*, 1 de octubre de 2014. Enlace en red: https://lasoga.org/vega-el-torero-preconstitucional-de-street-fighter-2/

Parrilla, Javier, "Street Fighter II: Análisis retro", *Hobby Consolas*, 13 de febrero de 2016. Enlace en red: https://www.hobbyconsolas.com/reportajes/street-fighter-ii-analisis-retro-136806

Relaño Gómez, Joaquín, *Final Round: El legado de Street Fighter*, Héroes de Papel, Sevilla, 2017.

Requeijo, Alejandro, "La Bombonera: Réquiem por un alambrado", *Líbero,* nº 35 (invierno 2020/2021), pp. 30-35.

Rosenthal, Victoria, *Street Fighter: The Official Street Fighter Cookbook,* Pocket Books, New York, 2021.

Sánchez, Adrián, *Operación Dragón. El libro del 50 aniversario*, Notorious Ediciones, Madrid, 2023.

Segura Alcalde, Enrique, *Arcade Classics Reloaded: ¡A toda máquina!,* Dolmen, Palma de Mallorca, 2022.

Sol, Bruno (coord.), "Street Fighter II", Retro Gamer: *La publicación definitiva sobre videojuegos clásicos*, nº 15 (abril de 2016), pp. 8-17.

Thorpe, Nick, "Street Fighter: Golpe a golpe", *Retro Gamer,* nº 24 (julio de 2018), pp. 16-29.

Thorpe, Nick, "La evolución de Mortal Kombat", *Retro Gamer*, nº 28 (julio de 2019), pp. 12-21.

Thorpe, Nick, "La guerra de los 16-bits: Nintendo vs. Sega", R*etro Gamer*, nº 32 (julio de 2020), pp. 10-21.

VV. AA., *The Art of Street Fighter*, Udon Entertainment, Ontario, 2021.



Mortal Kombat y cine: un viaje y tornaviaje único y fascinante.

Marcos Sala Ivars.
Acredit. Profesor Ayudante Doctor.
Universidad Rey Juan Carlos.

Resumen

Mortal Kombat es una conocida saga de videojuegos iniciada por Ed Boon y John Tobias en 1992, y lanzada por la compañía Midway como respuesta a los juegos *Street Figther* de la empresa Capcom. Aunque el principal atractivo de esta franquicia sea el uso de la extrema violencia y golpes sanguinolentos rozando el *gore*, en este artículo nos centraremos en los trasvases entre cine y videojuegos en torno a *Mortal Kombat*. Para ello, analizaremos su narrativa a través de sus personajes, y estableceremos un vínculo entre los principales videojuegos de la saga, la primera adaptación cinematográfica (1995) y el caso del noveno videojuego de la franquicia, *Mortal Kombat* (2011).

Palabras clave

Mortal Kombat, Cine, Videojuegos, Wuxia, Fatality.

Introducción: Un mundo extremadamente complejo, para una premisa bien simple

"Darse de tortas", ya está, esta es la premisa en la que se basan los videojuegos de lucha. En concreto, la saga *Mortal Kombat* (MK) podríamos decir que extiende este concepto a "darse de tortas hasta la muerte". Esta era la principal baza que quería explotar la compañía Midway a través de los creadores de la saga MK, como respuesta a los exitosos videojuegos *Street Figther* de la compañía Capcom. El lanzamiento de MK en 1992 pretendía eclipsar la segunda entrega de la saga de Capcom, *Street Figther II* (1991), considerado por muchos especialistas como la más emblemática de la saga. Aunque podríamos citar multitud de diferencias entre ambos, la más llamativa se produce al final de cada combate. Mientras que en *Street Figther* los luchadores acaban magullados y pierden la consciencia, en MK se favorece su muerte. El fallecimiento se sobreentiende en la mayoría de los casos al no aparecer vestigio del luchador derrotado, pero se hace notoria cuando se ejecutan

sus famosos *fatality*, pudiendo decapitar, empalar, lacerar, desollar o desmembrar al adversario una vez se ha vencido. Sobre esta simple premisa de gusto por la violencia gratuita, en las últimas dos décadas el universo MK ha crecido hasta una complejidad inabarcable en este artículo. No obstante, intentaremos ofrecer una perspectiva resumida de los hechos.

La historia de MK se fundamenta en la conquista de mundos o de "realidades", siendo requisito indispensable para que "un mundo conquiste a otro", tener el beneplácito de los dioses ancestrales. Para gozar de tal favor, el mundo conquistador debe ganar 10 torneos de artes marciales consecutivos, donde se enfrentarán los mejores guerreros/as de cada lugar. En este contexto, el Mundo Exterior, dominado por el emperador Shao Khan, intenta continuadamente conquistar la Tierra. La historia del primer juego comienza cuando la Tierra ya ha perdido nueve de los diez torneos. A partir de aquí, las sucesivas victorias del lado terrestre harán que se generen más torneos y complejidades argumentales. A través de los siguientes seis juegos (1993, 1995, 1997, 2002, 2004, 2006), se pasó de los siete personajes jugables (si sumamos los no seleccionables, harían un total de diez), a sesenta y tres, cada uno con su propia historia, entretejida en la línea argumental del juego. Por si fuera poco, la franquicia cuenta con otros cuatro juegos que desarrollan precuelas o historias paralelas basadas en ciertos personajes. Con la aparición de innumerables líneas argumentales, fruto de las decenas de nuevos luchadores, a cada cual más poderoso que el anterior, determinar una narrativa coherente era cada vez más complejo, por lo que Ed Boon decide poner un punto y final con el que ordenar la saga, naciendo en 2006 *Mortal Kombat: Armageddon*. Con este título se recuperan todos los luchadores de las anteriores entregas, incluidos aquellos que habían fallecido, creando una nueva línea argumental vinculada con los dioses ancestrales, que pudiera ordenar todo lo acaecido hasta el momento. Pero el desgaste era irreversible, la saga se había vampirizado a sí misma hasta consumirse, siendo el prólogo de *MK Armageddon* una sentencia premonitoria de estos videojuegos:

> *Han existido muchos luchadores de gran poder con el paso de los milenios. Tras varias eras de Mortal Kombat se ha causado un gran desgaste en los reinos. El punto crítico finalmente se ha alcanzado.*
>
> *Se predijo que los combatientes algún día serían muy poderosos y demasiado numerosos. Si se les permitiese seguir sin control, los intensos combates debilitarían y romperían los reinos, trayendo el Apocalipsis.*
>
> *Los dioses antiguos exigieron la creación de una salvaguardia para evitar la destrucción total... una que se valdría de la insaciable sed de sangre de los luchadores. Como polillas hacia la llama, ellos serán atraídos a luchar.*
>
> *En el ápice de la destrucción, las alianzas se romperán, y los pasados odios serán reavivados. Finalmente, se librará la batalla final.*
>
> *El Armagedón ha comenzado.*

Con un universo MK tan expandido que era prácticamente imposible de abarcar, en 2008 Midway y Ed Boon deciden ampliarlo todavía más con el juego *Mortal Kombat vs. DC Universe*, fusionando las realidades de la franquicia MK con la de los cómics DC, pudiendo enfrentar a Batman, Joker, Superman, Darkseid, Flash, Wonder Woman... a los luchadores "clásicos" de MK. Aunque este juego no sería considerado canónico en la saga, supondría el nacimiento de la famosa serie de videojuegos *Injustice*, centrada en el universo DC. El descontrol al que se había llegado con este último juego coincidió con la bancarrota de Midway, naciendo NetherRealm Studios, la propia compañía de Ed Boon, que compró los derechos de MK. Es entonces cuando, en 2011, surge la considerada novena entrega, titulada simplemente *Mortal Kombat*, ya que supone un reinicio de la saga, volviendo a los orígenes de la misma a través del recurso de los viajes en el tiempo y realidades paralelas. Hasta día de hoy, tres juegos más se han lanzado, volviéndose a iniciar la franquicia, con una nueva línea temporal

en el último de ellos, MK1 de 2023. Sin embargo, ninguno de ellos gozará de la especial capacidad de simbiosis entre cine y videojuegos que logró MK2011.

Los personajes y sus historias, conductores de *Mortal Kombat*

En este apartado, trataremos breve y exclusivamente aquellos personajes nacidos de trasvases con las artes cinematográficas. En este contexto, es importante mencionar el género *wuxia*, o cine caballeresco chino, como una de las principales fuentes de inspiración para el común de los luchadores. En este género es habitual ver poderes sobrenaturales propios de dioses o superhéroes, algo de los que se ha nutrido el universo MK. En concreto, los creadores del videojuego han reconocido que la serie de películas *Zu Warriors* (1983-2011), producidas en China, son las que más les han influenciado en la creación de algunos de sus personajes más icónicos.

Raiden sería uno de ellos. Dios del trueno, ocupa el papel de protector de la Tierra, dirige y reúne a los guerreros que lucharan por el bando terrestre en los MK, siendo él también uno de los combatientes. El nombre y la mitología asociada proviene de la cultura japonesa, pero su papel se asemeja más al dios del trueno nórdico o Thor. En este personaje confluyen todas las odas al género cinematográfico wuxia, a través de una joya de culto del cine de los años 80, *Golpe en la Pequeña China* (1986), de John Carpenter. Aquí vemos a Relámpago, uno de los tres magos al servicio del villano Lo Pan, llamados Los Tres Tormentas. Este guerrero comparte no sólo los poderes para controlar los rayos, sino también el peculiar sombrero del personaje de MK.

Liu Kang es uno de los mayores protagonistas de la saga MK. Al verlo, queda clara su inspiración en el actor y artista marcial Bruce Lee, destacando la película de 1973 *Operación Dragón*. Sin embargo, también bebe de otro actor contemporáneo a Lee, Gordon Liu. En cuanto a su historia narrativa, John Tobias afirmó que se había inspirado en la leyenda de Minamoto Yoshitsune, famoso guerrero japonés del siglo XII.



Screenshots del videojuego *Mortal Kombat 11* en la parte de arriba (2019, NetherRealm Studios y Warner Bros.), y las películas *Mortal Kombat* abajo a la izquierda (1995, New Line Cinema) y *Golpe en la pequeña China* (1986, 20th Century Fox).

Sonya Blade fue una inclusión casi forzosa por dar un toque femenino a la saga. Sin embargo, una vez Boon y Tobías se pusieron manos a la obra en la creación del personaje, la principal referencia fue la actriz y artista marcial Cynthia Rothrock, especialmente en sus películas *China O'Brien* I y II de 1990.

Nigthwolf es un héroe de la tierra, concebido para dar protagonismo a las culturas norteamericanas precolombinas. Está basado en el personaje Red Wolf de comic Marvel (1970). Sin embargo, los desarrolladores de MK tenían en mente la interpretación del mismo como un semidios de culturas ancestrales llevado a la gran pantalla como Dark Wolf, en el filme *Tygra: Hielo y Fuego* (1983).

Kabal es un guerrero terrestre, su afiliación pasa del bien al mal, aunque generalmente se le considera aliado. Su principal característica es su máscara y cuerpo deformado, siendo su principal inspiración cinematográfica la raza de los Tusken de la saga *La Guerra de las Galaxias* (1977).

Kenshi es un luchador ciego japonés que blande una katana, por lo que las vinculaciones con la famosa saga de chambara jidai geki (películas de época sobre combates de samuráis) es obvia. Sin embargo, en línea con el gusto del equipo MK por el cine "ochentero", habría que tener en cuenta la película *Furia Ciega* (1989).

Shao Khan es el villano definitivo de MK, y emperador del Mundo Exterior. Aunque sus creadores afirman haberse inspirado en el personaje Darth Vader de la saga *La Guerra de las Galaxias* (1977), lo cierto es que su diseño es calcado a Shredder (1984), villano de los comics *Las Tortugas Ninja*, que más tarde se convirtieron en serie animada y películas.

Shang Tsung es uno de los villanos clásicos de MK. Como hechicero y artista marcial, Boon y Tobías se inspiraron en Lo Pan, el principal antihéroe de la ya mencionada película *Golpe en la Pequeña China*.

Goro, príncipe del Reino Subterráneo de Shokan, es uno de los jefes finales clásicos. Los creadores del juego aseguran haberse basado en las creaciones de Ray Harryhausen representando Kali, en la película de 1973 *El viaje fantástico de Simbad*. De igual forma, sería tomado este modelo para la creación de otros personajes de MK como Kitaro o Sheeva.

Kano es un luchador terrestre que, por sus vinculaciones con la mafia, cambia de bando según le conviene. Su principal característica es el implante robótico de su cara, destacando su ojo rojo resplandeciente. Esta idea fue tomada de *Terminator*, la película de 1984.

Baraka pertenece a una raza de seres monstruosos llamados Tarkatans. La falta de pelo, orejas y, especialmente, los dientes, fueron tomados del vampiro *Nosferatu* (1922), aunque por afinidad también se menciona la miniserie *Salem's Lot*, de 1979.

Sindel es la esposa de Shao Khan y ha tenido bastante peso en los argumentos de varios MK. Para su concepción fue clave la película de 1988 *Elvira, reina de las tinieblas.*

Quan Chi es el brujo que fue creado para sustituir a Shang Tsung en el universo MK. Aunque bebe indudablemente del género wuxia, cuando el director artístico Steve Beran encargó su diseño a Solomon Gaitan de diseño de personajes le dijo: "me gustaría una mixtura entre Bela Lugosi y Boris Karloff".

Shinnok es un dios antiguo de la muerte y la destrucción que actúa como jefe final en varios MK. Su creación estuvo basada en el emperador Palpatine de la saga cinematográfica *La Guerra de las Galaxias*.

Johnny Cage, es ya de por sí un personaje que combina cine y videojuegos, al tratarse de un actor de películas de artes marciales que se ve envuelto en el universo MK como defensor de la Tierra. Para su creación, la principal fuente de inspiración fue el también actor y artista marcial Jean-Claude Van Damme, especialmente en su papel en la película *Contacto Sangriento*, de 1988.



Screenshots del videojuego Mortal Kombat 9 (2011, NetherRealm Studios y Warner Bros.) y las películas Contacto Sangriento (1986, Cannon) y Mortal Kombat (1995, New Line Cinema).

Al margen de estos personajes, muchos otros fueron desarrollados para MK, aunque sin claras y contrastadas evidencias de verse influenciados por el cine. Sin embargo, desde el *crossover* MK vs DC, diferentes personajes de películas, generalmente de terror o acción, han ido apareciendo en este universo. Es el caso, por ejemplo, de Freddy Krueger (*Pesadilla en Elm Street*, 1984), Jason Voorhees (*Halloween*, 1978), Depredador/Predator (*Depredador,* 1987), Alien (*Alien*, 1979), Leatherface/Cara de Cuero (*La Matanza de Texas*, 1974), T-800 (*Terminator*, 1984), Robocop (*Robocop*, 1987) y John Rambo (*Acorralado*, 1972).

Una colorida paleta de ninjas

Uno de los rasgos visualmente más atractivos y reconocibles de MK es el uso de colores para crear diferentes personajes sobre una base similar. El mejor ejemplo de este recurso, tan simple como efectivo, es el de los guerreros "ninja": Scorpion (amarillo), Sub-Zero (azul), Reptile (verde), Ermac (rojo), Rain (morado), Tremor (marrón), Smoke (gris), Noob Saibot (negro), Wu Lae (blanco), Hydro (turquesa) y Chameleon (multicolor/tornasolado). También podemos encontrar *ninjas* femeninas en los juegos, como son los casos de Frost (azul) y Khameleon (blanco/multicolor/tornasolado), utilizando la misma indumentaria que los hombres. Cada uno de estos personajes tiene una serie de poderes sobrenaturales, generalmente asociados a elementos de la naturaleza que comparten tonalidad con el color de sus ropajes y máscaras.

Al ahondar sobre el concepto de "mujer ninja" o *kunoichi*, destacando la sexualidad del cuerpo femenino con exiguos ropajes y portentosos atributos, los creadores de MK encontraron en la paleta de colores una nueva forma de explotar nuevos personajes. Así, podemos encontrar a Kitana (azul), Mileena (rosa), Jade (verde) y Scarlet (rojo).

Ed Boon y John Tobias son declarados fans de la estética *cyberpunk*, por lo que crearon una excusa para introducir *cyborgs* y robots en MK a través de *ninjas*. Una vez creado uno cibernético, sólo tuvieron que aplicar la técnica de la paleta de colores para dar a luz un sinfín de personajes, cada cual con su propia historia: Cyrax (verde), Sektor (rojo), Smoke (gris), Triborg (negro), Scarlet (rojo), Sub-Zero y Frost (azul).

Lo que surgió como una fácil y barata estrategia de crear diferentes personajes sobre un mismo molde, acabó sentando las bases del universo MK, siendo muchos de ellos protagonistas de varios juegos, así como adaptaciones a la pequeña y gran pantalla, tanto en animación como en imagen real.

De todos ellos, Scorpion y Sub-Zero, por ser los primeros, sentaron las bases de estos asesinos de MK, creando, a grandes rasgos, dos bandos diferenciados. Los Lin Kuei (Sub-Zero, Frost, Triborg, Cyrax, Sektor y Smoke) son un grupo chino de asesinos organizados como una mafia, y los Shirai Ryû (Scorpion), asesinos japoneses organizados como un clan feudal nipón. La eterna rivalidad entre ambos provocará venganzas que serán saldadas a través de los siglos. Si bien los *ninja* cibernéticos serán fruto de los experimentos de los Lin Kuei, las mujeres *kunoichi* no tendrán nada que ver con estos dos universos. De igual modo, varios de los ninjas coloridos tampoco tendrán relación con estos dos clanes, motivo por el cual, según avancen los juegos MK, se les irá cambiando de aspecto, aunque siempre manteniendo su color prototípico.

El grueso de estos luchadores se basa en el imaginario del *ninja/shinobi* nipón. Un constructo fantástico del siglo XVIII, fruto de una visión romántica de asesinos y espías a través de los teatros *Kabuki* (teatro popular japonés por antonomasia) y *Bunraku* (teatro de marionetas), así como de novelillas por entregas del siglo XIX. Llegado el siglo XX, esta concepción se valió de herramientas de descontextualización histórica y marcial para formular hipótesis de dudosa credibilidad. En este caldo de cultivo, se gestaron numerosas organizaciones de artes marciales que avivaron los fuegos del teatro y el cine hasta llegar a Hollywood, que en los años 80 explotó este fenómeno con multitud de cintas. De hecho, como hemos comentado en este artículo, muchas de ellas sirvieron de inspiración para Ed Boon y John Tobías, destacando: *La Justicia del Ninja* (1981), *La Venganza del Ninja* (1983) o *El Guerrero Americano* (1985). En este punto, volvemos a mencionar la película *Contacto Sangriento* (1988), puesto que el personaje que representa Jean Cleaude Van Damme, Frank Dux, será uno de los artistas marciales que tomarán estos conceptos ya de por si fantásticos, para crear su propia escuela de "ninjas estadounidenses", siendo esta una de las principales referencias de Boon y Tobías para

la creación del Shirai Ryû y Scorpion. En el mismo plano de dudosa calidad, el artista marcial Randall Brown recopiló noticias de asesinos y técnicas de Kung Fu para crear su propia disciplina de ninjas chinos vinculados a poderes de la naturaleza, siendo esta la principal fuente de inspiración para el Lin Kuei de MK.

En cuanto a las mujeres luchadoras de estilo *kunoichi*, podemos ver tres claras referencias cinematográficas. Aunque la creación de Kitana estaba basada en personajes de otros videojuegos, así como en la leyenda del *Kitsune* o zorro divino nipón, su arma y elemento que la identifica serían unos abanicos que también vemos aparecer en varias películas del género *wuxia*, y por supuesto, en *Golpe en la Pequeña China*, donde el brujo Egg Shen los utiliza para combatir a Relámpago. Si Kitana guarda relación con el personaje sobrenatural del *Kitsune*, Mileena lo hará con el fantasma femenino de gran boca dentada o *Kuchisake onna*. Quizás la más conectada con el séptimo arte sea Jade, para la cual se tomó como inspiración la guerrera interpretada por Grace Jones en *Conan el Destructor* (1984).

De todos los ninja cibernéticos debemos destacar a Cyrax, ya que, tanto por sus armas como movimientos finales (*fatality*), es obvia la vinculación con la criatura extraterrestre de la cinta *Depredador* (1987).

En resumen, podemos decir que el 80% del elenco de personajes de MK son fruto de un homenaje al cine de acción y artes marciales de los años setenta y ochenta.

Trasvases bidireccionales. El caso paradigmático de la película de MK (1995) y el juego MK (2011)

La existencia de influencias del cine en los videojuegos es algo de lo más común, y buena muestra de ello ha sido el anterior capítulo. Si vamos un paso más allá, encontramos las adaptaciones de películas a videojuegos, e incluso videojuegos que pretenden continuar o completar sagas de películas o presentar historias nuevas, pero siempre dentro del marco cinematográfico. Por ejemplo, tenemos la adaptación de *El Rey León* (1994) bajo el mismo título, para Sega Megadrive y Super Nintendo, la precuela de *La Guerra de las Galaxias, Caballeros de la Antigua República* (2003) para XBOX 360, o la nueva entrega de la saga Indiana Jones, bajo el videojuego *Indiana Jones y el Destino de la Atlántida* (1992). Al mismo tiempo, el cine se ha nutrido de los videojuegos, adaptándolos en numerosas ocasiones, siendo *Super Mario Bros.* (1993), la primera cinta de imagen real basada en un videojuego. Estas interacciones suelen ser unidireccionales, no volviendo a mezclarse ambos mundos una vez cambian de soporte, algo en lo que también innovaría el universo MK.

En 1995, salió a la luz la primera adaptación al cine de MK, bajo el mismo título. Estaba amparada por el sello de New Line Cinema, compañía famosa por diferentes entregas de sagas de cine de terror como *Posesión Infernal, Critters, Viernes 13, Pesadilla en Elm Street* o La matanza de Texas, y producida por Lawrence Kasanoff, también conocido en el cine de terror, aunque más de "serie B", con cintas como *Comida Sangrienta* (1987), *C.H.U.D. II* (1989) o *Ghoulies III* (1990). La dirección corrió a cargo de Paul W. S. Anderson, un director novel que, años más tarde pasaría a la historia por convertirse en el director de todas las adaptaciones al cine de la saga de videojuegos *Resident Evil*. La cinta surgió con una gran ambición, pretendiendo fichar a actores como Sean Connery para el papel de Raiden, Jean Cleaude Van Damme para Johnny Cage, Brandon Lee para Liu Kang o Cameron Diaz para Sonya Blade. Sin embargo, Connery rechazó el papel, Van Damme y Lee estaban embarcados en otros proyectos, y Diaz lesionada. Finalmente, tuvieron que contar con un reparto principalmente novel, a excepción de Christopher Lambert, que aceptó el papel de Raiden. Lambert acabaría por convertirse en la figura paterna del resto de actores y actrices, aconsejándolos, e incluso sufragando la fiesta de fin de rodaje para la cual no había financiación tras un rodaje caro y accidentado. La BSO de la película, que originalmente estaba planteada como un conjunto de canciones rock de los años 80, pasó a convertirse en una de las señas para identificar este film, con una música electrónica muy potente, combinada con sonidos propios de MK y la recitación de los nombres de los personajes protagonistas. El proyecto acabó siendo una película de culto entre los fans de la saga, y con un coste de 20 millones de dólares, acabó recaudando 120. Este éxito

animó a realizar numerosas secuelas, precuelas y series de MK, hasta la última producción de 2021. Sin embargo, ninguna de estas producciones gozó de la popularidad de la primera cinta. MK 1995 se convirtió en la primera adaptación digna de un videojuego a la gran pantalla, y aún hoy en día no son pocos los autores, así como el que suscribe este artículo, que opinan que se encuentra entre una de las adaptaciones cinematográficas más fidedignas de un videojuego.

El argumento desarrolla el primer torneo MK, donde el Mundo Exterior está a tan sólo una victoria de tener el visto bueno de los Dioses Antiguos para invadir la Tierra. Mediante tretas, Raiden (Christopher Lambert), conseguirá convencer a diferentes guerreros para que luchen por el bando de la tierra. Por su parte, Shang Tsung (Cary-Hiroyuki Tagawa), como paladín del emperador Shao Khan, convocará a los combatientes en una isla a medio camino entre ambos mundos, donde se desarrollará MK. Tras numerosas victorias sobre los guerreros del mundo exterior, incluido el príncipe Goro, una marioneta manipulada por 15 operarios, Shang Tsung convoca a los supervivientes a un combate final en el Mundo Exterior. Los guerreros de la tierra vencerán, y mientras celebran su victoria, Shao Khan hace acto de presencia anunciando que invadirá la Tierra haciendo caso omiso de las reglas de MK. Así finaliza la cinta, dejando abierta la puerta a secuelas, todas ellas de muy baja calidad en comparación con esta primera adaptación.

De aquí pasamos a la novena entrega del videojuego, que salió a la luz en 2011. Se tituló *Mortal Kombat*, porque suponía un reboot o reinicio de la saga, volviendo a sus orígenes. Sin embargo, no podía obviar lo que ocurrió en todas las entregas anteriores, por lo que el juego comienza con una escena cinemática donde se ve el final de *MK Armageddon*, aunque con una conclusión alternativa. Aquí, todos los guerreros se aniquilan unos a otros, quedando Raiden y Shao Khan para un combate definitivo, donde el emperador gana. Pero, antes de morir, el dios del trueno consigue enviar un mensaje a través del espacio-tiempo a su yo del pasado para prevenirle del futuro que les espera. De esta manera volvemos al primer MK, y aquí es donde empieza la magia bidireccional entre cine y videojuegos. Shang Tsung convoca a los combatientes en la misma isla que aparece en la película de 1995 (MK1995), de hecho, los personajes de Sonya y Johnny Cage tienen la misma conversación que en el filme. La presentación del torneo también será idéntica, donde unos guerreros musculados vestidos con túnicas surgen entre un característico sonido rítmico de tambores japoneses (*taiko*). De hecho, incluso hay una referencia a unos gemelos culturistas que aparecían como extras y figurantes en la película. Los cánticos y vítores de estos luchadores durante el combate de Goro también han sido tomados de MK1995. En la pelea de la princesa Kitana contra Liu Kang, se produce la misma química amorosa entre ambos que en la cinta.



Screenshots de la película Mortal Kombat (1995, New Line Cinema) y el videojuego Mortal Kombat 9 (2011, NetherRealm Studios y Warner Bros.).

En el desenlace del videojuego, Shang Tsung asume el mismo papel que en la película, salvo por la aparición de Ermac, que roba el protagonismo al brujo en lo que a control de almas se refiere. Finalmente, la celebración de la victoria del bando terrestre se producirá al igual que en MK1995, y donde la película concluye, el videojuego prosigue con base en la visión apocalíptica de Raiden, creando una nueva línea temporal que va a reiniciar y redefinir este universo. El homenaje a MK1995 no concluirá en MK (2011), ya que, en la última entrega del videojuego, MK (2023), que propone un nuevo reinicio de la saga, los jugadores tienen la opción de comprar un *skin*, para poder jugar con el personaje de Raiden con el aspecto y voz del actor Christopher Lambert, así como Johnny Cage (Linden Ashby) y Sonya Blade (Bridgette Wilson) tal cual aparecía en el filme.

Finish it!

A modo de conclusiones, podemos confirmar la profunda herencia cinematográfica que goza MK, bebiendo principalmente de los géneros de acción y artes marciales de los años setenta y ochenta, así como del subgénero *wuxia*. Estos préstamos se ven honrados con la cantidad de productos que MK ha derivado hacia la gran y pequeña pantalla, ya sea en formato animación o imagen real. Sin embargo, en 2011 se produjo un tornaviaje fascinante, cuando la nueva entrega que se publicaba ese año, emulaba varias de las escenas y diálogos de la película de 1995. Este homenaje continuó con los *skin* de MK2023, permitiendo intercambiar la voz y aspecto de algunos personajes con los de la cinta. A día de hoy, no podemos asegurar que estas referencias concluyan, ya que, con el paso de los años, MK1995 ha añadido el valor o "logro" de la nostalgia a su elenco de bondades, por lo que es posible que en el futuro encontremos más referencias a esta película. Todos estos viajes y tornaviajes de influencias convierten a MK en una *rara avis*; un videojuego influenciado por el cine, que, a su vez, ha generado sus propios productos cinematográficos, de los cuales se ha vuelto a nutrir para generar un producto a medio camino entre ambos mundos. Invito al lector a sentarse y reflexionar sobre este caso, en un mundo donde cine y videojuegos/manga/anime/cómic no pasan por su mejor momento, intentando distanciarse unos de otros. Quizás debamos preguntarnos si MK no nos está mostrando una senda de conciliación, respeto y admiración; un ejemplo a seguir y emular.

Bibliografía y recursos web

Brown, D. & Krzywinska, T. (2009). *Movie-games and Game-movies: Towards an Aesthetics of Transmediality.* In Warren Buckland (ed.), Film Theory and Contemporary Hollywood Movies, 86-102. Routledge.

Budziszewski, P.K. (2012). *Mortal Kombat. Encyclopedia of Video Games:* M-Z. Wolf, M.J.P. (Ed.). Greenwood.

Church, D. (2022) *Mortal Kombat. Games of Death.* University of Michigan Press. USA.

Fahs, T. *The History of Mortal Kombat. Follow its bloody legacy from 1992 to present day.* https://www.ign.com/articles/2011/05/05/the-history-of-mortal-kombat (20/04/2024)

Lancaster, C. Days of the future past. https://www.e-budo.com/forum/showthread.php?36106-Days-of-Future-Past (20/04/2024)

Ridwan, M.A. (2019) *Metaphorical images analysis through cinematic language in Mortal Kombat.* An Undergraduate Thesis. University of Sunan Gunung Djati Bandung. Indonesia.

Rista, N. K.; Salman, A.; Saputra, A. (2022) *Adaptation analysis of American video games Mortal Kombat into film Mortal Kombat reboot 2021.* Crossover. Journal of Adaptation Studies. Vol. 2. N. 2. Universitas Islam Negeri Raden Mas Surakarta. Indonesia.



Las lechuzas no son lo que parecen: breve análisis de la influencia de la serie Twin Peaks en el videojuego The Legend of Zelda: Link's Awakening.

The owls are not what they seem: brief analysis of the influence of the Twin Peaks TV series on The Legend of Zelda: Link's Awakening videogame.

Carlos Rodríguez Hervás.
Doctor en Cine y Música.

Resumen

En 2009 se hacen públicas unas declaraciones del equipo desarrollador del videojuego *The Legend of Zelda: Link's Awakening* en las que admiten la influencia durante su desarrollo de la serie *Twin Peaks*. Especialmente de moda en aquel entonces, y serie crucial para entender gran parte del cine que se haría durante la década de los 90, su influencia en el mundo del videojuego parece, por otro lado, más obvia en juegos de género *thriller*/policíaco. En este artículo exploraremos qué remembranzas podemos hallar de su legado en el título de *Game Boy* y analizaremos algunas de sus consecuencias para la saga.

Palabras clave

Zelda, Twin Peaks, Link's Awakening, Nintendo, Videojuegos.

La saga Zelda, una de las más longevas y exitosas del mundo del videojuego, siempre se ha caracterizado, incluso desde sus primeras entregas, entre otras muchas cosas, por ser un reducto para la experimentación y la libertad en el seno de una Nintendo con ya de por sí bastante querencia por la originalidad. Y esto aun a pesar de sus moldes preestablecidos, bajo la filosofía de la primacía de la jugabilidad. Así, tenemos una entrega fundacional, *The Legend of Zelda* (1986, Nintendo EAD), bien conocida por añadir por primera vez en la historia una pila a su cartucho que permitía guardar la partida. Lo que hasta entonces se hacía a través de las incómodas contraseñas, ahora se automatizaba, favoreciendo un *gameplay* más fluido, sin interrupciones extradiegéticas (esos cuadernos llenos de interminables y a veces inentendibles claves de distintos videojuegos).

Pero sería su cuarta entrega, *The Legend of Zelda: Link's Awakening* (1993, Nintendo EAD), la que más claramente reflejaría esta mentalidad de libertad creativa, a unos límites prácticamente inéditos incluso hoy día. Nacido como un proyecto secundario, con la intención de ser una suerte de adaptación para Game Boy del exitoso The Legend of Zelda: A Link to the Past (1991, Nintendo EAD), sus creadores, con Takashi Tezuka a la cabeza, no sentían la presión de trabajar para un proyecto principal dentro del seno de su equipo de desarrollo, en parte precisamente por tratarse de un trabajo para la consola portátil en lugar de para la de sobremesa. Es en este contexto donde comenzaría la lluvia de ideas, en la que la sensación era la de "todo vale".

Por aquel entonces, una serie de televisión estadounidense estaba causando furor en el mundo entero. Creada por David Lynch y Mark Frost, *Twin Peaks* (1990, Lynch/Frost Productions) también había irrumpido en Japón, donde las extravagantes aventuras del agente Dale Cooper acabarían encontrando remembranzas en multitud de productos culturales, de lo que da buena muestra el fundamental cine de Kiyoshi Kurosawa.

En una de las famosas entrevistas Iwata Asks, de 2009, el propio Tezuka acabaría reconociendo el impacto de *Twin Peaks* en *Link's Awakening*, una influencia que partía de la intención de crear un universo de misterio en torno a una serie de enigmáticos personajes en un pequeño pueblo. La idea era que todos ellos parecieran sospechosos de alguna forma, lo que en la serie de Frost y Lynch latía en la pregunta "¿quién mató a Laura Palmer?", cuya solución fue durante mucho tiempo su principal gancho.

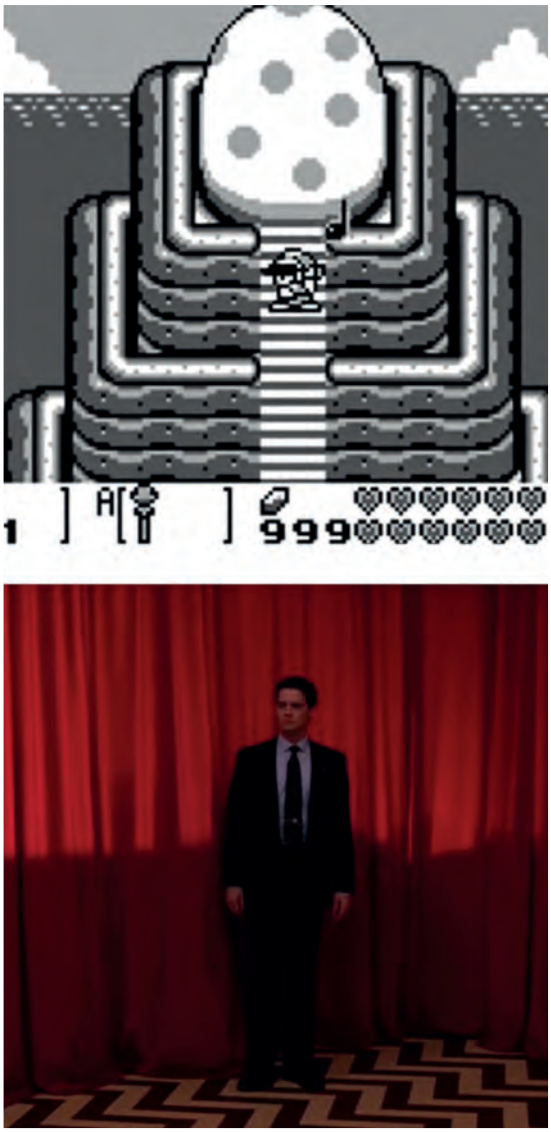


El origen del misterio en ambos títulos: un huevo gigante en lo alto de una montaña, y el cadáver de Laura Palmer. Screenshots de Zelda Link´s Awakening (1993, Nintendo) y Twin Peaks (1990, Lynch/Frost Productions y Propaganda Films).

Por otra parte, también Mark Frost acabaría confirmando él mismo a través de la red social X sus contactos con Nintendo en aquellos años para ofrecerles algunas ideas. En una entrevista para el medio *The Verge*, cuenta Frost que las conversaciones giraron en torno a una posible adaptación al videojuego de la serie, pero que también mencionaron la saga *Zelda*. A este propósito, Frost les instaría a incluir simbolismo onírico jungiano dentro de su obra, en el que los distintos elementos puedan estar cohesionados solo temáticamente, sin la necesidad que tener algún otro tipo de conexión concreta.

Al margen de las ideas propias tanto de Tezuka como de su escritor principal, Yoshiaki Koizumi, con evidentes derivaciones del sintoísmo y otros elementos culturales netamente japoneses, tan presentes en la saga, y que no es intención explorar aquí, la idea de localizar la nueva aventura de Link, protagonista del videojuego, en una enigmática isla creada por una ensoñación, parece encontrar, al albur de lo expuesto, un evidente paralelismo con los mundos duales de *Twin Peaks*. En el show televisivo encontramos una dimensión paralela llamada "La logia", habitada por una serie de extravagantes seres-espíritu que son clave en la resolución de la trama, y que se aparecen al agente Cooper en secuencias en clave onírica, que hacen dudar al espectador de la fiabilidad de la información que percibe.

En el videojuego, la mayoría de personajes no parecen ser conscientes de que viven en un mundo irreal, fruto de un sueño del durmiente Pez Volador. Mientras en *Twin Peaks* los distintos espíritus sí son conscientes de su condición, y se manifiestan de diversas maneras en el mundo real, en *Link's Awakening* se da el camino inverso, y es Link el que, atrapado en ese mundo tras un accidente en barco, tiene por misión despertar al Pez Volador, acabando así con el sueño de la isla, casi como el Cooper que, justo al final de la segunda temporada de la serie, queda atrapado en la Logia negra, punto de partida para la reciente *Twin Peaks: The Return* (2017, Lynch/Frost Productions).



El destino de los héroes: Link despertando al Pez Volador; Cooper atrapado en la Logia negra. Screenshots de Zelda Link´s Awakening (1993, Nintendo) y Twin Peaks (1990, Lynch/Frost Productions y Propaganda Films).

Lo que hace especial a la trama de *Link's Awakening* es precisamente la idea existencialista detrás de esta misión, pues el juego en sí te plantea, aunque esto no se sepa en un principio, que todo el mundo que estamos explorando como jugadores a través del avatar de Link en realidad no existe, dentro de la visión diegética de su propia narrativa, y que nuestro objetivo es despertar, como acto último de destrucción, lo que dará fin a la historia. Se trata también de un existencialismo muy patente en la serie estadounidense a través de la presentación de sus mundos oníricos, aunque en este caso no sea la temática principal como sí lo es en el videojuego japonés.

Quizá donde el paralelismo termina poseyendo relación más directa es en la visión general de un mundo reducido poblado por personajes extravagantes. Se trata de una idea fundamental en *Twin Peaks* que dota a la serie de una personalidad única, que le permite jugar con los diversos géneros ficcionales y que a la postre nutre a la historia de varias subtramas, algunas más afortunadas que otras. La isla *Koholint*, escenario de *Link's Awakening*, se encuentra igualmente poblada por un heterogéneo grupo de individuos, algunos importantes para la misión principal, como Marin o el búho, y otros creados para aportar riqueza a su universo, más enfocados a las misiones secundarias.

El búho, un personaje consciente de la irrealidad del mundo, actúa como mensajero y guía para Link, de manera similar a como lo hacen con el agente Cooper los diferentes seres de la Logia blanca, como "el gigante". Sus apariciones no parecen responder a la lógica interna ficcional, sino que son seres intermediarios, tanto en un caso como en otro. Su intervención es clave para enfocar al jugador en las tareas a realizar, pero también funciona como una suerte de narrador omnisciente. Precisamente, la lechuza es también un animal con relativa importancia en *Twin Peaks*, como advertencia del propio gigante (*"las lechuzas no son lo que parecen"*), como encarnación del espíritu maligno de Bob y, en último término, como señal de un encuentro con un ser extradimensional, entroncando con una visión mitológica y mágica de la tradición nativoamericana de la que el personaje del agente "Hawk" es deudor. Finalmente, el búho será revelado como parte de la consciencia del propio Pez Volador, que está tratando de despertar.

Por su parte, Marin, el primer personaje con el que nos encontramos en el juego, podría llegar a tener paralelismos con varios de los de *Twin Peaks.* En el que resulta el primero de los diálogos, se nos establecen las cartas del juego: aquí no hay ninguna princesa Zelda, ni ningún Hyrule. Esto es otra cosa. Desde este punto de vista, el sheriff Truman también hace las veces de anfitrión para Cooper, desde el que el espectador conoce de los hechos de la serie y gracias al cual conoceremos el curioso pueblo. Pero lo más relevante de Marin es la idea de que sea un personaje que *sueña* (un sueño dentro de otro sueño) con escapar volando de la isla, convertida en gaviota, terminando por ser la melodía de su canto la que despierte al propio Pez Volador,



Las lechuzas no son lo que parecen: el búho instando a Link a despertar "al que duerme"; Bob en Twin Peaks. Screenshots de Zelda Link´s Awakening (1993, Nintendo) y Twin Peaks (1990, Lynch/Frost Productions y Propaganda Films).

lo que, como ya hemos dicho, hará que la isla se desvanezca. En el final completo del juego, cuya cinemática podemos ver si lo terminamos sin morir, se nos muestra a Marin volando sobre el letrero de *The End*, dejando al jugador en la duda de si realmente Marin logró prevalecer tras el despertar del pez volador, o se trata simplemente de un recuerdo de Link. Esta lógica trascendente y autoconsciente entre mundos oníricos también parece reflejarse en los seres interdimensionales de la Logia blanca de T*win Peaks*. No será sino a través de su intervención que Cooper podrá cumplir su misión, al igual que solo gracias a Marin y su canción podremos despertar al Pez Volador.

A partir de aquí, encontramos un hábitat poblado por una troupe de personajes excéntricos que enriquecen la trama de *Koholint*: una aldea entera de animales parlantes, una serie de niños impelidos a ofrecer consejos al jugador que rompen la cuarta pared sin entender lo que realmente están diciendo, un anciano tímido en persona pero dicharachero si se le llama por teléfono, o la ya de por sí misteriosa presencia de un huevo gigante en la cima de la montaña de la que solo Marin y el búho parecen ser conscientes. Más allá de poder establecer ciertos paralelismos concretos con determinados personajes de *Twin Peaks* (¿es acaso el abuelo Ulrira un trasunto de la mujer del leño?), lo que resulta realmente destacable es la intención de los desarrolladores por poblar el juego con personajes que parecen escaparse a la lógica de alguna manera, como ocurre con la práctica totalidad de los de *Twin Peaks*. Lo interesante es que en ambos casos se consigue, no solo romper con lo que creemos lógico, sino establecer una dinámica lógica propia, un mundo desde el que esos códigos tienen perfecto sentido y se entienden orgánicos. En *Twin Peaks* los personajes parecen aceptar sin mucha dificultad los extraños métodos (¿parapsíquicos?) de Cooper, al igual que algunos personajes en *Link's Awakening* parecen tener pistas de su condición pero viven al margen de ello.

Sin embargo, es el propio mundo de *Koholint* el que parece revelarse como el ente más autoconsciente. Sigamos la trama: en determinado momento, se nos revela que el Pez Volador no está teniendo un sueño regular, sino una pesadilla, razón por la cual el mundo está repleto de monstruos. Estos monstruos se muestran hostiles con Link precisamente porque es quien se dirige a acabar con la pesadilla del Pez Volador. En última instancia, se trata del propio universo revelándose contra el jugador para impedir que termine el juego, lo que precisamente hará desaparecer a la isla entera. Esto hace que nos podamos preguntar si, en realidad, Link es el villano de la historia, de igual manera que en *Twin Peaks* dudamos en varios momentos del propio agente Cooper. Ni siquiera el protagonista es un personaje fiable.

Finalmente, acabaremos con la Pesadilla (¿Bob?), enemigo último del juego, despertando al Pez Volador, impelidos por la inercia del deber y el propio deseo demiúrgico del propio Pez, manifestado a través del búho, lo que ofrece una ambigüedad dual que parece entroncar con ese *Doppelgänger* final del *Twin Peaks* original. En un caso, hemos acabado con la pesadilla de la que surge el mundo en sí; en el otro, la pesadilla acaba de comenzar para el protagonista. No veríamos la resolución hasta la secuela de 2017, como ya hemos mencionado.



La pesadilla: batalla final de Link; el Doppelgänger de Cooper. Screenshots de Zelda Link´s Awakening (1993, Nintendo) y Twin Peaks (1990, Lynch/Frost Productions y Propaganda Films).

La saga *Zelda* ya había coqueteado con la escritura de personajes especialmente excéntricos en su segunda entrega (*Zelda II: The Adventure of Link,* 1987, Nintendo EAD) y con los mundos duales en *A Link to the Past*, en ambos casos sin el influjo de la serie, que aún no se había emitido en Japón. Pero en *Link's Awakening* trasluce una especial libertad creativa que no solo se manifiesta en estas remembranzas con la serie de Lynch y Frost, sino a través de otros muchos elementos más: creación de minijuego de pesca, inclusión de multitud de personajes y enemigos basados de manera más o menos directa en los de otros videojuegos, nulo interés por algunos de los elementos más reconocibles de la saga, así como la inclusión de ciertas novedades jugables. El propio Tezuka reconoce, sin embargo, que algunos de los que más acabarían trascendiendo serían precisamente aquellos que directamente entroncan con la influencia de *Twin Peaks en Link's Awakening:* la prevalencia de personajes oscuros, misteriosos, que dotan al juego de un sentimiento especial.

Esto lo podemos notar en los siguientes juegos de la saga principal: *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998, Nintendo EAD) y *The Legend of Zelda: Majora's Mask* (2000, Nintendo EAD). En ambos podemos hallar el mismo tipo de personajes "sospechosos" a los que se refiere Tezuka, incluyendo de nuevo la presencia de un búho cuyas apariciones guardan una función narrativa muy similar a las del de *Link's Awakening*. A su vez, podemos notar que los personajes de Majora's Mask están escritos como una suerte de *doppelgängers* oníricos de los de *Ocarina of Time*, mientras que el mismo Termina, el mundo en el que se desarrolla *Majora's Mask*, parece el reflejo de pesadilla del *Hyrule de Ocarina of Time*, entroncando con la presencia poco fiable de la *isla Koholint*.

Esta influencia quedaría también confirmada por Shigeru Miyamoto, productor principal de la saga, en otro *Iwata Asks*, de 2011, donde confirma el interés por la presencia de este tipo de personajes, mencionando expresamente a *Twin Peaks*. Lo importante, según él, y tal y como se exploró con éxito en *Link's Awakening*, es la mera presencia de ellos. Es su acumulación como entes que habitan ese mundo lo que le da forma y personalidad.

Encontramos así la última remembranza con la obra de Lynch. En palabras ofrecidas en el documental *Secretos de Otro Lugar: Creando "Twin Peaks"* (Charles de Lauzirika, 2007, Lauzirika Motion Picture Company), lo que más atesora David Lynch de la serie es la personalidad del propio pueblo que crearían Frost y él años atrás, un pueblo dotado de unos personajes únicos y, parafraseando a Tezuka, "sospechosos".

En definitiva, los elementos paralelísticos entre ambas obras se yerguen como ecos de un mundo onírico que favorecen la atención del jugador/espectador y el deseo por conocer más, pero que en última instancia revelan una intención por parte de los desarrolladores de *Link's Awakening* por, paradójicamente, amoldarse a una idea de libertad creativa en la que son los habitantes de su universo los que le dan forma y moldean con una personalidad a veces autoconsciente, a veces autoparódica, pero siempre poco confiable.

Referencias

Iwata, S. (4 de diciembre de 2009). *Iwata Asks: The Legend of Zelda: Spirit Tracks* [entrevista]. Nintendo. https://www.nintendo.com/en-gb/Iwata-Asks/Iwata-Asks-The-Legend-of-Zelda-Spirit-Tracks/Iwata-Asks-Zelda-Handheld-History-/3-Make-All-Characters-Suspicious-Types/3-Make-All-Characters-Suspicious-Types-233845.html

Iwata, S. (29 de julio de 2011). *Iwata Asks: The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D* [entrevista]. Nintendo. https://www.nintendo.com/en-za/Iwata-Asks/Iwata-Asks-The-Legend-of-Zelda-Ocarina-of-Time-3D/Vol-5-Mr-Shigeru-Miyamoto/2-Many-Characters-Many-Roles/2-Many-Characters-Many-Roles-224609.html

Lane, G. (26 de diciembre de 2019). *How David Lynch's Twin Peaks Influenced The Legend of Zelda Series.* Nintendolife. https://www.nintendolife.com/news/2019/12/feature_how_david_lynchrs_twin_peaks_influenced_the_legend_of_zelda_series

Lauzirika, C. de (dir.) (2007). *Secretos de Otro Lugar: Creando "Twin Peaks"* [película]. Lauzirika Motion Picture Company.

Meslow, S. (24 de febrero de 2024). *The direct influence of Twin Peaks on Zelda*. The Verge. https://www.theverge.com/24078662/twin-peaks-zelda-links-awakening-influence

Miyamoto, S. (ed.) (2013). *The Legend of Zelda: Hyrule Historia*. Norma editorial.

Pollack, A. (1992). *"Twin Peaks" Mania Peaks in Japan*. The New York Times. https://www.nytimes.com/1992/08/02/movies/film-export-news-twin-peaks-mania-peaks-in-japan.html?smid=url-share



Desenterrando un tesoro de mujer. La influencia de Indiana Jones en el videojuego Tomb Raider.

Resumen

En el amplio panorama del cine de aventuras, dos nombres resuenan en la conciencia colectiva: Indiana Jones y Lara Croft. Aunque emergieron en épocas y universos diferentes, estos icónicos personajes han dejado una huella indeleble, inspirando a generaciones de amantes del cine y la aventura. En este artículo desenterraremos las influencias de Indiana Jones, el arqueólogo aventurero creado por George Lucas y Steven Spielberg, ejercidas sobre Lara Croft, la valiente protagonista del universo *Tomb Raider*. Analizaremos cómo ambas figuras comparten elementos temáticos y estilísticos que han contribuido a dar forma a la narrativa de la aventura moderna, y los vínculos que conectan estos mundos, destacando cómo su legado continúa retumbando en la cultura popular hasta el día de hoy. Tampoco dejaremos a un lado la forma en que sendos personajes han sido representados, examinando sus roles, características y arquetipos de género, tan influyentes en su percepción.

Palabras clave

Tomb Raider, Indiana Jones, videojuego, influencia, cine.

Cristina Molina Crespo.
Historiadora.

Introducción: La senda de la aventura

Desde su debut en la gran pantalla con *En busca del Arca Perdida* en 1981, el intrépido Indiana Jones ha cautivado a espectadores de todas las edades y épocas con sus emocionantes hazañas y su magnética personalidad. Si bien es cierto que *Indy* ha sido fuente de inspiración para numerosos personajes en lo sucesivo, nuestro arqueólogo bebe a su vez de los seriales de los años treinta y cuarenta, así como de otro carismático aventurero: James Bond. Si nos detenemos a pensar un segundo, ambos suelen verse inmiscuidos en peligrosas misiones, ya sea en búsqueda de valiosos objetos o información sumamente relevante. Además, pese a que sus tramas se desarrollen en escenarios y contextos distintos, tanto una como la otra están marcadas por una acción trepidante, persecuciones que no dan un respiro y enemigos memorables. Por si fuera poco, este par de galanes comparten destrezas similares, desde su ingenio para resolver problemas hasta su carisma para seducir, no solo a sus adversarios, sino también a los diversos personajes femeninos.

La franquicia de Indiana Jones ha trascendido su origen cinematográfico para conquistar otros campos del entretenimiento, como programas de televisión, los videojuegos, el cómic e inclusive los

parques temáticos. Es decir, la huella de Indiana puede rastrearse en las obras de incontables creadores a partir de la década de los ochenta, popularizando el arquetipo de *héroe aventurero*. Los elementos icónicos de nuestro personaje, ataviado con una chaqueta desgastada y esgrimiendo el látigo, se han convertido asimismo en símbolos reconocibles por todo el mundo, pero en particular su sombrero tipo fedora ha alcanzado un estatus casi mítico en la cultura pop. Nos referimos a una marca, a una apariencia distintiva que se asocia automáticamente con la aventura y tiene el poder de transformarnos, casi como por arte de magia, en aventureros que ven el mundo a través de los ojos del héroe.



Cartel perteneciente a la película *El secreto del Imperio de los Incas* (1988, Effe Kappa S.R.L, Cine Suerte).

Quizá con base en un efecto *boomerang*, la repercusión de Indiana en la sociedad rebotó nuevamente hacia el cine, generando un increíble fenómeno de explotación en forma de diversas producciones de serie Z. Ahí están para cerciorarlo películas al estilo de *Allan Quatermain y la ciudad perdida del oro* (1986), *Jake Speed. La aventura de África* (1986), *El secreto del Imperio de los Incas* (1988) o *Serpiente Sam* (1989), todas con su correspondiente remedo del Dr. Jones actuando de protagonista. La dinámica no sólo se limitó al cine trash, sino que llegó a contar con estrellas de renombre como Michael Douglas y Kathleen Turner, en *Tras el corazón verde* (1984), la cual tendría una exitosa secuela titulada *La joya del Nilo* (1985).

Naturalmente, el legado de Indiana Jones también abarcó a la industria del software de entretenimiento. En efecto, ya en los mismos ochenta se lanzaron al mercado numerosos videojuegos ambientados en la saga de Steven Spielberg. Uno de los ejemplos más destacados es *Indiana Jones and the Last Crusade: The Action Game*, presentado en 1989 para numerosas plataformas, coincidiendo además con el estreno de la película homónima. Para MS-DOS encontramos *Indiana Jones y la Última Cruzada: aventura gráfica*, lanzado por *LucasArts* en el mismo año. Poco después, en 1992, la misma empresa pone en el mercado *Indiana Jones and the Fate of Atlantis*, quizá uno de los mejores *point and click* de la historia, y para muchos fans la verdadera cuarta parte de la franquicia. Ahora bien, si lo que deseamos es revivir la trilogía fílmica de nuestro arqueólogo, cabe mencionar *Indiana Jones´Greatest Adventures*, estrenado para Super Nintendo en el año 1994.

Y aquí es donde queríamos llegar: la influencia indirecta más destacada en el ámbito de los videojuegos fue ejercida sobre el célebre *Tomb Raider* (1996). Bajo la dirección de la compañía británica *Core Design,* este videojuego ha llevado a los jugadores a emocionantes expediciones arqueológicas, siguiendo los pasos de la valiente aventurera Lara Croft. Al adentrarnos en su historia, descubrimos cómo la esencia de Indiana Jones ha impregnado cada píxel, desde su diseño hasta su narrativa e incluso sus mecánicas de juego. Aunque anteriormente ya hubo algunas heroínas protagonistas en videojuegos, como Samus Aran de *Metroid* (1986),

Lara Croft se erigió en una de las más icónicas y reconocidas. Además, la calidad del título que protagonizaba la respaldaba en todo momento, alternando con maestría segmentos de plataformas y acción en entornos tridimensionales, e introduciendo complejos puzles y la necesidad constante de exploración.

Tomb Raider fue un gran éxito comercial. Vendió millones de copias en todo el mundo, obtuvo múltiples premios y supuso el inicio de una exitosa franquicia multimedia que incluía secuelas, películas *live action*, cómics y un sinfín de *merchandising*. La imagen de Lara apareció en revistas, anuncios de televisión, carteles y productos de todo tipo. Además, su representación como una heroína fuerte e independiente en el mundo de los videojuegos jugó un papel fundamental en la evolución de las percepciones sobre los personajes femeninos en este medio, contribuyendo a un cambio cultural significativo. Más o menos así nuestra cazatesoros llegó a convertirse en otro símbolo de la cultura pop de los años noventa. Justo como Indiana Jones una década antes.

Aventuras entrelazadas: del templo maldito a las tumbas olvidadas

En lo profundo de un bosque tropical y envuelta en la oscuridad de la noche, una figura se abre paso entre la maleza retorcida y la lluvia torrencial del monzón. Alguien sigue de cerca sus ágiles pasos y debe apresurarse. Su objetivo es hallar la legendaria "Lágrima de Tláloc", un tesoro ancestral confeccionado por los antiguos sacerdotes aztecas como ofrenda a su deidad, el señor del agua y la lluvia. Se dice que quien posea esta joya podría conquistar el mundo, pero solo devolviéndola a su lugar de origen remitirá la sequía que asola la tierra. Después de atravesar una bruma antinatural que se cernía sobre las ruinas prehispánicas, la oscura silueta llega con dificultad a la cueva que tantos días había buscado. Sin embargo, la gruta no estaba dispuesta a vender tan barata su reliquia más preciada. Entre lanzas ocultas, suelos que crujen bajo sus pies y trampas mortales, la figura logra llegar a la amplia sala principal. Allí, bajo la imponente mirada de la estatua del dios de la lluvia, yace un altar que guarda celosamente la "Lágrima de Tláloc", destellando, magnífica, en un azul iridiscente. Al tomar la joya entre sus manos el suelo comenzó a agitarse de manera violenta. Con determinación y tembloroso el pulso, consiguió escapar del lugar con el tesoro a buen recaudo dentro del cinto, no sin apreciar cómo la tierra se abría en dos, como unas fauces terribles, y engullía para siempre aquel templo subterráneo.

Una pregunta ¿A quién os habéis imaginado recuperando el tesoro? ¿Al carismático Indiana Jones o a la valiente Lara Croft? No os sintáis mal porque, en realidad, podría haber sido una aventura vivida por cualquiera de los dos héroes. A lo largo del artículo, hemos examinado la significativa influencia de Indiana Jones en una variedad de medios, incluyendo la creación de *Tomb Raider*. Sin embargo, para aquellos que puedan considerar que tales similitudes son simples coincidencias, procederemos a analizar ciertos aspectos clave de ambas franquicias. El primer punto de enfoque es el propio título de nuestra serie de videojuegos. Si recordamos la primera película de Indiana Jones, *Raiders of the Lost Ark* (1981), nos percatamos de que comparten el término *"raider"*, el cual connota un sentido de exploración y saqueo. Esta idea, presente en ambas sagas, captura el espíritu de aventura y descubrimiento que las define.

Es obvio, una de las principales características compartidas por sendas franquicias es la exploración arqueológica. Tanto Indiana Jones como Lara Croft se desempeñan como arqueólogos, encargados de recuperar antiguos tesoros y artefactos en un intento de evitar que caigan en manos inadecuadas. Para lograr este objetivo, se aventuran en lugares remotos y peligrosos, ya sean templos olvidados pertenecientes a civilizaciones como los mayas, incas o egipcios, o tumbas antiguas y cuevas colmadas de misterios. En las aventuras de Indiana Jones podemos verlo explorar diversos sitios emblemáticos, como el Templo del Sol (presente en *Indiana Jones y el reino de la Calavera de Cristal*), el templo hindú Pankot (*Indiana Jones y el Templo Maldito*), el santuario nabateo de Petra (*Indiana Jones y la Última Cruzada*) o las antiguas catacumbas debajo de la biblioteca de Venecia. Por otro lado, en el primer juego de *Tomb Raider*, Lara Croft recorre lugares fascinantes como el Monasterio de San Francis en Grecia, que oculta secretos como la tumba de Tihocan o el Palacio de Midas; el Santuario del Scion en Egipto; o la mítica Atlántida.



Screenshot pertenecientes a *En busca del Arca Perdida* (1981, Paramount Pictures, Lucasfilm) y *Tomb Raider* (1996, Core Design).

Muchos de estos lugares han custodiado tesoros invaluables con éxito. Sin embargo, cuando estos objetos son recuperados, los cimientos de los sitios antiguos comienzan a temblar, como si al haber cumplido su propósito ya estuvieran listos para su inevitable desmoronamiento. Indiana se ve obligado a escapar ileso de varios templos ancestrales, como el que albergaba el ídolo prehispánico en *Indiana Jones en busca del Arca Perdida*, o aquel donde busca el Santo Grial en *Indiana Jones y la Última Cruzada*. De manera similar, Lara padece la explosión de la pirámide durante el desenlace del primer juego de la saga *Tomb Raider*, emergiendo con vida entre la devastación que deja a su paso.

Es ostensible, las reliquias antiguas desempeñan un papel fundamental en ambas sagas, ya sea como parte integral de la ambientación de los escenarios o como el objetivo central de las misiones encomendadas por personajes poderosos o instituciones. En Indiana Jones, por ejemplo, nos encontramos con reliquias al estilo de la Cruz de Coronado, el Bastón de Rha, el Arca de la Alianza, las Piedras de Shankara, la Calavera de Cristal o el Santo Grial. Por otro lado, Lara se enfrenta a tesoros antiguos como el Scion, el Ojo de Horus, la Espada de Damocles, el Cáliz de Tormenta y la Daga de Xian, entre otros hallazgos legendarios. Podemos apreciar claramente el alcance de esta influencia al recordar un momento icónico del primer *Tomb Raider*, cuando Lara se ve en la obligación de recuperar fragmentos del artefacto Scion. Cuando toma una de estas piezas del atril en el que estaba colocada, desencadena un temblor que provoca el desprendimiento del entorno circundante. Este suceso nos recuerda de manera sorprendente al inicio de *Indiana Jones en busca del Arca Perdida*, cuando *Indy* agarra el ídolo prehispánico colocado sobre un pedestal y desencadena una serie de eventos similares.



Screenshot pertenecientes a *En busca del Arca Perdida* (1981, Paramount Pictures, Lucasfilm) y *Tomb Raider* (1996, Core Design).

¿Pero qué sería de esta exploración arqueológica sin un héroe aventurero que se atreva a enfrentar los desafíos más peligrosos? Como hemos dicho, Indiana Jones estableció el arquetipo del aventurero intrépido, que marcó el mundo del entretenimiento y sirvió de inspiración para Lara Croft. Ambos personajes comparten su pasión por la arqueología y la exploración, son valientes y decididos, y se enfrentan a numerosos peligros aparentemente imposibles de superar. Tanto uno como otro son expertos

en el combate cuerpo a cuerpo, con gran destreza en el uso de armas de fuego y tácticas de supervivencia. Esta ardiente pasión por la aventura los conduce a enfrentarse a una gran multitud de enemigos.

Y es que, a lo largo de ambas sagas, nuestros arqueólogos se encuentran con personajes que ansían los mismos objetos que ellos, pero c*on fines oscuros. Por ejemplo, Walter Donovan, en Indiana Jones y la Última Cruzada*, busca el Santo Grial para obtener la inmortalidad; mientras tanto, la empresaria Jacqueline Natla, en *Tomb Raider*, anhela el Scion para crear una super raza de mutantes y dominar el mundo. Esta insaciable codicia suele acarrear consecuencias fatales para los adversarios de ambos protagonistas. Ejemplos notorios incluyen la desafortunada experiencia de Walter Donovan al beber del Cáliz Sagrado, así como el fatídico destino de los nazis al abrir el Arca de la Alianza. Un caso aparte es el de Elsa Schneider, quien se alió con los alemanes en la búsqueda del Santo Grial y pereció al caer por una grieta mientras intentaba recuperarlo. Trágico igualmente sería el desenlace de Natla, la cual estaba tan obsesionada por obtener el Scion que termina despeñándose por un precipicio.

Otro de los aspectos más representativos en el diseño de niveles de *Tomb Raider* es la superación de trampas mortales. Dicha mecánica tiene sus raíces, de nuevo, en las aventuras de Indiana Jones, donde el héroe arqueólogo se veía obligado a sortear numerosas trampas mientras exploraba estructuras antiguas. De este modo, ambos protagonistas se enfrentan a desafíos como puntas afiladas en el suelo, lanzas o hachas emergiendo de las paredes, puentes colgantes, suelos que ceden bajo sus pies, trampillas ocultas, flechas venenosas disparadas desde las paredes e incluso la mítica bola de piedra que los persigue a toda velocidad.



Screenshot perteneciente a *Tomb Raider* (1996, Core Design).

También vamos a destacar la resolución de acertijos en *Tomb Raider* que beben de la saga Indiana Jones. Estos enigmas suelen estar integrados en el entorno físico que rodea a ambos protagonistas, requiriendo de una observación minuciosa y el uso de elementos del paisaje. Superando estos retos, los protagonistas obtendrán recompensas como el acceso a nuevas áreas o tal vez valiosos objetos. Recordemos, por ejemplo, cuando Indiana debe realizar el *salto de fe* en *La última Cruzada*, a nuestro entender uno de los momentos más míticos de las cinco películas. Una vez superado se tendría vía libre para llegar hasta el deseado Cáliz de Cristo. En *Tomb Raider* se introdujo este mismo recurso en el nivel desarrollado en Egipto, emplazamiento en el que Lara debe ejecutar un salto a ciegas muy similar para hacerse con un objeto.



Screenshot perteneciente a *Tomb Raider* (1996, Core Design).

Los dos universos incorporan elementos históricos y mitológicos, ya que los lugares explorados suelen estar fuertemente vinculados a su folclore. En la película *En busca del Arca Perdida*, Indiana sigue el rastro del Arca de la Alianza, objeto sagrado de la tradición hebrea mencionado en la Biblia. En *Indiana Jones y el Templo Maldito*, la trama está ambientada en la India y presenta elementos de la mitología hindú, como la adoración de la diosa Kali y las supersticiones asociadas con los Thuggee. Por otro lado, en *Indiana Jones y la Última Cruzada*, se persigue el Santo Grial, objeto ligado con el Nuevo Testamento cristiano, la leyenda del rey Arturo y la búsqueda de la inmortalidad. En cuanto a Lara Croft, en *Tomb Raider: Underworld*, aparecen artefactos relacionados con la mitología nórdica como *Mjölnir,* el martillo de Thor; y en *Tomb Raider: Anniversary,* se deben investigar los misterios en torno a la Atlántida, la mítica civilización perdida.

Al sumergirnos en los universos de Indiana Jones y *Tomb Raider* podemos observar que los dos parten de un mundo realista. Ahora bien, a medida que van desplegándose como si fueran rollos de pergamino, se transforman poco a poco en algo mágico o *maravilloso*, según la retórica de Todorov. En otras palabras, conforme nos adentramos en la aventura -junto a los protagonistas-, comienzan a surgir matices sobrenaturales que a priori no deberían existir según las reglas de esos mundos, y he aquí una de las características más especiales de ambas sagas. Dichos elementos alcanzan una gran relevancia en la trama y se hallan vinculados con objetos antiguos y reliquias sagradas de poderes extraordinarios. Recordemos el Arca de la Alianza de Indiana Jones, objeto que concede grandes poderes al que lo posee, así como terribles castigos a quienes no fueran dignos de su grandeza; el Santo Grial, un cáliz que otorga la inmortalidad a aquellos que beben de él, pero que también castiga a los impuros de corazón; las piedras de Shankara, las cuales poseían un gran poder sobre la tierra y podrían reestablecer el reinado de la diosa Kali; en el mismo film está aquel terrorífico sacerdote de los Thuggee, Mola Ram, capaz de extraer sin esfuerzo los corazones de sus víctimas; por último, en *Indiana Jones y el dial del Destino* viajamos en el tiempo hasta la época de Arquímedes.

Respecto al mundo de *Tomb Raider*, podemos citar el artefacto Poder Excalibur que, aparte de abrir puertas hacia el inframundo, otorgaba extraordinarios poderes a quienquiera que lo poseyera; también tenemos la Daga de Xian, cuya magia podía transformar en dragón a quien se apuñalase el pecho usándola; ya mencionamos el Martillo de Thor, con la facultad de invocar rayos y truenos. Por otro lado, Lara debe enfrentarse a criaturas sobrenaturales, como momias que han retornado desde la tumba, un gigantesco kraken o incluso un *doppelgänger*. Al ir descubriendo estos elementos el espectador puede experimentar un genuino *sentido de la maravilla*, en un rupturismo del mundo ordinario que nos sitúa en medio de lugares imposibles o personajes que trascienden las leyes de la naturaleza.

Al conjunto de semejanzas que hemos aportado aun debemos sumar algunos *easter eggs* de la trilogía de Spielberg en el videojuego *Tomb Raider*. Por ejemplo, Lara encuentra un esqueleto ataviado con un sombrero y un látigo que, a ojos aviesos, bien pudiera haber sido Indiana Jones de haberse malogrado en alguna de sus aventuras. Sin duda, otro de los "guiños" más reseñables es la aparición de la mismísima Arca de la Alianza en la mansión Croft.



Screenshot perteneciente a *Tomb Raider II* (1997, Core Design).

El desafío del género

De forma más o menos expresa, tanto Lara Croft como Indiana Jones se han convertido en dos *sex symbols* de la historia del entretenimiento. El profesor del *Marshall College* representa un tipo de masculinidad tradicional, a través de una imagen de héroe fuerte y protector, pero también presenta momentos de vulnerabilidad y amor romántico que le aportan más matices a la escritura del personaje. Se aleja así del estereotipo ultra masculinizado de James Bond, quien en ocasiones traspasaba las barreras de la seducción elegante e incurría en un trato vejatorio hacia las mujeres. Esta teoría podemos sustentarla si analizamos las sucesivas *partenaires* que acompañaban a nuestros héroes. Por ejemplo, James Bond tiende a ser retratado como un seductor interesado en la mujer objeto o estrechamente vinculada al placer sexual. Ahí tenemos a Ursula Andress en bikini ejerciendo como la primera *chica Bond*, un slogan que en la práctica reducía a las actrices a la altura de una portada de *Playboy*. Aunque Indiana también es considerado un hombre atractivo y a veces priorizaba la mera atracción física, la mayor parte de sus relaciones suelen ser menos superficiales. Recordemos a una de sus parejas más icónicas, Marion, interpretada por Karen Allen en la primera película, una mujer valiente, ingeniosa y con determinación, más allá de demostrar una gran conexión emocional con Indiana. Desde Marion hasta Elsa Schneider en *La Última Cruzada*, las compañeras del intrépido arqueólogo desafiaron los estereotipos y desempeñaron papeles significativos en sus respectivas tramas. Pasado a limpio, estas mujeres no ejercen simplemente como intereses románticos o damiselas en apuros, sino que son compañeras a la altura del protagonista.

En cuanto a Lara Croft, no cabe duda de que ella redefinió los roles de género dentro de los videojuegos, llegando a convertirse en un símbolo de empoderamiento femenino indiscutible. Aunque destaca por su destreza en combate y supervivencia, su evolución a lo largo de la saga la lleva a demostrar emociones complejas, lo que aporta un notable realismo al personaje. De este modo, Lara desafía los lugares comunes tan arraigados en los juegos virtuales, donde las mujeres solían representarse como simples premios a ser rescatados, individuas pasivas a la espera de ayuda o, en el mejor de los casos, desempeñando roles secundarios.

Sin embargo, detrás de la brillante fachada también se ocultan sombras. A lo largo de su historia, la saga *Tomb Raider* ha sido objeto de duras críticas en cuanto a la representación de la feminidad, y con razón. Uno de los aspectos más controvertidos ha sido el diseño físico de nuestra protagonista. Desde su primera aparición en 1996, Lara ha mostrado una imagen hipersexualizada, con curvas exageradas y vestimenta muy ajustada que resaltaban una figura nada realista. En numerosas ocasiones, sus habilidades femeninas, como la inteligencia, la valentía o la fuerza, han quedado eclipsadas por esta sexualización, relegándola a ser percibida como un mero objeto de deseo masculino.

Durante el auge de *Tomb Raider* circuló el rumor de que, al pulsar una combinación específica de botones, los jugadores podrían ver a la protagonista desnuda. Muchos intentaron este truco sin éxito alguno. Ante esta coyuntura, *Core Design* tomó una decisión ingeniosa al incluir la famosa combinación en posteriores versiones del título, pero el resultado no fue el esperado. En lugar de satisfacer



Marion es sin duda la mujer con la que Indiana Jones muestra su lado más romántico y auténtico. Screenshot perteneciente a *En busca del Arca Perdida* (1981, Paramount Pictures, Lucasfilm).

a los jugadores con una imagen de Lara sin ropa, al activar el truco, Miss Croft explotaba en mil pedazos. Además, en *Tomb Raider II*, hay una escena en la que Lara está a punto de tomar un baño; antes de desvestirse, desenfunda un arma y apunta a la pantalla, simulando disparar al jugador como castigo por mirar. Esta respuesta inesperada desafió las expectativas de los jugadores y subvirtió el sexismo implícito en el rumor, demostrando que Lara Croft no era simplemente un objeto de deseo, sino un personaje con autonomía propia.



Screenshot perteneciente a *Tomb Raider II* (1997, Core Design).

Es importante destacar que la saga Tomb Raider ha experimentado una evolución significativa durante los últimos tiempos. De hecho, en las entregas más recientes de la serie, Lara se presenta como una figura más compleja y profunda, con un físico menos exuberante y más realista. De una forma u otra, pensamos que aún no se ha terminado de liberar por completo del sexismo que la acompañó en sus orígenes.

Colgando el látigo... y el uzi

Queda patente la profunda influencia que la saga de Indiana Jones ha ejercido sobre los juegos de *Tomb Raider*. Desde los arquetipos de personajes hasta la ambientación y los elementos de juego, la huella del audaz arqueólogo ha impregnado cada rincón de esa experiencia poligonal de 32 bits. Los desarrolladores de *Core Design* demostraron una habilidad excepcional para captar la esencia de la aventura y la exploración arqueológica que definen a Indiana Jones, integrando de manera magistral referencias y homenajes que deleitan a los fanáticos de ambas franquicias. Entiendo este juego de espejos como el preludio de una dinámica que percibo en la actualidad: el cine cada vez se parece más a los videojuegos y los videojuegos se parecen más al cine. Es decir, la influencia del séptimo arte en un estrato narrativo y a nivel de clichés supuso el primer eslabón de una cadena que ha llegado a nuestro tiempo. Pero ¿hablamos solo de lenguaje y guiños superficiales? Pienso que esta influencia trasciende las fronteras de los juegos y se mantiene vibrante en la cultura pop hasta día de hoy. De hecho, la misma llama que insufló vida a *Tomb Raider* sigue ardiendo con fuerza, encontrando un eco en franquicias y juegos más actuales, como *Uncharted* (2007), *Kena, Bridge of Spirits* (2021) o *Prey for the Gods* (2021). Es lo que en cualquier ámbito tienen las obras maestras. Nosotros sólo pasamos por la Historia: ellas son Historia.



Screenshot perteneciente a *Tomb Raider* (1996, Core Design) y *Shadow of Tomb Raider* (2018, Eidos Montréal).



El ocaso del mito del oeste americano. Confluencias cinematográficas en la saga de videojuegos de Red Dead Redemption.

Juan Carandell Rojo.
Doctorando. Universidad de Córdoba.

Resumen

Red Dead Redemption (2010) y su precuela *Red Dead Redemption 2* (2018) son la gran incursión del videojuego en el género wéstern. Su principal creador, por no poder mencionar a la inmensa cantidad de personas que hay detrás de un videojuego, es Dan Houser. A lo largo de estas dos obras exploraría una gran cantidad de referentes cinematográficos y culturales en esta particular visión del Oeste Americano. Dentro de esta representación gráfica, la que sería una de las características más interesantes y que además suele definir a buena parte de la obra de Houser -recordemos la saga *Grand Thieft Auto* en la gran mayoría de sus títulos- es el extenso uso de una geografía imaginaria donde ubicar el título. Así, con estos paralelismos, al igual que Gillo Pontecorvo en *Queimada* (1968) se establece una muy interesante reflexión sobre el pasado, la nostalgia y la creación de un mito nacional.

Palabras clave

Wéstern, Historia de los E.E.U.U, Cine, Videojuegos, Red Dead Redemption

Es de sobra conocido que el wéstern es el género que nace junto con el cine, aunque en la literatura tiene algunos elementos previos como las obras de James Fenimore Cooper o las de Karl May. Por lo que no es de extrañar que, en el videojuego, el género wéstern haya explorado diferentes historias aunando los elementos propios del lenguaje cinematográfico que en bastantes ocasiones comparten cine y videojuegos, como además los elementos propios de su elemento artístico, véase la duración de la historia, la jugabilidad, la inmersión o hacer sentir a quién está jugando como el protagonista total y absoluto de la narración vivida.

Mantenemos la firme convicción de que las artes no se restringen entre sí, si no que actúan como vasos comunicantes a la hora de la inspiración mutua, sin olvidar que en estas interacciones también son partícipes las diferentes disciplinas científicas, que en el caso de los géneros que echan la vista atrás al pasado, resulta más que evidente la influencia de las ciencias sociales y humanas.

Y al igual que los wésterns tuvieron una evolución constante en el cine, esta madurez pareja a su arte se ha dado también en los videojuegos, de forma que no podría ser de otra manera que el propio arte de los videojuegos acabase lanzando reflexiones sobre el mito fundacional de los E.E.U.U y se establezca una conexión entre ambas artes.

Es por tanto que la dupla de *Red Dead Redemption* evidencian enormemente esta relación entre cine y videojuego y sean consideradas obras maestras dentro de la industria por su enorme calado, historia de gran envergadura y su tremenda ambición. Aunque destaca mucho más el segundo título, funcionando como precuela, que el primero, pero analizaremos esto más adelante.

Red Dead Redemption es una mirada desde la ficción a los diferentes mitos que forjaron el Oeste. Pero es una mirada cargada de crítica hacia lo que sin duda fue una época dura que usualmente ha sido más bien objeto de edulcoración por parte de las ficciones, a la que cada vez más se arrojan miradas más profundas, menos maniqueas y más fundamentadas sobre los hitos que definen este marco temporal y geográfico. Quizás uno de los aciertos más interesantes de estos dos títulos es jugar con un Oeste imaginario, es decir, las localizaciones son ficticias, los referentes históricos deliberadamente ambiguos, pero sin embargo el proceso estructural del devenir histórico se plasma completamente.

Si tenemos que establecer un diálogo entre la dupla de videojuegos del británico Dan Houser y diferentes directores del cine wéstern deberíamos de señalar tres grandes grupos compuestos cada uno por dos directores. El primero sería el compuesto por John Ford y Howard Hawks, el segundo lo conformarían Sergio Leone y Sergio Corbucci y el último estaría integrado por Clint Eastwood y Sam Peckinpah. El razonamiento que lleva a esta división es la siguiente: Ford y Hawks representan el wéstern clásico pero teñido de cierta ironía y tono crepuscular. Pasamos, pues, a analizar estas conexiones.



Los dos Sergios del Spaguetti Western

Aunque, estéticamente, *Red Dead Redemption* se enmarcaría más en los westérn modernos, tiene muchísimos elementos propios del *spaguetti westérn*. Quizás uno de los más fundamentales sea cómo refleja la violencia de forma disparatada, la cual suele ir acompañada de una melodía orquestal de Woody Jackson (acompañado por Bill Elm en el primer título) con una clara inspiración en las composiciones del gran Ennio Morricone. Así las cosas, Houser emplea estos dos referentes para la construcción de su narrativa. Si bien es cierto que huye de la estética feísta y en muchas ocasiones, operística de los *spaguetti westérn*, sí que mantiene esa música que marca bastante el ritmo de ambos juegos y se adapta bastante bien a los momentos más trepidantes del juego, destacando el tema principal y su empleo como *leitmotiv* que se alza de manera gloriosa en el impetuoso clímax final de ambos juegos.





En cuanto al aspecto de la violencia desmedida hay que analizar a los dos "Sergios" por separado. En el caso de Leone, las referencias aparecen reflejadas sobre todo en una cuestión de mecánicas. Ya que, a nivel estético del vestuario del personaje principal en ambos títulos, depende más de cómo los jugadores decidan vestirlo que de las opciones que ofrezcan los propios juegos. Ahora bien, esta forma en las que los tiroteos se resuelven en las cintas de Leone está aplicadas con la mecánica conocida como *Dead Eye*. En función de esta habilidad, el jugador en cualquier momento puede ralentizar el tiempo, elegir cuidadosamente los blancos y disparar. También se introduce esta mecánica, mucho más explotada en el primer juego, en relación con los duelos, buscando la misma sensación de tensión y creciente clímax justo antes del desencadenante de la violencia. Parejo a estos elementos mecánicos y estéticos de Leone, sin embargo, el apartado de las motivaciones puramente lucrativas al buscar el oro es cierto que están presentes, pero se difuman bastante, lo cual nos lleva a Sergio Corbucci.

Los wésterns de Corbucci son menos conocidos que los de Leone, pero no por ello menos interesantes o icónicos. Un ejemplo de enorme trascendencia sería *Django*, puesta en valor por Quentin Tarantino. Pero tampoco podemos olvidar títulos bastante más alocados, como *Los Compañeros* (1970), o tremendamente trágicos, como *El Gran Silencio* (1968). Corbucci era un decidido izquierdista y en buena parte de sus wésterns podemos apreciar cómo ciertas actitudes propias del fascismo son encarnadas por los villanos (Rea, 2021). Es decir, actitudes racistas, gobiernos autoritarios, dominio de la violencia, humillación de los débiles, etc. Mientras que los héroes, a pesar de partir de una motivación muchas veces mercenaria, acaban teniendo un compromiso con los ideales revolucionarios. Estas dos cuestiones supondrían las principales improntas que la obra de Corbucci deja en los videojuegos de Houser. En *RDR2* los protagonistas inician su viaje como una panda de forajidos inmersos en ideales anarquistas, pero la necesidad monetaria con la que construir su utopía

nunca parece materializarse, mientras que las ínfulas mesiánicas del líder hacen que el periplo cada vez sea más brutal y sanguinario y provoque una disrupción revulsiva en el seno de la banda. Por último, otro de los elementos más propios del cine de Corbucci llevados a ambos títulos de Houser es el de la violencia exagerada, disparatada, alocada y con presencia abundante de ametralladoras en todo momento. Haciendo que tanto John Marston como Arthur Morgan parezcan los personajes interpretados por Franco Nero en cintas como *Django* (1966), *Los Compañeros* o *Salario para matar* (1968). Este rasgo, a su vez, es compartido por otros títulos de Houser como la archiconocida saga y otro gran ejemplo de múltiples referencias cinematográficas, *Grand Thief Auto*.

Ford y Hawk y su mirada clásica

En el caso de Ford, podemos evidenciar la importancia de la familia encontrada como un elemento vehicular, sobre todo en las relaciones que establece Arthur Morgan, su personaje protagonista, con el resto de la banda. Es también evidentemente *fordiano* cómo a lo largo del título se nos muestra a personajes como Abigail Roberts como valiente y abnegada madre y de los personajes que más hace por mantener la cordura y el buen hacer en medio de la debacle. Tampoco podemos olvidar que es John Ford el cineasta que hace el periplo completo en el Oeste y que tanto celebra la génesis de los Estados Unidos como nación, mientras que evidencia y muestra los puntos oscuros que normalmente se suelen omitir en las gestas nacionales. Otrosí, le debemos por lo menos tres grandes wésterns crepusculares, que de una forma u otra marcarían muchísimo el tono y los diferentes rasgos de lo que serían las historias del Oeste enmarcadas en estas características. Nos referimos a *Centauros del Desierto* (1956), *El Gran Combate* (1964) y *El Hombre que Mató a Liberty Balance* (1962). Y es precisamente esta dinámica la que está bastante presente en ambos títulos que conforman *RDR,* pues si bien Ford celebra el mito fundacional, él es extremadamente consciente de sus enormes problemas. Citamos específicamente estas cintas por diversas cuestiones. El caso de *Centauros*, porque está protagonizada claramente por un antihéroe, Ethan Edward, un mando confederado derrotado, cruel, sanguinario, racista, metido en negocios turbios y que, por lo que la cinta nos deja entrever, ha sido el amante de su cuñada. A lo largo de siete años cabalgará el odio por las enormes extensiones del Oeste americano y finalmente se dará cuenta de que no tiene cabida en el nuevo mundo que está creándose. Sobre los restos de tribus indias masacradas y desplazadas, sobre los intereses de las grandes empresas del ferrocarril y sobre la extracción de recursos naturales se instaura la civilización en la que estos asesinos ya no tienen cabida. En este mismo sentido, se plantea *Liberty Balance*, pues finalmente el rudo cowboy de frontera es quién deja paso a las instituciones públicas y al Estado como elemento de cohesión y de civilización, y llega aquí a un punto que es hasta reflexivo con conceptos tan en boga actualmente como son la postverdad o las fake news, con la frase tan lapidaria de *"Print the Leyend"*. Debemos de analizar también la importancia de *El Gran Combate*, pues en esta película se nos narra el proceso del desplazamiento del pueblo Cheyenne y su huida hasta Canadá hostigados por la caballería del *U.S Army*. Esto también se evidenciará en RDR, aunque para cuando se desarrollan los eventos de ambos juegos, los indios están completamente desplazados y alojados en reservas, aunque tengan intentonas de hacer algún tipo de sublevación con pobre resultado.

La impronta *fordiana* está presente de una manera casi obvia. No en vano, con La Diligencia acabaría sentando las bases del género tal y como lo conocemos. En los propios juegos se sufre la encrucijada de atravesar un vado con un carromato tirado por varios caballos o la consabida persecución haciendo fuego con un fusil de palanca para reprender a los perseguidores.

Pareja a la idea de Ford, queda la impresión de Howard Hawks que sería bajo nuestra óptica la de las mujeres *hawksianas* (Iáñez, 2022). Es decir, mientras los hombres mantienen arduos debates, las mujeres vienen con la solución más obvia de la forma más natural posible. Esto, aunque en el primer título lo podemos evidenciar con la señorita McFerland y de nuevo con Abigail Roberts, se muestra muchísimo más en la posterior precuela con personajes femeninos de gran calado, siendo especialmente relevante Sadie Adler, pero sin obviar tampoco al resto del elenco femenino. Aquí podemos señalar a Miss Grimshaw como uno de

los principales referentes *hawksianos*, siendo la jefa logística del campamento y la que muestra uno de los compromisos más férreos con la banda en sí misma. El resto del grupo, tanto mujeres como hombres, forman parte también de esta tradición picaresca de personajes disfuncionales pero unidos ante la adversidad. Esta pandilla antiheroica, aunque en el lado contrario al de la ley, sería un reflejo perverso del grupo de pintorescos adláteres propio del cine de Hawks que, si bien en sus películas se yerguen para defender al Sheriff frente a las tropelías de los criminales, aquí conforman una banda multiétnica unida bajo el liderazgo mesiánico de Dutch, pero con sus propias dinámicas de poder y contrapesos. Es bastante interesante contrastar cómo en *RDR2* el propio título incide muchísimo en la vida comunitaria, en cada miembro aportando sus habilidades y talentos a la banda, ya sea usar el encanto para sonsacar información, las manos hábiles para robar carteras, la habilidad con un arma o montando a caballo. Por el contrario, *RDR* es un juego bastante solitario, ya que encarnamos a uno de los pocos supervivientes de la banda de *RDR2*. En todo momento, el hecho de que *RDR2* actúe como una precuela deja una impronta y un aura trágica al conjunto, puesto que ya sabemos lo que va a ocurrir y es el inexorable camino de la profecía autocumplida en el que incide constantemente el título.

La última dupla de directores la estableceríamos aquí con Clint Eastwood y Sam Peckimpah. Precisamente por el retrato que ambos hacen de un Oeste completamente descarnado, crepuscular y cada vez más alejado del mito fundacional estadounidense. Esta es la impronta que más marca el tono de ambos juegos, pues si bien este camino lo inicia John Ford con el trágico viaje de Ethan Edward y la puerta del mundo familiar que se cierra, dejándole a él fuera, es con Peckimpah donde más repercusión tiene. En primer lugar, por el marco cronológico, ya que la obra más referencial al respecto de este director es sin duda *Grupo Salvaje* (1969), aunque también encontramos ecos bastante profundos de *Pat Garret y Billy el niño* (1973). Los aspectos más similares a los tropos explotados en *Grupo Salvaje* aparecen en el primer título de la dupla, pues nos muestra un Oeste entrando en el siglo XX, las tensiones de la guerra en Europa soplan de fondo, a los viejos revólveres se le suman ametralladoras más sofisticadas que las *gatlings* de la Guerra de Secesión, así como las escopetas de corredera y las pistolas semiautomáticas. Definitivamente los tiempos cambian y esa es una impronta omnipresente en los dos juegos. No obstante, en el primer título, es también un tropo muy común al cine de Peckimpah, el de la amistad traicionada y la persecución implacable por antiguos camaradas. Tanto en *Patt Garret y Billy el niño* como en *Grupo Salvaje*, esta es una de las temáticas principales. Si bien en el primer título de la saga se toma el papel del perseguidor a través de John Marston queriendo enmendar los errores de su pasado, en el segundo título se nos profundiza en esas faltas, mostrándonos la banda en su época de esplendor, pero también evidenciando que esa época dorada no es más que una perpetua huida hacia adelante bajo el amparo de un líder mesiánico.

Por último, nos queda explorar el paralelismo con el cine de Clint Eastwood como director, y aquí debemos atenernos especialmente a sus wésterns *El Fuera de la Ley* (1976) y *Sin Perdón* (1992), donde se exploran diferentes aspectos desmitificadores del Oeste. En el caso de *El Fuera de la Ley*, el paralelismo es más que obvio, un grupo de forajidos, exiliados tras la Guerra de Secesión, que deben recurrir a la violencia para escapar de su impecable persecución, pues en esencia es la eterna huida hacia adelante lo que funciona como motor principal de la trama de *RDR2*. La diferencia principal -y esto nos entroncaría con el último paralelismo con el cine de Clint Eastwood- es que, en *El Fuera de la Ley* los personajes buscan la tranquilidad y poder vivir en comunidad en un remanso de paz, mientras que la espiral de venganza, destrucción y violencia, tal y como advierte Arthur Morgan a lo largo del primer título, no los llevará a nada. Estos ecos de violencia intempestiva y de criminales irredentos son un reflejo directo de ese fantasmagórico e impecable William Munny, actuando como una fuerza vengadora y sanguinaria de la naturaleza en *Sin Perdón*. Donde a pesar de haber evitado su pasado buena parte de su vida, al final el impulso asesino lo vuelve a llevar a disparar a seis hombres sin perturbarse. Morgan sería el reflejo contrario a Munny, ya que, aunque es un homicida y un matón implacable, en el fondo es alguien que odia esa vida y que preferiría vivir en paz. El sistema de honor presente en ambos títulos hace que el jugador

pueda optar por una senda aún más criminal o por otra de ayuda al prójimo. Esto es más evidente en la precuela, pues si el jugador decide optar por un camino honorable, en un momento dado tendrá una conversación trascendental sobre sus acciones y las decisiones a afrontar. En el caso de Morgan, se evidencia que es un buen hombre arrastrado por las circunstancias, pero aún así deja en manos del jugador la oportunidad de redimir al personaje, de que sus últimos actos sean paliar el mal que ha hecho en el mundo y buscar una salvación para aquellos que ya no pueden conseguirla por sí mismos.

En conclusión, si bien *Red Dead Redemption* era un buen wéstern llevado al videojuego, con una historia apasionante, repleta de acción y de violencia llevada a un extremo cómico, es en su precuela *Red Dead Redemption 2* donde alcanza una madurez y una dimensión emocional e ideológica mucho más grande y compleja. El propio título muestra como la idealización del pasado no deja de ser una entelequia propia de la psique humana para poder sobrellevar un presente tortuoso y afrontar un futuro cuanto menos incierto. Tiene además la otra gran virtud: ser un juego de forajidos, lento y que se cuece poco a poco, que evidencia que el mito fundacional estadounidense, desde la ficción, no deja de ser un pasado oscuro al cuál la Historia le emite un veredicto que bajo ningún concepto lo absuelve, por mucho que la ficción haya realizado una serie de cantares de gesta en torno a ello.

Bibliografía

Bogdanovich, P. (1971). *John Ford* [Libro]. Madrid, España: Fundamentos

Iañez Ortega, M. (2022). Una cosa te voy a decir. En A. Míguez & J. Carandell (Eds.), *Clío entre neones* [Libro]. Diputación de Córdoba.

Nathan, I. (2024). *Clint Eastwood: la última leyenda de Hollywood* [Libro]. Barcelona, España: Libros Cúpula

Rea, L. (Director). (2021). *Django & Django* [Documental]. Italia: Nicomax Cinematografica, R&C Produzioni, Istituto Luce Cinecittà, Greater Fool Media

Filmografía

Centauros del Desierto:
Ford, J. (Director). (1956). *Centauros del Desierto* [Película]

Compañeros, Los:
Corbucci, S. (Director). (1970). *Los Compañeros* [Película].

Django (de Sergio Corbucci):
Corbucci, S. (Director). (1966). *Django* [Película]

Fuera de la Ley, El:
Eastwood, Clint. (Director). (1976). *El Fuera de la Ley* [Película]

Gran Combate, El:
Ford, J. (Director). (1964). *El Gran Combate* [Película]

Gran Silencio, El:
Corbucci, S. (Director). (1968). *El Gran Silencio* [Película]

Grupo Salvaje:
Peckinpah, S. (Director). (1969). *Grupo Salvaje* [Película]

Hombre que mató a Liberty Balance, El:
Ford, J. (Director). (1962). *El Hombre que mató a Liberty Valance* [Película]

Pat Garrett y Billy el niño:
Peckinpah, S. (Director). (1973). *Pat Garrett y Billy el niño* [Película]

Red Dead Redemption 2:
Rockstar Games. (2019). (Ultimate Edition) [Videojuego]

Red Dead Redemption (primera entrega):
Rockstar Games. (2010) [Videojuego]

Salario para matar:
Corbucci, S. (Director). (1966). *Salario para matar* [Película]

Sin Perdón:
Eastwood, C. (Director). (1992). *Sin Perdón* [Película]



ENTREVISTA

“La perspectiva de género está influenciando a la industria del videojuego”.

Laura Luna.

Cristina Molina.
María Gago.
Antonio Míguez.

Pese a que la siguiente charla se realizara mediante una videoconferencia, nuestra interlocutora fue capaz de atravesar la pantalla con la buena vibra que transmiten su sonrisa y ojos sagaces. Se trata de Laura Luna, a buen seguro una de las voces más autorizadas sobre videojuegos en el ámbito nacional. Desde hace muchos años ha vertido sus conocimientos en forma de conferencias, libros, participación en diversos programas temáticos y, sobre todo, la redacción de artículos mucho mejor escritos de lo que es común en el sector. Por ello nos alegró tantísimo el hecho de estar más de hora y media hablando con ella sobre el tema que más controla.

Cariátide: Laura, nos interesa mucho acudir a los orígenes de tu afición. Te digo esto porque en las décadas de los 80 y de los 90, en España era menos habitual encontrar niñas jugadoras.

Laura Luna: Me gustaría tener datos al respecto, porque no sé hasta qué punto encontrar niñas jugadoras fue menos habitual. Es cierto que la comercialización del videojuego estaba más orientada hacia los niños, pero también existía un marketing para chicas de juegos muy específicos. Realmente siempre he oído que «no había niñas que jugasen a videojuegos», aunque la realidad que yo he vivido es otra. Puede ser que en el caso de las chicas fuera una afición que en aquellos tiempos no estuviera tan socializada, lo cual se podía observar en las pocas niñas que visitaban los salones recreativos. Había círculos donde no se sentían bienvenidas, así que se acaban buscando sus propios ambientes llevando la afición como ellas quisieran y sin compartirla con nadie más. Ya en la actualidad existe un creciente interés de las mujeres, en un fenómeno que empieza a concebir el videojuego como un rasgo más de la cultura popular o *mainstream*. A esto ha ayudado mucho el teléfono móvil.

Respecto a mi afición por los videojuegos, me llegó cuando tenía unos seis años y a mis primos les regalaron la *Master System*. Como era típico del día de Reyes Magos, me fui a su casa y jugué con ellos al *Alex Kidd* (que, por cierto, veo que lo tenéis puesto en el set up). Ya por medio de mis otros primos conocí la Mega Drive y el *Street Fighter II* (juego que me encanta), así que ya tuve muy claro qué carta escribir en la Navidad del año siguiente.

Cariátide: Has planteado que no estaba del todo bien visto que las niñas jugaran a videojuegos y por tanto tenían que ir un poco *a su bola*. ¿Tú has sentido alguna vez algún tipo de discriminación en este sentido?

Laura Luna: Yo viví la demonización del rol a través de los medios de comunicación. De la misma forma, con los videojuegos siempre sobrevoló la sombra de la adicción y la pérdida del control personal. ¿Os acordáis del *asesino de la katana*? Lo relacionaron con los videojuegos sencillamente porque su corte de pelo guardaba cierto parecido con el de Squall (el protagonista de *Final Fantasy VIII*). Fue muy burdo porque en aquella época todo el mundo llevaba ese corte de pelo, al estilo de Nick Carter y Trunks de *Dragon Ball*.

Por otro lado, siento que el hecho de que pudieras ser criticado por tu afición a los videojuegos dependía directamente de tu propia popularidad. Si el chico popular de la clase jugaba al FIFA en la *PlayStation* todo estaba bien, pero no se percibía de la misma forma si el niño o la niña tuviera pintas de nerd. Es decir, la misma afición se juzgaba con diferentes raseros.

Yo siempre me intenté relacionar con niños que jugaban a videojuegos, pero a veces me contestaban que no tenían el juego de *Barbie*, cuando en realidad yo al que hubiera querido jugar, por ejemplo, sería al primer *Prince of Persia*. De alguna forma me llegaron a despreciar y nunca pude entenderlo porque realmente me gustaba lo mismo que a ellos.

Ojo, si a una chica o un chico le gusta el juego de *Barbie*, espectacular. A lo mejor era un juegazo también, ¿no? Pero notaba una demonización de lo tradicionalmente femenino, de lo rosita, de lo *cuqui*... Curiosamente, también había un marketing de videojuegos orientado para niñas con el rosa como denominador común. La cuestión es que no tiene nada de malo tener una consola rosa y de hecho me encanta. El problema es que ese color se comercialice exclusivamente orientado hacia el público femenino, en vez de estarlo hacia cualquier persona.

Otro tema son los salones recreativos. En su momento también estaban muy mal vistos porque, al menos en mi experiencia, era donde se juntaba la *calaña*. Digamos que en esos lugares la gente no se reunía exclusivamente para jugar. Viendo el panorama, era común que los padres más protectores dijeran: «no vayas a los salones recreativos, que allí hay gente chunga». De hecho, yo no solía acudir a salones recreativos como tales, sino a un videoclub que tenía una *Neo-Geo* a disposición del público por 300 pesetas. Desde luego era un entorno un poco más *light* respecto al típico salón recreativo oscuro con gente fumando. Más tarde, ya de adolescente, se popularizaron las salas arcade en los centros comerciales y esos eran bastante menos sórdidos. Qué horas eché ahí con el *House of the Dead*.



Cariátide: Ya hablando de tu carrera profesional ¿has encontrado algún tipo de barrera siendo mujer? ¿Te has encontrado un mundo de hombres?

Laura Luna: ¡Uf! Aquí vamos a abrir un melón interesante. Cuando empecé en la industria del videojuego y me relacioné con gente (no solamente a través del entorno profesional, sino en la época de internet) percibí bastantes prejuicios hacia las mujeres *gamers*. Digamos que se daban ciertas dinámicas en las que yo misma reconozco haber participado de forma inconsciente. Por ejemplo, si una chica amante de los videojuegos no tenía el aspecto que supuestamente debería tener una chica amante de los videojuegos (es decir, con gafas, poco femenina, etc.) recibía un trato distinto.

Años más tarde empezó a existir una mayor perspectiva de género en los videojuegos, aparte de cierta toma de consciencia sobre cómo se representaba a las mujeres en el medio. Se empezaba a sentir de forma real la desigualdad entre hombres y mujeres, por medio de un choque cultural donde se juzgaba con facilidad a las chicas que hablaban sin tapujos sobre feminismo. Hoy día sigue pasando y te expones a legiones de haters. Más adelante, cuando formé parte de la revista *Meristation*, la publicación había sufrido un cambio editorial bastante drástico, y rápidamente hubo personas que me acusaron de ser redactora porque me llevaba bien con el nuevo director. Otros me atacaron arguyendo que mi contrato se ejecutó para modernizar la imagen del medio y, en última instancia, porque era feminista. Cuando publiqué mi primer análisis un montón de *mensplainers* intentaron decirme cómo tenía que haber hecho mi trabajo.

Cariátide: Uno de los primeros videojuegos a los que tuviste acceso fue Alex Kidd. En Cariátide también nos gusta mucho, e incluso hay algunas voces dentro de nuestro medio que dicen que les recuerda mucho a los primeros tiempos de *Dragon Ball*...

Laura Luna: ¡Ostras! A mi entender no se parecía tanto a *Dragon Ball*, pero creo que ambas ficciones se basaron en la leyenda de Sun Wukong, el rey mono. Por ahí sí que veo esa conexión común.

Cariátide: ¿Por qué crees que *Alex Kidd* no llegó a convertirse en la mascota de Sega?

Laura Luna: En el contexto de *la guerra de las consolas*, creo que Sega apostó por Sonic porque ejercía de balanza respecto a Mario. La mascota de Nintendo era un hombrecillo familiar, que promocionaba la imagen *Family Friendly* típica de la compañía. Cuando Sega diseñó a Sonic, fue consciente de que requería una mascota más macarra, popular entre los preadolescentes y los adolescentes. En contraste con el fontanero cuqui, que rescata a una princesa, Sega nos regaló un erizo dotado de una personalidad más cañera y canallita. En este sentido, Álex Kidd era mucho más parecido a Mario y no hacía tanta marca.

Cariátide: Ya con la perspectiva de los años ¿qué destacarías de *Álex Kidd*?

Laura Luna: Pues mira, creo que lo que me gustó de *Alex Kidd* fue sumergirme en un mundo de maravillas, lleno de diseños bastante tiernos y llamativos. A día de hoy, diré que *Alex Kidd* tenía una narrativa sencillita pero su diseño de niveles era sorprendente. Empezabas en ese acantilado por el cual debías bajar enfrentando enemigos hasta llegar al agua. Esa propuesta de plataformas en *scroll vertical* fue muy interesante, si bien cada nivel era muy diferente y podías montar en un sinfín de vehículos. Además, los combates con los *bosses a piedra, papel, tijera* eran de lo más original. Recuerdo *Alex Kidd* como un juego muy exigente incluso para la época: ostras, es que tenías solo tres vidas y con un toque te morías. Los juegos estaban diseñados de esa manera para alargar la experiencia y así amortizar la compra.

Cariátide: Hablabas antes de la *guerra de las consolas*. Todos los que ya tenemos cierta edad, recordamos esa disputa encarnizada entre Nintendo y Sega. Ahora que no nos escucha nadie y puedes confesarlo, ¿tú, a qué bando perteneciste?

Laura Luna: [Risas] *La guerra de consolas* era una batalla a nivel de marketing. Seguramente recordéis aquella publicidad agresiva que despreciaba a la otra marca. Yo no tenía aún sentido crítico, pero recuerdo ver un anuncio de pequeña en donde la pantalla de la *Game Gear* estaba dividida en dos partes: una era verdosa y la otra de colores. En el segmento verde estaban poniendo a parir a una consola de la que no decían el nombre, pero todo el mundo sabía que se trataba de la *Game Boy*.

¿A qué bando pertenecía? Me gustaba más Sega porque entonces ya había conectado con la *Mega Drive* y Sonic. Por otro lado, valoraba también la *Super Nintendo*, que por ejemplo tenía muchísima más oferta de videojuegos de rol que Sega. Y claro, en aquel entonces solo podías tener una consola en cada casa, salvo que el poder adquisitivo fuera muy grande. En todo caso, tengo más recuerdos de la infancia relacionados con la *Mega Drive* que con la *Super Nes*. Aunque dejo por escrito que no me gusta nada el término *guerra de consolas*, que, al fin y al cabo, sería como discutir si te gusta más la marca de frigoríficos *Balay* o *Fagor*.

Cariátide: Esta época fue una etapa de oportunidades muy grande para muchas compañías que quisieron compartir mercado con *Sega* y *Nintendo*. Por ejemplo, recordamos las *3DO*, *la Jaguar*, *la Mega Drive 32X*... De entre todas las consolas que fracasaron, ¿a cuál le hubieras dado una segunda oportunidad?

Laura Luna: A la *Dreamcast*, directamente. Creo que fue tan buena consola como poco cuidada a nivel de *marketing*. A muchos de nosotros nos dejó una espinita.

Cariátide: El comité editorial de la revista es muy fan de la consola *Dreamcast*. Muchos pensamos que nunca ha habido un salto técnico tan grande en la historia de los videojuegos. Sobre todo, refiriéndonos a títulos como *Sonic Adventure* o *Soul Calibur*. En tu caso, ¿dónde situarías el salto técnico más grande en la historia del videojuego?

Laura Luna: Es que ha habido varios. Mira, según mi punto de vista, hay tres saltos técnicos muy destacables en la historia del videojuego. Primero la aparición de las 3D; segundo, la llegada de las funciones online; y tercero, el hiperrealismo que hemos disfrutado en los últimos tiempos. Hablamos de tres eventos transformadores. Ya a otro nivel, debería mencionar la revolución cultural que ha supuesto la perspectiva de género y cómo está influenciando al videojuego, abriendo caminos hacia otras maneras de crear narrativas u orientar las historias. Tampoco me quiero olvidar del auge del mercado *indie*, nacido a inicios de la década pasada.

Cariátide: Nos interesa mucho tu visión sobre la evolución de los personajes femeninos en la historia de los videojuegos.

Laura Luna: Escribí en su momento un reportaje para *Meristation* sobre cuál fue el primer personaje femenino. A nivel popular se considera que fue Miss Pac-Man, si bien el verdadero honor recae sobre Billie Sue, del videojuego *Wabbit* de 1982. Se trataba de una granjera que tenía que cuidar su huerta de conejos que ansiaban robarle sus zanahorias. Era muy divertido. Luego, en torno a Miss Pac-Man ha habido bastante debate, porque para hacerla "chica" se le pusieron atributos tradicionalmente femeninos, como son el lazo, el pintalabios, el rímel... Ojo, que no hay nada de malo en llevar ni lazos, ni pintalabios, ni rímel. Pero ¿por qué el macho es el que está totalmente desprovisto de atributos que lo hagan identificativo? Es decir, *Pac-Man*, que era una bolita amarilla sin más, automáticamente se relaciona con el hombre. Ahora, para señalar que es mujer la has tenido que dotar de elementos diferenciadores. Lo que trasciende aquí es que el hombre es el original, el centro, la piedra angular sobre la que se construye el mundo. Y la mujer es un complemento. Por otro lado, Miss Pac-Man tenía su propio rol, era la protagonista de su juego y tuvo bastante éxito. Y si quieres también puedes pensar que era coqueta según los estándares establecidos, pero eso no la hacía más débil.

Más tarde tendríamos a la mítica Samus Aran. Este caso es particular porque se decidió el sexo del personaje en el último instante. El jugador tomaba el control sobre un avatar que apenas tenía marcas de género, más allá de un contorno bastante musculado que nos inclinaba a pensar que era un hombre hasta que se quitaba el casco. Entonces, la misma belleza de Samus se amortizaba como un premio para el jugador, que, si completaba el juego en determinado margen de tiempo, la podía conseguir con el *Traje Zero*. Si lo completaba en menos tiempo todavía, salía en bikini. Hablamos de una cosificación absoluta de la mujer, que se le ofrece al jugador como un trofeo.

Por su parte, se considera a Chun-Li la primera mujer en un juego de lucha, aunque esto no es del todo así. Este mérito corresponde a Yuki, personaje perteneciente a un *beat'em up* llamado *Typhoon Gal*. La historia giraba sobre una chica que tenía que defender su dojo de varios hombres. ¿Quiénes sois para decir que una mujer no puede regentar un dojo?

Volviendo a Chun-Li, fue bastante rompedora. *Street Fighter 2*, que aprendió bastante de *Street Fighter 1*, triunfó entre otros motivos porque ofreció un *roster* colmado de personajes muy distintos (con diferentes estilos de lucha, diversas procedencias, narrativas e historias propias, etc.). Así, todo el mundo podía identificarse con algún luchador. Chun-Li era fuerte, atractiva, bondadosa y hacía compatibles valores tradicionalmente femeninos con una capacidad de combate igual o superior a la de los hombres.

Y a este respecto cómo olvidar a Lara Croft. El personaje clásico se abordaba como una heroína empoderante para las mujeres: «Mira, una mujer protagonista, una intrépida arqueóloga, etc». Claro, y además era sexy. Resultaba curioso porque aparte del diseño voluptuoso de Lara no era evidente ninguna marca de sexualización. Yo creo que esa visión provenía de cómo presentaban a la protagonista a nivel de marketing, que parecía más bien una modelo de *Playboy*.

Durante décadas se ha tratado al personaje femenino siguiendo varios estereotipos, como es la típica damisela en apuros -sobre todo en los juegos de los 90 plataformeros- o la sexy mujer objeto para disfrute de todo el mundo. A partir del auge de la perspectiva de género, se ha tomado consciencia de cómo se representaba a las mujeres y se ha apos-



tado por ideas que rompían un poco esos estereotipos. Aun así, hay personajes muy olvidados por la historia y que también fueron rompedores. No olvidemos, por ejemplo, a la princesa Rosella, que fue protagonista de una de las entregas de *King's Quest*, una aventura gráfica. La creó Roberta Williams, quien tuvo bastantes problemas cuando la presentó a su equipo, pues estos le intentaron hacer ver que el público no iba a querer jugar con una protagonista chica. Es el estereotipo de princesa rubísima, con vestido y todo... Pero a su vez es una mujer que resuelve sus conflictos, que está luchando tanto por su reino como por su propio padre.

Destaca también Laura Bow, la detective protagonista de la saga *The Colonel's Bequest*. Bueno, en realidad era periodista, pero digamos que le gustaba mucho la investigación. Dentro del propio juego, puedes ver que Laura Bow se enfrentaba a sesgos de género propios de la época: «Pero una mujer no debería estar aquí» o «Tú, como mujer, deberías estar callada en la redacción».

Ahora que he publicado un libro sobre *Resident Evil* no puedo dejarme atrás a Jill Valentine, una protagonista rompedora porque estaba a la par de su compañero masculino. Es decir, no era un simple satélite, no era el típico personaje accesorio. Otra cuestión importante es que no compartía vínculo sentimental con el otro protagonista, Chris Redfield. A ver, no tendría nada de malo que una pareja protagonista estuviera liada. El problema sobreviene cuando solamente eres capaz de escribir un personaje femenino actuando como lazo romántico del *prota*, ¿no? A todo esto, sumémosle que no estaba sexualizada; el mismo creador, Shinji Mikami, afirmó que no era partidario de la sexualización absurda. Y la decisión para nada repercutió negativamente en el carisma del personaje, quien era muy reconocible por su uniforme y distintiva boina. Dicho de otro modo, yo quiero personajes femeninos que sean capaces, inteligentes y resolutivas, sin la necesidad de recurrir a un *escotazo* hasta el ombligo o vestimentas absurdas.

Últimamente se habla mucho sobre el proceso de desexualización de personajes femeninos. Pero más que desexualizar, me parece que el fenómeno se debe al mayor hiperrealismo de los videojuegos y decisiones artísticas que evitan ciertos tropos absolutamente desfasados. Esto se observa, por ejemplo -sé que estoy barriendo para casa- en los *remakes* de *Resident Evil*, donde adaptaron de distinta manera a ciertos personajes porque las decisiones estéticas del momento no pegaban en unos gráficos súper realistas.

Cariátide: Siguiendo en esta línea, ¿cómo crees que ha sido la evolución de la mujer en la industria de los videojuegos?

Laura Luna: Ha habido mujeres pioneras muy olvidadas por la industria. Tenemos a Roberta Williams, nada más y nada menos que la inventora de la aventura gráfica, y cuya figura se ha empezado a reivindicar hace pocos años. Hablamos de un mundo muy masculinizado donde muchísimas mujeres

valiosas apenas han tenido visibilidad. Naturalmente, esto no ha ocurrido solo en el ámbito de los videojuegos, sino también en otras áreas. Por ejemplo, en el colegio no me enseñaron quién fue Ada Lovelace. Tampoco me enseñaron que Hedy Lamarr había inventado la tecnología precursora del Wi-Fi. En literatura universal, se olvidan nombres como Mary Shelley con demasiada facilidad. Entonces, por esta infravaloración se ha creado la falsa visión de que la mujer acaba de llegar a la industria, cuando en realidad multitud de mujeres y sus logros han sido invisibilizados en favor del hombre. Por suerte, hoy día tenemos conocimiento del problema y se intenta paliar.

El tema es que si montas un evento y los primeros nombres que te surgen son de hombres, es porque culturalmente se les ha dado más visibilidad a ellos. No es que haya que meter mujeres por meterlas, sino porque hay mujeres que están al mismo nivel y sin embargo sus nombres no suenan ¿No se piensa en las compañeras? Es como si tuvieran que hacer un esfuerzo extra para pensar en ellas.

Poco a poco se va abriendo paso para que las mujeres también puedan ser líderes, en lo que es toda una revolución cultural. Claro que, a nivel de la industria, todavía hay muchas cosas que pesan. Y no hablo solamente del sesgo de género, ni el techo del cristal y demás melones, sino de la misma precariedad de los trabajadores.

Cariátide: Antes has sacado a colación el tema de la industria *indie* y la inmensa variedad de productos que ofrece. Dejando a un lado ese sector ¿qué género echas de menos en la nueva generación de consolas?

Laura Luna: Las aventuras gráficas, pero las clásicas. Echo muchísimo de menos ese humor tan fresco que tenían... Una comicidad tan desenfadada que era hasta absurda. Esto también afecta al mercado *indie*. Hay demasiada saturación de los *metroidvania*, y los *souls like*.

Cariátide: Imagínate que pudiéramos presentarte en persona a un personaje de cualquier videojuego ¿a quién elegirías? Y, sobre todo, ¿por qué?

Laura Luna: A Bayonetta. Lo he dicho así porque es uno de mis juegos favoritos. Porque queremos ser todas como ella. A pesar de ser un personaje evidentemente sexualizado, sientes que esa sexualización no es un elemento impuesto desde fuera, sino que ella misma participa de su propia sensualidad. *Bayonetta*, además, recoge elementos tradicionalmente femeninos y los convierte en poderosos. Y eso es lo que me gusta. Yo quiero que Bayonetta me enseñe artes oscuras. Quiero que me haga una bruja oscura. Me da igual hacer un pacto con un demonio y que me lleve al infierno cuando me muera. Y si me la presentáis de verdad me encantaría decirle: por favor, ¡vuelve en *Bayonetta 4*! (Risas).

Cariátide: Cambiando un poco de tema, yo sé que tú conoces profunda y especialmente *God of War*.

Laura Luna: *God of War*. El Kratitos.

Cariátide: (Risas) Te iba a preguntar sobre unas declaraciones recientes de su creador.

Laura Luna: Sí, sí, además le conozco. Le he entrevistado para el libro. Es muy majo David Jaffe; cuando me he metido en sus directos hasta ha hecho promoción de mi libro de *God of War*. Majísimo. «Hola, esta es Laura. Ha escrito un libro en castellano de *God of War*...».

Cariátide: ¿Qué opinas sobre su disconformidad con la imagen más humana de Kratos en los últimos juegos? ¿Estás de acuerdo?

Laura Luna: Ahí no estoy de acuerdo con él, pero le entiendo igualmente. ¿Sabes lo que le pasa? Que él creó a Kratos con una visión específica pero luego abandonó la saga. Y, claro, ha visto a su niño (o a su hijo, que ya se le ha hecho adulto) desconectándose de él y ahora todo es muy diferente. Entonces, claro, sufre esa animadversión. Ha sentido que una obra de su propiedad ha ido evolucionando sin él y esto le choca. En realidad, no es que odie la nueva dirección de *God of War*, de hecho, tiene buena relación con Cory Barlog, el director del *God of War* de 2018. Simplemente él no hubiera dado permiso para muchas cuestiones que se han acabado realizando. Medio en broma, medio en serio, me llegó a decir: «La barba, la barba, no la soporto. No puedo con la barba que le han puesto». Al mismo tiempo, es consciente de que Kratos ha nacido con él y se ha convertido en un icono de los videojuegos. Pero claro, también sabe que Kratos ha evolucionado sin él y siente rechazo a la hora de jugar a las nuevas entregas. En cierto modo, lo sigue sintiendo suyo y se da cuenta de que ya no tiene influencia alguna sobre él.

Los *God of War* clásicos formaron parte de una época que ya hemos superado. No le gusta tampoco que, a nivel cultural, se dé este rechazo a los *God of War* antiguos en favor de los nuevos. Y, ahora, yo siento que el *God of War* original, o incluso la saga clásica, tenía sentido en su momento y formaba parte de un ciclo cultural que ya no existe. El mismo David se lamentaba diciendo: «Pero si en su momento se le dio el Juego del Año, ¿cómo podéis rechazar los juegos clásicos si entonces os fliparon?» Los *God of War* originales funcionaron muy bien porque ofrecían una visión de la mitología perversa; de hecho, la mitología griega es ya de por sí bastante turbia, pero Jaffe le dio un giro aún más oscuro. Eran juegos de una violencia gratuita pero que al mismo tiempo servían de catarsis. Además, ese aire abrupto se entretejía muy bien en la narrativa. Kratos era alguien movido por el deseo de venganza, siervo del dios de la guerra y eso se transmite a la perfección en el gameplay. Por otra parte, creo que el *God of War* de 2018 fue valiente al apostar por otra mitología. Por un Kratos que ha evolucionado, pero que no deja de ser él. A mí cuando me dicen: «Es que el Kratos de ahora es más reflexivo», yo digo: «No, no, Kratos sigue arrancando la cabeza a sus enemigos, solamente se han añadido más capas a ese personaje». Cuando en el *Chains of Olympuss* se reúne con Calíope, con su hija, le ves feliz por primera vez, genuinamente feliz, y es una capa que no se había visto hasta entonces. También le ves destrozado porque tiene que renunciar a la felicidad de reunirse con su hija a cambio de salvar el mundo. Ahí toma una decisión bastante valiente; podría haber sido egoísta y decir no. En *Ghost of Sparta*, cuando se reúne con Deimos, una se da cuenta de que Kratos se siente muy solo. Y ves esos matices emotivos tan ausentes en los juegos originales.

Cariátide: Nos gustaría hablar sobre tu faceta como escritora. Sabemos que tienes algunas publicaciones, como por ejemplo *La tragedia del fantasma de Esparta*. ¿Hay otro proyecto en mente?

Laura Luna: Pues mira, en algún momento me gustaría hacer una nueva edición de *La tragedia del fantasma de Esparta* con *Ragnarök*, y su expansión de *Valhalla*. Sería interesante. Pero ahora mismo estoy en el proyecto de *Videojuegos Legendarios* de RBA. Esta colección honra la historia del videojuego por fascículos, en los que participamos distintos escritores hablando de diferentes sagas y de cómo revolucionaron la industria. Ya se ha publicado el de *Resident Evil, el terror se vuelve interactivo*. Se ha lanzado también el de *The Witcher, la cumbre del rol inmersivo*, en donde hablo de la saga de *The Witcher*. Y ahora estoy escribiendo el de los *Sims*, que trata sobre la revolución cultural que supuso el primer simulador social. Cuando EA compró Maxis, la empresa que estaba haciendo los Sims, no las tenía todas consigo porque decía: «Ostras, es que estás creando un juego en el que suprimes las condiciones de victoria-derrota. Nadie puede ganar ni perder. ¿Cómo vamos a vender esto? Cuando les hablaron del proyecto, EA se refirió a él como el juego del váter, *The Toilet Game:* «pero el personaje del juego, ¿qué va a hacer? ¿Va a estar fregando el baño? ¿Qué tiene eso de épico? No tiene sentido... Sin embargo, fue el juego más vendido para PC durante mucho tiempo y abrió la industria a una enorme cantidad de gente nueva. Estos, de momento, son los planes que tengo a medio plazo.

Cariátide: Volviendo al tema de las consolas y los videojuegos, ¿crees que la *PlayStation 5* salió al mercado demasiado pronto?

Laura Luna: Sí que hemos tardado un poco en ver el saltito a la siguiente generación, pero yo no creo que la consola en sí haya salido demasiado pronto. Esto pasa en todas las consolas, ¿no? Siempre ha habido una transición entre los juegos de la generación pasada y los de la siguiente. El tiempo de una consola, ¿cuánto es? La *PlayStation 4* salió en 2013. En 2020 salió la *PlayStation 5*. Yo creo que es bastante margen entre generaciones. Ahora bien, si me dijeras que dentro de dos años sale la *PlayStation 6*, te diría: «Oye, pues igual sí nos estamos pasando un poquito».

Cariátide: ¿Y qué opinas de esta consola?

Laura Luna: Pues a mí me está gustando mucho. A ver, la interfaz es menos intuitiva que la de *Play 4*, pero estoy gozando muchísimo el *Resident Evil 4 Remake*. También le estoy dando al *Tekken 8*, que se ve brutal. Por su parte, *Mortal Kombat 1* se acerca un poquito más al hiperrealismo que hablábamos. A nivel técnico es otro nivel.

Cariátide: Hace poco, un conocido *youtuber* vendió un *Metal Slug* de Neo-Geo por 25.000 euros. ¿Qué opinas sobre la deriva del mercado retro y su especulación?

Laura Luna: Pienso que las mismas industrias deberían apostar por la preservación y la retrocompatibilidad. Que los juegos no sean retrocompatibles me parece una salvajada. Los *remakes*, por su parte, sirven para actualizar juegos antiguos mediante la nueva tecnología y presentarlos a una nueva generación de *gamers*. En cuanto a la especulación, me parece fea, ¿no? Pero esto no solo ocurre con lo retro; también hay quien compra ediciones de coleccionista para especular y luego revenderlas. Y esto me parece bastante mal.

Cariátide: Y a ti, personalmente, ¿te gusta coleccionar este tipo de material?

Laura Luna: Los juegos retro que tengo son los que conservo de cuando era pequeña. Con todo, me deshice de algunos y ahora me arrepiento muchísimo. Perdí la *Mega Drive* por humedades y me dio mucha pena, pero sí que conservo todavía sus juegos. Tengo también algunos títulos originales de *Play 1* y un mando, para mí el que posee mejor arquitectura para echar un *fighting game*. No quiero olvidarme de la labor que hace la compañía *Limited Run*, una empresa dedicada a recuperar juegos antiguos y a hacerles una edición de coleccionista.

Cariátide: Antes has señalado la importancia de los *remakes* para conseguir adaptar juegos antiguos a la tecnología actual. Por cierto, está sonando con fuerza en redes un segundo *remake* de *Resident Evil 1*. ¿Tú crees que el exceso de r*emakes* puede afectar a la creatividad o señala la falta de ideas en la industria?

Laura Luna: No vería ahora mismo otro *remake de Resident Evil 1*. Por otro lado, tampoco creo que los *remakes* tengan que ver con la falta de creatividad. Siento que ese problema se debe a otros factores más complejos. No creo que un equipo diga: «Ostras, no se me ocurre qué videojuego producir ahora. Vamos a hacer de nuevo el *Resident Evil 1*». En este caso, el *remake* que ya tuvo *Resident Evil 1* no tendría nada que ver con un hipotético *remake* actual. La saga de nuevos *Resident Evil* empezó realmente con la segunda parte, algo que fue muy demandado por los fans y que la compañía decidió lanzar aprovechando el motor gráfico RE Engine de *Resident Evil 7*.

Venimos también de una cultura en la que muchos estudios explotan a sus trabajadores. Si tienes un equipo de personas que está trabajando catorce horas al día, no puedes pedirles que tengan mayor creatividad. Al mismo tiempo, hay muchísimo más mercado que antes, por lo que es más fácil que haya juegos, por estadística, que no te llamen la atención.

Cariátide: Desde tu punto de vista, ¿qué supone el fin del E3?

Laura Luna: Al principio, el E3 era una convención únicamente destinada a la industria, pero con el tiempo se abrió más a los fans. Llegó a suponer una efeméride muy emocionante, como si fueran los Reyes Magos del mundo *gamer*. A medida que hemos avanzado, nos hemos sumergido más en la era digital y el E3 fue perdiendo gran parte del factor sorpresa que era clave de su éxito. También debemos señalar que la feria física ya no era rentable a las empresas, que terminaron por anunciar las novedades mediante internet. Es decir, cada compañía tendrá su propio evento online sin la necesidad de estar adscrito a una única feria. Se tratará de eventos semanales online en los que, por ejemplo, Nintendo anunciará el nuevo Mario o quizá el nuevo *Zelda*. Y cuando pase, a la siguiente semana Sony anunciará el nuevo *God of War en Egipto* o algún otro juego con muy buena pinta, etc. Va a continuar la emoción de una manera diferente y ya en un formato puramente digital.

Cariátide: El mundo del videojuego nunca ha solido relacionarse con la Alta Cultura. ¿Tú crees que esta percepción cambiará en algún momento?

Laura Luna: Yo creo que ya está cambiando. Evidentemente, todavía hay un reducto conservador, pero sucede como en cualquier otra revolución cultural. La industria del videojuego mueve más dinero que el cine actualmente y ese detalle está permeando en otras áreas más allá del propio ocio digital. Por ejemplo, los videojuegos están llegando a las aulas, se estudian bajo el prisma de la Historia del Arte, la escritura de sus relatos se empieza a abordar desde la perspectiva de género, y todo ello contribuye a considerar este ámbito como cultura. Desde el momento en que la Universidad otorga tanta importancia nos acerca-

mos un poco más al concepto de cultura absoluta. Estamos en medio de una transición en donde el objeto de entretenimiento está alcanzando una consideración más elevada, como las que hoy disfrutan el cine y la literatura. De hecho, el cine sufrió en su momento el mismo proceso.

Cariátide: Respecto a ese sector más conservador que aún no considera del todo a los videojuegos ¿crees que se debe a una cuestión de edad o quizá de elitismo cultural?

Laura Luna: Yo creo que es elitismo cultural y sobre todo desconocimiento de lo que hay detrás de un videojuego. Es como, llevado a otro ámbito, la gente que piensa que la animación es solamente para niños porque ha visto series infantiles animadas, pero no es consciente de que existen series de animación para adultos.

Cariátide: Nosotras pensamos que los lenguajes visuales del cine y los videojuegos cada vez están más cerca de confluir, ¿qué opinas tú sobre esto?

Laura Luna: Cuando el videojuego empezó a introducir cinemáticas imitó de alguna forma al lenguaje cinematográfico. Un ejemplo de ello fue el primer *God of War*. Se buscó realizar un videojuego que transmitiera la misma sensación que ver un film de acción. David Jaffe se inspiró en una película que le flipa: *Furia de Titanes*. Otro ejemplo es *Uncharted*, que miraba mucho hacia el cine. También hay cineastas que a nivel visual y narrativo se han dejado influir por los videojuegos. Ahí tenemos a Guillermo del Toro, que estuvo a punto de colaborar con Kojima. El mismo Kojima también quiso ser director de cine y eso se nota en su obra. Si no, pensad en *Metal Gear*, que no deja de ser un peliculón con tres horas de cinemáticas. Sobre el proyecto en que está trabajando ahora mismo, ha llegado a decir: «Quiero que sea un juego que vean nuestras madres y duden si estás jugando o viendo una película».

Cariátide: Imagínate que se presenta ante ti un genio y te concede dos deseos: una película adaptada a videojuego y un videojuego llevado a la gran pantalla. ¿Cuáles elegirías?

Laura Luna: Tradicionalmente ha habido películas bastante malillas que adaptan videojuegos, pero ahora estamos viviendo una época en la que se está rompiendo esa especie de maldición. La verdad es que se me ocurren algunos videojuegos y me da miedo cómo los llegarían a plasmar en el cine. Mira, por ejemplo, una película de *Mirror's Edge* estaría chula. Yo creo que sería muy adaptable al lenguaje cinematográfico, con grandes dosis de intriga y espionaje, aparte de esa brutal crítica social tan propia de las distopías. Estaría muy bien, sí. También sé que existen planes para llevar a la gran pantalla *Metal Gear,* con Óscar Isaac actuando como *Solid Snake.*

En cuanto al videojuego, la idea que lleva tiempo coqueteando en mi cabeza gira más bien sobre un personaje histórico. Me gustaría que hubiera una aventura gráfica protagonizada por Hedy Lamarr. De ella se podría explorar su faceta de espía, pues todos los indicios históricos apuntan a que lo era. Y aunque no se haya confirmado ¿por qué no utilizar esa idea en un videojuego?

Voy a decir una burrada... ¿Qué tal si adaptamos una película del viejo Hollywood protagonizada por Marilyn Monroe?

Cariátide: No podemos terminar la conversación sin hacerte la pregunta que le hacemos a todas las personas que entrevistamos: Recomiéndanos un libro, un disco, una película y, en esta ocasión especial, también un videojuego.

Un libro: ***Vencer al dragón***, de Bárbara Hambly. Hay muchos libros que me gustan, pero reivindico este porque fue la obra que inspiró a Brandon Sanderson para escribir. Es una historia autoconclusiva que subvirtió en su momento bastantes convencionalismos de la fantasía en pleno auge de la *Dragonlance*. En un principio, se presentaba la típica historia del héroe que debe derrotar a un dragón, pero a medida que avanzaba se percibe una mirada sarcástica respecto a los relatos de caballerías. Muy recomendable.

La película: ***Todo a la vez en todas partes.*** Peliculón. Se adscribe a la ciencia ficción y, además, nos ofrece una visión muy rica y fresca sobre el multiverso. Siento que la mayoría de las películas que tratan este tema se limitan a un marco mental muy cerrado. Esta en particular rompe esas estructuras y plasma cómo sería un multiverso con todas las locuras que ello conlleva.

Un disco: ***AM*** **de Arctic Monkeys**.

Un videojuego: ***Bayonetta.***



DOCUMENTAL

Una perspectiva de la mafia japonesa en el Shenmue de Yu Suzuki.

A perspective of the Japanese mafia in Yu Suzuki's Shenmue.

Antonio Míguez Santa Cruz.

En el presente monográfico hemos evidenciado ampliamente la influencia del cine en la industria del videojuego. Esta relación se desarrolló de manera progresiva a lo largo de los noventa, hasta el punto de que a finales de esa década ya casi podíamos hablar de "películas interactivas". Incluso plataformas de votación populares como *Filmaffinity* han introducido en los últimos años un nuevo *topic* llamado "videojuego narrativo", lo cual ilustra cómo las fronteras entre ambos cauces de expresión cada vez son más difusas.

A nuestros ojos, *Shenmue* (Dreamcast, 1999) fue el primer software de entretenimiento que desprendió un inconfundible buqué cinematográfico. No sólo hablamos de la complejidad de la trama o el gran número de cinemáticas, sino del sentido artístico de los "encuadres y movimientos de cámara", que además se beneficiaban de unos gráficos muy superiores a los anteriormente vistos. Es decir, por mucho que los jugadores quedasen extasiados al

visionar una conversación entre Solid Snake y Revolver Ocelot en *Metal Gear Solid* (Psx, 1998), sus polígonos marcados y excesiva cantidad de píxeles nos arrebataban *ipso facto* la incipiente sugestión cinematográfica.

Por otro lado, en los últimos tiempos se está utilizando el cine como herramienta de aprendizaje histórico y material de apoyo docente. Ante este avance, surge la pregunta de si los videojuegos podrían desempeñar un papel similar en la educación. Y ojo al *spoiler*, sí, pueden hacerlo. La cuestión radica en discernir cuáles serían las muestras indicadas para tomarlas como paradigma (al igual que ocurre con el cine) y estudiarlas en las aulas. Dada su condición de hito indiscutible en la industria, nos parece de justicia poética elegir el *Shenmue* como objeto de disección. Y dentro de la enorme amalgama de posibilidades, pondremos el foco sobre uno de los aspectos que más desapercibidos han pasado en la obra de Yu Suzuki: la representación de la *yakuza*.

A continuación, querido lector, va a poder acceder a un documental donde analizamos la plasmación de la mafia japonesa en este videojuego. Además, la superpondremos, en un provocativo juego de espejos, con los gánsteres aparecidos en el género cinematográfico *yakuza-eiga,* tan famoso en las islas como inspirador para múltiples cineastas nipones y occidentales (Takeshi Kitano, Quentin Tarantino, etc.). No es trivial aprovechar el cine si buscamos comprender la cultura de la *yakuza*, así como los motivos detrás de su ascenso y posterior declive, especialmente cuando hasta hace poco escaseaban los estudios académicos sobre el tema. Como decía Antonioni "el cine es un espejo de la sociedad que lo crea, aunque a veces no nos demos cuenta".

¿Ocurrirá lo mismo con *Shenmue*? Veámoslo:



MISCELÁNEA



Ucronía
Reseña
Páginas Negras
Ensayo y opinión



UCRONÍA

La batalla de las bestias.

Palabras clave

Hispania, Julio César, Legiones, Munda, Tardorrepública romana y Tito Labieno.

Marcos Rafael Cañas Pelayo.
Doctor Europeo por la Universidad de Córdoba. Profesor de Geografía e Historia en el IES Maimónides.

Meditaciones de Sexto Pompeyo, censor de Roma, tres veces cónsul de la República

Corduba, trigésimo aniversario de la batalla de Munda[1]

"¡Pompeyo Magno, has sido vengado!". La voz de Quinto Rupilio suena fuerte y atronadora encarnando al general Tito Labieno, mientras el público del teatro de Corduba contiene su asombro. La réplica de la cabeza de César ha sido realizada al mínimo detalle y provoca un murmullo en la plebe cuando el imponente actor, cuyo padre ya había ganado fama haciendo del gigantesco Áyax, la arroja hacia la turba. Luego estallan los aplausos.

Permanezco distante al espectáculo, asintiendo levemente con la cabeza ante los saludos de algunos de los dirigentes más importantes de la provincia. En verdad, he mimado tanto a este lugar que es merecido el apodo de Cordubensis con el que me han obsequiado, así como las numerosas estatuas y bustos que pueden verse de mí por todos los caminos de la Hispania Ulterior, acompañados por

1 En nuestro multiverso histórico, año 15 a.C.

los del gran Pompeyo y Cneo, mi hermano mayor. Probablemente, soy el único presente consciente de la gigantesca farsa que acabamos de presenciar.

A diferencia de la luminosa dramaturgia, fue el verdadero Labieno quien me contó que la atroz lucha terminó en plena noche, una matanza donde tuvo que ir acompañado de ayudantes con antorchas para identificar a su odiado enemigo, el hombre al que sirvió lealmente en las Galias. En efecto, alzó la cabeza, sosteniéndola por los pocos cabellos que todavía le restaban al dictador, murmurando unas palabras que no reveló nunca a nadie, salvo a mí, al final de sus días.

Todavía hoy distingo a los embusteros que me afirman ser antiguos veteranos o hijos de valerosos centuriones en Munda que sirvieron con orgullo por mi sector del combate. He sonreído y disimulado mi desprecio hacia esos viles oportunistas. Si bien yo mismo he fomentado a una generación de poetas con ese relato, jamás estuve en la elevada posición de Munda ni vi el aterrador avance de la legendaria X legión contra nuestros hombres. Cneo nunca habría arriesgado que la supervivencia y *dignitas* de nuestro linaje pudiera desaparecer de haber sido derrotado, así que tuve celosas instrucciones de permanecer en Corduba. Me acompañaba el hijo de Labieno, Quinto, por entonces un agresivo muchacho, tan fanático de la caballería como su padre.

Si bien éramos próximos en edad, los pocos años de ventaja del joven Labieno le hacían ser un valeroso veterano frente a mí, un muchacho de apenas veinte años. Mi prestigio adquirido en Hispania, durante las revueltas que Cneo y yo organizamos contra el codicioso gobernador cesariano Quinto Casio Longino, radicaba únicamente en el recuerdo de mi padre, Pompeyo Magno. El líder de la legítima facción senatorial que había afrontado la amenaza de César cuando se negó a renunciar a su condición de procónsul y cruzó ilegalmente el Rubicón para amenazar el *mos maiorum* de la República.

Aquellos *idus* de marzo, yo aguardaba inquieto, viendo como amenazantes incluso las finas gotas de lluvia que caían sobre la ciudad. Sentía que mi destino se jugaba en una partida organizada por Marte en donde otros arrojarían los dados en mi lugar.

Extracto del testamento de Servilia Cepionis, custodiado en el templo de las Vírgenes Vestales

Pocos romanos podrían cuantificar el precio de sus pasiones. Sin embargo, Cayo Julio César supo hacerme valiosa: seis millones de sestercios. Una cifra astronómica por la mejor perla que se había visto en todo el territorio itálico, una verdadera maravilla que contemplé desolada el mismo día que mis sirvientes llegaron con el terrible mensaje: César caía abatido en Hispania. Cuando me la dio, mi amante supo satisfacer dos de sus vanidades: el amor que le despertaba y que, a fin de cuentas, él podía pagarlo y, en todo caso, quedándole capital suficiente para otras inversiones. No en vano, son hoy sabidas sus falsificaciones en los libros de cuentas sobre hermosos esclavos adquiridos muy por encima de su valor.

Con él murió mi juventud, si bien ya hacía tiempo que no era la belleza morena y altiva que despertaba murmullos en el Foro. Viuda de un desventurado colaborador del efímero gobierno de Cinna, hermanastra del célebre Catón y la favorita del hombre que, según Cicerón y el resto de varones consulares, quiso acabar con nuestra República. Una inquietante mezcla que colocaba a mi familia en la peor de las situaciones tras Munda. Incluso Cayo Casio Longino, uno de mis yernos, firme republicano, admitía que no deseaba un triunfo de Cneo Pompeyo el Menor, un chico al que recordaba inestable y violento.

La urbe, infectada de guerras civiles, exige difíciles equilibrios que una matrona de verdad debe manejar. Por ello, mi hija Tercia casó con Casio, un digno opositor perdonado posteriormente tras Farsalia. Otra miembro de mi prole, Segunda[2], terminó entregada a Marco Emilio Lépido, uno de los colaboradores más prometedores del nuevo régimen. La armonía tan compleja quedaba expresada en mi hijo, Marco Junio Bruto, hoy el nuevo Craso de la República en cuanto a fortuna de refiere, quien aceptó combatir por la causa pompeyana sin que eso hubiera mermado un ápice el afecto que César le profesaba desde pequeño.

2 Fiel a la tradición romana, Servilia llamó a todas sus hijas Junia, distinguiéndolas con sobrenombres que indicaban su orden de nacimiento.

Dispuse que la servidumbre organizara con esmero el banquete que celebramos para debatir las últimas noticias. Acudieron todos los maridos de mis hijas, incluyendo Publio Servilio Vatia, apodado el Isaúrico, amigo personal de difunto dictador y casado con la primera de mis Junias. César siempre había confiado en la devoción de Vatia, puesto que abandonó de inmediato la facción *optimate* a la que pertenecía por sangre para abrazar la causa de su querido amigo. Maltratado de pequeño por su padre, era un hombre afable, aunque débil y propenso a dejarse seducir por quienes le mostraran cortesía.

Apenas había empezado a servirse un exquisito falerno, comuniqué que mi perla más preciada había sido enviada al campamento de Sexto Pompeyo en Corduba, junto a una misiva repleta de buena voluntad y donde subrayaba mi parentesco con Catón, quien se arrancó la vida en África en lugar de aceptar el indulto del tirano.

La batalla de las bestias por Marco Furio

Publio Atio Varo y Tito Labieno no permitieron que nadie descansase aquella noche. Mientras el resto de legionarios saludaban a Cneo Pompeyo el Joven como *imperator*, recibí la orden de arrancar el anillo del cuerpo de César. Tanto Varo como Labieno conocían el antiguo truco del cartaginés Aníbal y eran conscientes de que tenían ahora una herramienta para dar falsas instrucciones a los colaboradores del dictador. Una serie de mentirosas indicaciones permitieron aproximarnos hasta el general Didio, darle muerte y cortar las acciones de la flota cesariana.

Envidié profundamente al centurión que pudo partir para dar las buenas nuevas de Munda a Corduba, donde Sexto Pompeyo declaró fiestas y acciones de gracias en una ciudad que estalló en júbilo para recibir a nuestro comandante. Por mi parte, en calidad de *primus pilus* hube de cabalgar con algunos de los mejores jinetes de Labieno para formar parte del sistemático exterminio y venganzas que se había de dar en Hispania.





Tito Labieno recorre a caballo el sector derrotado de la X Legión. Ilustración de Manolo Shaggy @manolo shaggy

De cualquier modo, nada sería comparable al baño de sangre en Ategua, donde Lucio Munacio vivió para lamentar su cambio de bando. Debido a mi papel resistiendo la acometida enloquecida de la X legión cuando César ya había caído abatido, sentí satisfacción cuando en Corduba fui llamado por Cneo Pompeyo para recibir mi corona cívica. Sin embargo, el olor a ramas de roble no hacía olvidar los gritos de los niños y los cuerpos quemados, apilados como bestias.

Me gustó la ciudad engalanada en la victoria y acepté encantado las futuras tierras que se nos dieron allí. De cualquier modo, antes pude ser uno de los custodios a las puertas del palacio improvisado desde donde los hermanos Cneo y Sexto planificaron la nueva República. De allí logró Varo salir con el cargo vacante de *pontifex maximus*. Hacía apenas unos días que había barajado suicidarse y ahora sustituía a Julio César como máxima autoridad religiosa de Roma. Labieno habló poco, si bien en sus labios quedó sellado el destino del linaje de los Balbo de Gades y Aulio Hircio.

Mis compañeros y yo quedamos sorprendidos frente a la exuberante belleza de Eunoe, la esposa de Bogud, rey de Mauritania, jefe de la caballería que estuvo a punto de sorprender a nuestra retaguardia. Solamente el terrible estado de Cneo por sus heridas hizo que desatendiese las atenciones de semejante soberana, quedando complacido de que su hermano Sexto honrara la nueva alianza entre las sábanas. El rey africano no tenía inconveniente a esa generosidad siempre que salvara su cuello.

Sexto nos sorprendió a todos por su aplomo y sensatez. Parecía haber heredado las dotes organizando de su padre y planteó una útil alianza con los piratas para asfixiar el suministro de trigo a Roma. Cneo confiaba en él y lo rodeó bien para gobernar en su nombre las dos Hispanias. Sin importarle el estado de su pierna, nuestro comandante quería aprovechar el impulso del triunfo antes de que Marco Antonio u otras criaturas de César pudieran reagruparse. En estricto secreto, se me encomendó adelantarme como uno de los escoltas de Labieno para una entrevista secreta en Narbona con Cayo Trebonio. General cesariano, antiguo tribuno de la plebe y colaborador activo del dictador, ahora tenía una fabulosa y sorprendente revelación que hacernos.

Las ratas de Marco Antonio
[confesiones de Fulvia]

Nadie comprendía mejor la esencia de mi amado Marco Antonio que yo. Al igual que con mis otros maridos, amigos personales suyos, me volqué en apoyar su carrera política. Tras Farsalia, mi flamante esposo quedó nombrado *magister equitum*, auténtico representante de César en Roma durante sus aventuras por Egipto. A diferencia de su valor como orador en una crisis o su espada en combate, Antonio demostraría una profunda tendencia al desorden que le acompañó de igual manera cuando llegaron las funestas noticias de Hispania.

Amaba a César de la misma forma que el dictador a él, pero era una relación desigual. Últimamente el segundo miraba al primero con inquietud por su temperamento alocado, mientras que Antonio suspiraba por ser su heredero. Así se comportó en cuanto se hizo con el testamento custodiado por las Vestales, quedando herido por su posición en el reparto. Él había sustituido a Labieno como su lugarteniente, pero sus antiguas imprudencias lo alejaron del poder que ansiaba. Además, contaba con la activa oposición de Publio Cornelio Dolabela, alguien casi tan apuesto y ambicioso como Antonio.

Dicen que su mal comportamiento como marido de Tulia, hija de Cicerón, aceleró la muerte de esta dama romana. Nada de eso pareció impedir al abogado prestar su apoyo a la facción cesariana de Dolabela, opuesta a las maneras en las que Antonio quería conducirse. Creía contar con el apoyo ciego de las legiones en suelo itálico, si bien pronto estallaron los motines. Años después, los pompeyanos revelaron la hábil red de espías y amotinadores que habían usado con eficacia contra el propio César.

Paralelamente, Dolabela sacó fortuna de la crisis y ganó fácilmente el favor del pueblo prometiendo condonar las deudas. Nadie sabía cómo, máxime ante los elevados precios del trigo, pero al estar él mismo acosado por los acreedores sonaba bien en los oídos humildes. Hubo masacres en el foro donde Décimo Bruto ayudó a Marco Antonio a emplear mejor a violentos legionarios hábilmente disfrazados como multitudes harapientas. Dolabela escapó y se alargó una guerra inútil que solamente beneficiaba al joven Cneo.

Mientras Roma se desangraba, Cayo Trebonio formaba sus propios planes. Antiguo amigo de mi marido se reveló astuto y despiadado en Narbona. Habló largo y tendido con Labieno sobre su propia situación. Derrotado en Hispania, él mismo había temido caer ante los ojos de César y, en un oportuno cambio de intenciones, recelaba de su progresivo aumento de poder en la República, semejante a un monarca. Habló de una extraña conjura que se estaba empezando a gestar y los hijos de Pompeyo Magno le creyeron.

Apoyado por Publio Ventidio, el viejo mulero de las legiones cesarianas, Antonio recobró algo de orden en su tropa. Apareció el joven Cayo Octavio, un muchacho de aspecto enfermizo e ideas claras. Puso su generoso patrimonio para acallar a los insurgentes, se ganó a los centuriones y ejecutó a los cabecillas. Antonio, al fin, pudo combatir a Dolabela y en las cercanías de Pistoia dio fin a la amenaza de ese extraño ejército de libertos. Envió la cabeza para lucir en la rostra y exigió que Cicerón hiciera su elogio fúnebre. Por desgracia para mi marido, el coste de Marte fue Ventidio, atravesado por una lanza. Era un buen hombre y leal a su causa. Cada vez quedarían menos en Roma.

Sexto Pompeyo recuerda Bibracte

A pesar del éxito cosechado en los motines a la muerte de César, Marco Antonio demostró ser un más que formidable obstáculo. Si bien no descuidaba su lecho con la célebre actriz Cytheris, mostró un encomio importante en ser el heredero del dictador. Yo mismo en mis relaciones con Eunone había exhibido que la pasión no debía de nublar de todo el juicio. De hecho, secundé la idea de Cneo de espaciar ayudas a los herederos de Juba y mercenarios aventureros para impedir que Mauritania creciera tanto como Bogud anhelaba.

El fantasma de mi padre acompañó a Cneo hasta el último momento. Sus dolores eran frecuentes, sin importar los esfuerzos de los galenos. No obstante, entre los legionarios su reputación era enorme y corría el rumor de que sus heridas eran su sacrificio a las deidades para tener Fortuna. Y, en verdad, la suerte nos acompañó desde Munda.

Labieno respetaba a los legionarios que nos esperaban más allá de los Pirineos, no así sus coman-

dantes. Celebró como una bendición divina la muerte de Ventidio, un paisano suyo. Por desgracia, su odio a Antonio le hacía incapaz de verle ninguna virtud. Ejecutado Dolabela, armó una fuerza impresionante que debió ser mayor de no mediar las oportunas palabras que Trebonio susurró a Décimo Bruto. La inactividad de su flota era crucial para que la guerra se resolviera por tierra. Con el botín de Gades por merced al linaje de los Balbo, estábamos en una posición inmejorable para reforzar nuestras trece legiones y dejar guarniciones suficientes en Hispania.

Permanecía allí entre las caricias de Eunoe, aunque no me hacía ilusiones con una mujer que había hecho las delicias de César en el pasado. Aprendía a pasos agigantados a ser político y Quinto Labieno aceptaba encantado ser el brazo ejecutor de los insurrectos. Era hábil en las escaramuzas y rápido para aparecer en cualquier rincón de manera inesperada. Por su lado, tanto su padre como Cneo se adentraron en las Galias, donde algunas tribus como la de los belóvacos ofrecieron su alianza tras los duros castigos sufridos. El prestigio y temor hacia Labieno era importante entre aquellas gentes.

El choque de Bibracte resultó impresionante. Nuestro bando esparció falsos rumores de desavenencias entre Cneo y Labieno, algo que los exploradores de Antonio pudieron confirmar por la caótica formación de los cuerpos de caballería. En realidad, el trabajo de nuestro ejército para colocar a la infantería ligera entre los jinetes había sido una labor de horas y exigió suma habilidad para dar la falsa sensación. Antonio, asesorado por sus hermanos Lucio y Cayo, aceptó el desafió y dejó la seguridad de sus aliados eduos.

El despliegue fue uno de los mejor efectuados en los últimos tiempos, provocando una serie de ataques y retiradas de nuestros jinetes con infantería ligera de refresco. Labieno supo elegir bien entre los galos, puesto que no confiaba en la oferta de los aliados mauritanos, poco acostumbrados a ese terreno. Cneo hubo de verlo desde la distancia. Conociéndolo, aquello le iba derrumbando por dentro, siendo un joven vital que quería vengar a su amado padre. Eufóricos por el triunfo, nuestro único error fue permitir la huida de Marco Antonio, quien demostró gran entereza para coger a los supervivientes y rearmarse en Dacia.

Servilia y el triunfo

Al igual que Roma, sé colocarme las mejores pinturas para fingir mis estados de ánimos. Hacía poco más de un año que la urbe hablaba del horror que sería que los hijos de Pompeyo vencieran a César. Nadie habría pensado eso durante aquel desfile del triunfo en un verano caluroso. Cicerón, siempre hábil con las palabras, hizo algún poema usando al Sol como metáfora de la naciente estrella del joven Cneo. Le recomendaba vanidosamente seguir el recuerdo de su padre, fiel a los principios republicanos. Toda una hazaña viniendo del general más mimado en la dictadura de Sila. Sin embargo, el arpinate querían que olvidaran un comentario suyo en el Foro sobre "la batalla de las bestias" para hacer referencia a Munda.

No obstante, como Tercia acertó a susurrarme, había algo hermoso y melancólico en el muchacho que dirigía su carro con un esclavo sosteniendo su corona. La pintura roja para asemejarle a Marte no impedía ver el sufrimiento de quien estuvo cerca del abismo. Decían que ya no podía cabalgar y que los dolores al apoyar la pierna le hurtaban el sueño. Sea como fuere, el chico violento de antaño ahora parecía alguien distinto.

Como apuntó Casio en el secretismo de nuestro hogar, hizo las carnicerías que esperamos, pero no como un feroz Mario con sus *bardei*. Emuló a Sila en lo sistemático de la matanza y halagó a quienes debía. Incluso Bruto suspiró aliviado al verse fuera de los listados, siempre una excusa para olvidar a amigos que caían y las fortunas perdidas. Recuperar la casa paterna hurtada por Marco Antonio hizo feliz a Sexto Pompeyo, tan sagaz en las confiscaciones como lo había sido reorganizando Hispania.

Intuí vengativa mano en algunos de los cánticos de los legionarios victoriosos sobre el calvo libertino. Aquella mezcla de exiliados, hispanos y meros mercenarios parecía haber heredado la fuerza del ejército de César tras aniquilarlo en las elevadas posiciones de Munda. Pude vislumbrar desde el Capitolio a Labieno, encontré sus cabellos, que mi difunto amante miraba con envidia, tan fuertes como siempre, pero teñidos de blanco.

Estaba disfrutando de su momento como lugarteniente de Cneo. Al paleto picentino siempre se le dio bien ser el segundo de los hombres poderosos,



Servilia Cepionis observando el busto de César.
Ilustración de Manolo Shaggy @ manolo_shaggy

la mano derecha que hacía el trabajo sucio. Su reputación en la Galia le permitió armar una caballería impresionante.

Asistí a la farsa con calma y fingí interés sobre los rumores de que Cneo iba a contraer matrimonio con Octavia. Otro movimiento astuto del que fuera un colérico crío, estaba bien aconsejado. La sobrina-nieta de César, hermosa e ideal para sellar el futuro de Roma con su apellido. Estaba compartiendo un incómodo silencio con Calpurnia cuando un discreto veterano llamado Furio me entregó con sutileza un mensaje de Labieno. Quería verme.

Entrevista de Tito Labieno con Sexto Pompeyo en la frontera con los partos

Tenía al viejo libertino justo donde queríamos, Sexto. Nuestras trece legiones sabían que no habría perdón posible y combatieron mejor de lo que podía esperarse ante sus veteranos. Desde mi montura podía ver que nuestras líneas avanzaban. Pri-

mero, lentamente. Después casi paladeábamos la victoria. No obstante, Cneo sabía que la caballería de Bogud debería de aparecer en el peor momento posible. Estábamos alerta y era mi misión interceptarla a cualquier precio.

Exhibiéndose, César quiso reagrupar a los suyos y únicamente la Fortuna impidió que muriera ante algunos de nuestros proyectiles. Ver a su comandante expuesto avergonzó a la X legión. Eran mi obsesión. Debíamos doblegar a esa unidad y el resto caería. Mi sector no estaba en peligro y los legionarios marchaban a proteger a nuestro flanco izquierdo. César se las había ingeniado para alejar a sus veteranos de mi ala.

Tenía a esas cohortes preparadas, Sexto. Había soñado con ese instante. Repetir Farsalia, pero con nosotros como vencedores. Debilitar mi flanco era lo que Bogud esperaba para envolver nuestra retaguardia. Conocía a César y actuaba así. Lo imaginaba retando a sus portaestandartes y diciendo que no caería frente a unos muchachos. De cualquier modo, mis cohortes iban a colocar sus lanzas de manera elocuente para dispersar a esos mauritanos sin menoscabo de nuestros otros refuerzos. Entonces surgió el alboroto.

Ni Bogud ni yo lo comprendimos hasta después. Nuestra línea delantera se detuvo, presa del pánico y en clara desobediencia a los centuriones. Temían que mi acción fuera una retirada y los propios cesarianos soñaban con ello. ¡Maldije a los encargados de la música y los espejos por no haber explicado bien un acto tan simple! En mi orgullo, también imaginaba César feliz por su buena suerte, una vez más.

Entonces el cao se contuvo. Todavía conservó ese proyectil ensangrentado. Los vítores cesarianos cesaron. Ese instante fue aprovechados por nuestros centuriones para obligar a los legionarios a comprender lo obvio: que aquella maniobra era para protegerlos y no dejarles a su suerte en Munda. Un iluminado legionario había arrojado la piedra que un hondero enemigo de Ipsca habría dejado allí antes. Ya estaba cubierto de sangre el plomo. Ahora se sumaba el cuello de César. Fatalmente expuesto. Había querido que todos le reconocieran entre sus filas. Dio la espalda afirmando que huíamos. Un pequeño descuido. La primera vez que su antepasada Venus no alejó un peligro para su favorito.

Lo imaginó ahora inconsciente y sin poder articular órdenes, atendido por sus atribulados hombres. Cneo estuvo admirable, Sexto. Bajó a combatir a primera línea, rodeado de nuestros mejores hombres. Su pierna fue herida y casi destrozada, pero aquel joven comandante demostró estar a la altura de vuestro padre. Mis jinetes y yo cabalgamos al encuentro. Las cohortes se defendieron bien y la cabalgada mauritana perdió fuerza. Con malicia, me moví entre sus filas para hacer llegar a Bogud que su querido amo ya estaba muerto.

Podía ser mentira. Ni siquiera yo lo sabía. De cualquier modo, el rey mauritano era listo y no iba a caer lejos de su patria por un aliado del que desconocía su destino. Les dejamos a su suerte. Volvimos al poco de caer la noche para sepultar la X legión, la cual, igual que en Tapso, parecía una masa furiosa e invencible.

Lucio Crastino, superviviente de la X

Apenas quedábamos un puñado de nosotros. “Contad a los muertos”, replicó con rabia Voreno cuando uno de los primeros jinetes pompeyanos preguntó cuántos éramos. Enfurecidos por la pérdida de nuestros hombres, aterrados frente a la posible muerte de César, nuestra unidad se abrió camino con toda la furia que conocíamos de la Galia, Grecia, Egipto, Britania e Hispania. Cuando eso ocurría, nada podía detenernos mucho tiempo.

Nuestros problemas con el general eran conocidos, pero también que no le íbamos a abandonar en su última batalla. Los soldados entrenados por Cneo Pompeyo eran buenos, lo demostraron aquel día. Sin embargo, habrían necesitado años para poder igualar esa última reserva de rabia que poseía la mejor legión en la historia de Roma. Los arrasamos, les hicimos desear marchar de allí y fue preciso que el mismísimo Cneo bajara a combatir. Era joven, pero con tanto valor como cualquier otro general que hubiéramos conocido.

Dicen que murieron 3.000 pompeyanos y la gran mayoría en ese lance. Gritábamos el nombre de César y aterramos a esos muchachos. Aguardábamos a la caballería de Bogud. De cualquier modo, estaban paralizadas. César moría ante sus ojos cuando hacía un instante les hizo sentir invencibles. Nuestro avance nos estiraba y Varo entendió que se nos podía envolver como a una bestia presta a ser cazada.

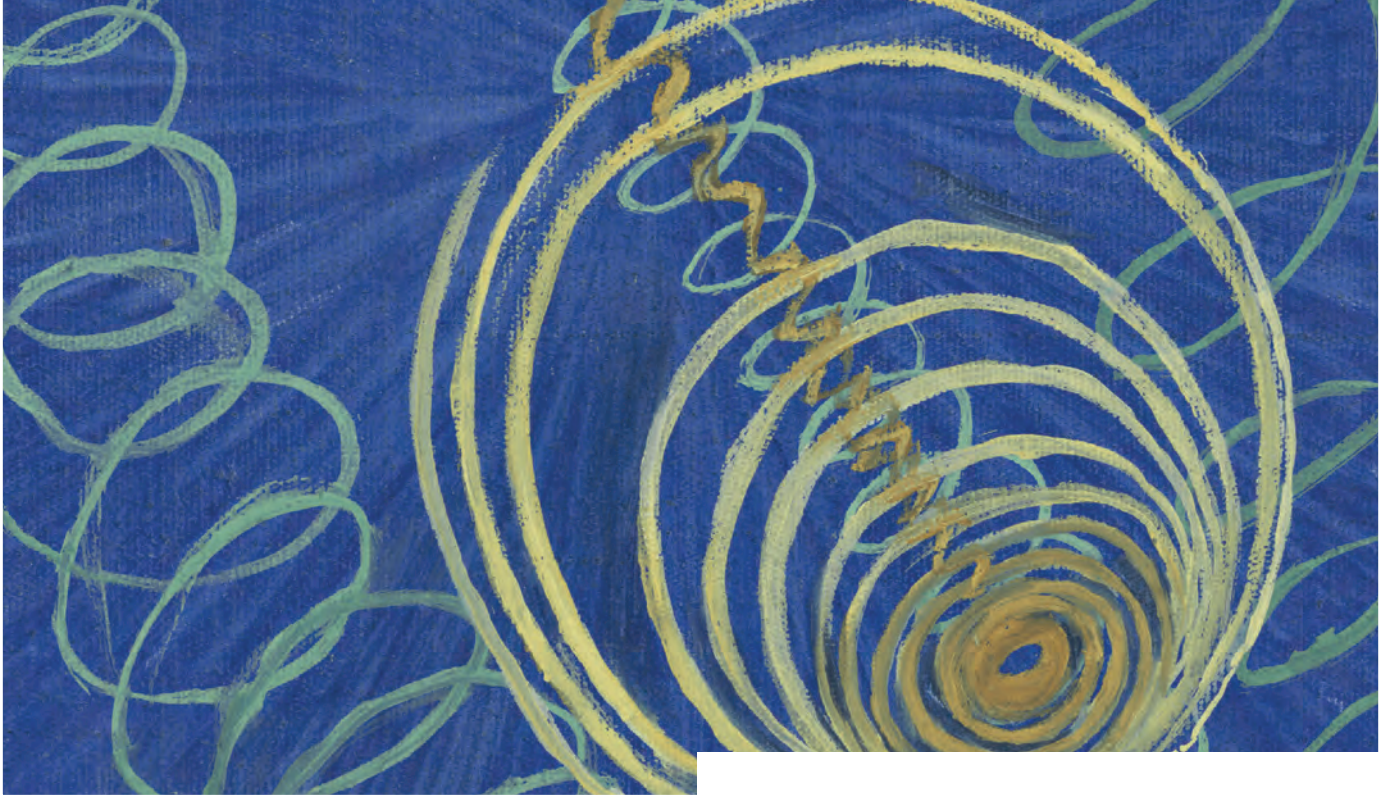
Ni siquiera ahí nos rendimos. El impacto de los jinetes de Labieno era algo con lo que no contábamos. La carnicería se hizo eterna hasta el anochecer. Cubierto de sangre, tierra y barro escuché el relincho de un caballo. La luz de una antorcha me mostró al antiguo lugarteniente de César. Los pocos restos de la X nos dimos por muertos. Pudimos escuchar las indicaciones del legado y comprendimos que se nos iba a respetar. Tras arrancar el anillo y dárselo a Varo, cabalgamos con él y el cuerpo de César. Era una falta de respeto hacerlo sin el permiso de Cneo Pompeyo, pero el muchacho estaba demasiado ocupado evitando perder la pierna en su tienda, donde los brindis de victoria se alternaban con el dolor de un hombre.

Dicen que Labieno ordenó matar mediante sus sicarios al joven Octavio mientras regresaba de una de las negociaciones tras las embajadas de Antonio. "En ese joven hay muchos Césares", afirmó en una ocasión con malicia. Nunca se demostró. También se hablaba de que su hijo Quinto y él copiaron con habilidad los planes del dictador para la campaña de Partia. Y que Aulo Hircio fue exhibido como un rey bárbaro en su desfile de la victoria y luego relegado a un cautiverio lamentable.

Puede que sea verdad. De igual forma, nos pidió enterrar con honor a César. Nos juró que él lo había encontrado ya decapitado. La ceremonia secreta y la ruta permanecería con nosotros. Labieno nos prometió que algún día habría algún testamento de una dama (no lo entenderíamos hasta mucho después) que revelaría exactamente dónde estaban los restos de quien fuera *pontifex maximus* de Roma.

A diferencia de otros, resultamos tratados con respeto entre los vencedores. Labieno nos distinguía y nos pidió los recuerdos para que narrase la auténtica guerra de las Galias. Unos comentarios que empezaban con dos amigos ambiciosos brindando tras doblegar a los helvecios. Una historia donde ambos cometieron crueldades. Ahora, aquellas palabras harían verdadera justicia.

Combatió toda su vida y pareció feliz de desaparecer en Armenia, siendo vengado por su hijo tras una última carga de caballería. Parecía alguien que había podido recuperar su lugar arrebatado en la Historia.



RESEÑA

Alfonso Larrea: Un poeta abisal.

David Llorente.
Novelista y dramaturgo.
Director de la Compañía Séptimo Miau.
Profesor de literatura en Praga y Madrid.

No son pocas las voces que se alzan por encima de las demás en un intento desesperado de hacernos comprender que la última esperanza de la Humanidad está en las simas abisales de los grandes océanos, donde deambulan unas criaturas tan extrañas y tan bellas, que parecen visitantes de otros mundos y que, además, guardan secretos inesperados, algunos de ellos firmes candidatos a acabar con enfermedades a las que no conseguimos extinguir o, al menos, reducir a meros alifafes. En esas simas abisales, con la tranquilidad de saber que sus condiciones de vida son opuestas a las del ser humano, podemos, por fin, contemplar la acongojante belleza de lo raro y de lo poderoso, de lo onírico y de lo inalcanzable. Lo mismo sucede con la literatura y muy especialmente con la poesía. Existen unas simas abisales poéticas y unos poetas abisales (con Alfonso Larrea a la cabeza) que realizan su trabajo en total oscuridad y a los que solamente podemos acceder si contenemos la respiración y descendemos adonde nadie se atreve a llegar, con el riesgo de quedarnos sin oxígeno a mitad de camino y con la certeza de la que recompensa, si damos con

ellos, no es que merezca la pena, es que merece la vida entera. Son poetas (narradores, dramaturgos, ensayistas) que viven donde los otros poetas, los de la vana superficie y los de la tosca tierra, no pueden vivir: un hábitat de doble ceguera, la de sus ojos hacia los editores y la de los ojos de los editores hacia ellos, iluminados internamente por la belleza que crean, pacientes ante la posibilidad (remota entre lo remoto) de que su talento extraterrestre alumbre las cada vez más oscuras despensas de la literatura nacional y llegue el momento en que obtengan lo que se merecen por derecho congénito: la gloria de las letras, que es la madre de todas las glorias.

Alfonso Larrea acaba de escribir y de publicar el mejor poemario en castellano del siglo XXI (*Luz de horizontes inmolados*) y solamente hay que leerlo (y entenderlo) para darse cuenta de que esto que afirmo es tan verdad como que el agua moja y el cielo, visto desde la tierra, parece azul. Alfonso Larrea se ha lanzado a tumba abierta a conseguir el ideal de la poesía, aquello que hace que cada verso del mundo sea un fracaso, es decir, que la palabra poética sea lo mismo que aquello que poetiza. *Que mi palabra sea la cosa misma, creada por mi alma nuevamente*, decía Juan Ramón Jiménez y Alfonso Larrea no sé si lo consigue, pero es el poeta que más cerca se queda de conseguirlo. Es lo que hacen los autores abisales: inventar proyectos inalcanzables para los que no son como ellos, levantar majestuosos castillos de belleza y después olvidarlos y abrir el cajón del alprazolam y del loracepam con el propósito, no menos difícil, de habitar un mundo que no les llega a la suela de su inteligencia, mucho menos de su sensibilidad.

El poeta Alfonso Larrea, en *Luz de horizontes* inmolados, en las fértiles penumbras de su soledad, de sus adicciones, de sus mudanzas, de sus fracasos, de sus heridas cerradas en falso, de su universo abisal, en suma, ha tomado el mundo entero como objeto poético y no es que haya suturado sus heridas con un hilo de compasión para hacerlo aparentemente más habitable, sino que ha descosido sus cicatrices (las viejas y las de ahora) para mostrarnos su pestilencia y su fuente de pus. Alfonso Larrea no es que tome conciencia social y ondee la bandera del testimonio y la denuncia, es que, paradójicamente, se pone el traje de lo más antipoético que nadie puede imaginarse, esto es, de notario, para registrar, con una estremecedora belleza, cada una las gotas de esa lluvia de azufre que acabará con nosotros y con las civilizaciones que hemos levantado: el desapego al dolor del otro, el monstruo durmiente de la contaminación, la tierra resquebrajada que acabaremos lamiendo, la amorfa ilegalidad humana, el giro de la moneda que va rapando las selvas, la palabra economía (la más fea de todas las palabras), la certeza de que alguien, en algún lugar, se estará riendo y golpeándose con las palmas de las manos su rotunda barriga de ídolo tibetano.

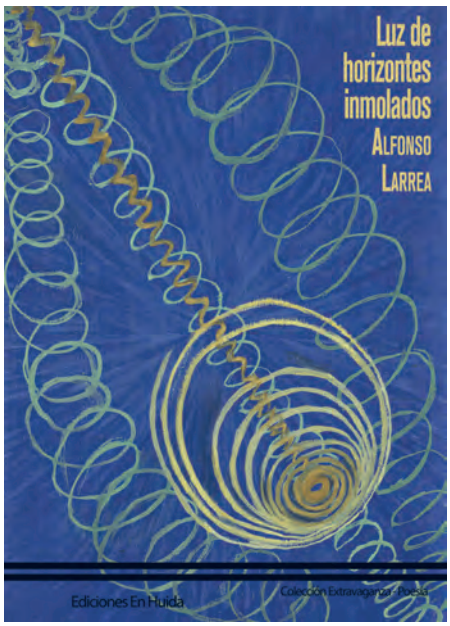
Nada más desalentador que la evidencia de que ya nos hemos sentado en los bancos del gran mirador a observar cómo aniquilamos nuestro mundo y nada más rocambolesco que este tiempo en que vamos advirtiendo, a nosotros mismos y a quienes nos quieran escuchar, de que estamos resbalando vertiginosamente hacia nuestro propio final. La tragedia última es inevitable (y cercana) y se levanta como un tsunami que se interpone entre nosotros y el sol y nos deja a oscuras y finalmente nos sepulta. En un infinito valle de escombros, el ser humano no será sino brazos verticales que asoman entre las piedras.

Hemos terminado. Ya no queda nadie. Es tarde para reflexionar y darnos cuenta de que todo pudo haber sido de otra manera. Todo, el mal que nos hemos infligido, el desprecio con el que nos hemos tratado, solamente ha sido una elección, digamos, aleatoria. Nada nos impedía haber elegido el otro camino.

La segunda parte del libro nos puede recordar la distopía o la literatura del apocalipsis, pero se trata de algo mucho más fino, mucho más elegante. El mismo poeta que denunció nuestras atrocidades es el que confirma la muerte del mundo y el fin de las civilizaciones y es también el que se despide, el que va diciendo adiós. El poeta, como única voz en el eco del vacío, da las buenas noches eternas a unos cuantos elementos que, esta vez, no han sido elegidos al azar. Es el momento en que Alfonso Larrea se agarra las costillas y se las separa y nos muestra su corazón, que no bombea sangre, sino eso de lo que está hecha la poesía. Dice adiós a la ansiedad, que tantas veces, al mismo tiempo, exacerbó y atrofió su pluma; dice adiós a las dudas, sin las cuales el poeta no podría cumplir su obligación de sentirse un falsario y un impostor; dice adiós al di-

nero, el reverso oscuro de la obra maestra, satisfecho de ser, por fin, inalcanzable para él; dice adiós al fuego, locomotora y último vagón de la vida; y después de decir adiós a todo cuanto lo ha edificado, dice que solamente echará de menos la cama y el lector avezado sabe que la cama lo es todo, la cama es el descanso, la cama es el sueño, la cama es el dolor, la cama es el aburrimiento, la cama es el placer, la cama es el horror, la cama es la enfermedad, la cama es el embudo en el que el poeta y la poesía giran juntos y forman la abominable espiral de la existencia humana.

La tercera y última parte del libro es la vida post-humana, donde fulge hermosamente la luz (recordemos el título del libro) de nuestra ausencia. El universo, en toda su inabarcable inmensidad, va apagando las luces y dirigiéndose a un punto de fuga, a una única célula que nos libera de nuestro enemigo más atroz, el único absolutamente invencible: el tiempo.



Alfonso Larrea, con este poemario, entra por la puerta grande de la literatura, aunque sea, desgraciadamente, de la literatura abisal. Quiero hacer hincapié en el ritmo mantenido de la primera parte del libro, donde todos sus poemas parecen haber sido escritos con diapasón. También debo incidir en el endecasílabo del segundo libro, las once sílabas, al mismo tiempo, más dúctiles y más contundentes de todas las que he leído en este tramo de siglo. En la tercera parte, Alfonso Larrea alarga el verso hasta acercarlo a los límites de la prosa, una decisión luminosa, coherente con el final de todo lo existente, incluida la poesía.

Quiero terminar esta reseña confesando que a veces me he detenido en un verso y lo he leído decenas de veces, preguntándome dónde estaba escondido, adónde fue Alfonso Larrea para encontrarlo, debajo de qué piedra milenaria.

Jóvenes y viejos poetas, leed este libro: los primeros os sentiréis iluminados y comprenderéis a que nos referimos cuando hablamos de la verdadera poesía; y los segundos, después de leerlo una vez en casa y una segunda vez a escondidas, lo convertiréis (qué duro es que el talento ajeno pisotee el ego propio) en el crucifijo que Salieri arrojó a las llamas.

David Llorente (Madrid, 1973): novelista y dramaturgo: director de la compañía Séptimo Miau: profesor de Literatura en Praga y Madrid: ha publicado las novelas *Kira* (1998, Premio Francisco Umbral de Novela Corta), *El bufón* (2000, Premio Ramón J. Sender), *Ofrezco morir en Praga* (2008), *De la mano del hermano muerto* (2010), *Te quiero porque me das de comer* (2014, Premio Silverio Cañada), *Madrid:frontera* (2016, Premio Dashiell Hammett y Premio Valencia Negra), *Godot: príncipe de Dinamarca* (2017), *La luna cangrejo* (2018) y *Europa* (2019): su obra dramática, representada y premiada en Centroeuropa, está recopilada en *Los árboles dormidos* (2009), junto a las obras *Roja Caperucita* (2015) y *Los cisnes de Chernóbil* (2019).

PÁGINAS NEGRAS
Producción Literaria



Poesía



Zumo de los centros

Lo mejor de la naranja
es su corazón.
Su corazón, que no está en el centro
como un secreto,
sino que cae, grave, hasta el sur,
con su cicatriz de médico en prácticas
y su ristra de gajos abortados.
El corazón de la naranja
sabe mejor que todos los besos que nos dimos,
y su tallo sabio de soga
nos recuerda finales felices
que no pasaron.

-Alfonso Larrea-



Descanso

Ahora que miro desde la cima
el valle donde corrió el dolor,
donde la muerte silbó una pavana
a cuyo son danzamos por un tiempo,
descanso
de los paseos sin destino,
del abismo del reposo involuntario,
de aquellas mañanas amenazadas.
Recuerdo la impresión pasajera del humor vítreo,
sólido en su agonía,
desterrado del cuerpo sin respuesta;
también el plano inclinado de nuestra existencia,
latente a fuerza de sortear noticias.
Anegado el valle, de regreso a la cima,
descanso

-Sara Madrigal Castro-

Relato

De puño y letra

- Ismael López Gálvez-

Sentarme a escribir mis memorias es lo más difícil que he hecho nunca, más incluso que negarme ese instinto de supervivencia que nos hace tan humanamente animales y tan animalmente humanos al mismo tiempo; la elusión de toda muestra de dolor, aun de la muerte, no forma parte del boxeo ni de la voluntad de quienes lo sufren con su ferocidad intrínseca. Supongo que hablar de mi vida también implica un modo de lucha, una manera de inhibir los instintos básicos de preservación de la especie; pero el problema, la complejidad, surge cuando uno no es el protagonista de su propia historia, cuando ni siquiera tiene el poder de un Augusto Pérez para cuestionarse la existencia ante el Unamuno que nos escribe. El verdadero inconveniente de redactar aquello que viví reside, sin duda, en que la razón de mi ser fue siempre un mandato de los demás. O no.

Todas las crónicas que he leído, valga la redundancia, comienzan desde el principio. Algunas contienen datos incluso desde antes de nacer el propio retratado; sin embargo, ese no va a ser mi caso, porque el interés de lo que he vivido entraña un traje más adecuado para la brevedad del cuento que para la longitud de la autobiografía. Por este hecho, no voy a detenerme ni un segundo en los aspectos superfluos de mis horas, pues nada importa que mi padre decidiera por mí que yo sería boxeador o que se ignorara que mi vocación estaba en las letras y en el saber de las humanidades, y no en los cuadriláteros y en «la dulce ciencia del aporreamiento», como definió al boxeo Muhammad Ali. Tampoco resulta relevante que mi entrenador me enseñara, mediante golpes, que el sentido de la lucha —el secreto de la victoria— está en la cantidad de sacrificio que estés dispuesto a soportar. Decía Paracelso: «todas las sustancias son venenosas, su mortalidad depende de la dosis administrada». Se ve que mi entrenador me ofreció el maltrato justo y necesario que diferencia a un veneno mortal de un remedio infalible. Pero, bueno, lo dicho, todo esto no tiene la mayor importancia.

El arte de Queensberry, para alguien como yo, que odia pelear, implica un castigo helénico: siempre encadenado prometeicamente a las exigencias del entrenamiento duro y de la dieta estricta, a los dolorosos moratones y a las costosas fracturas, a los cortes afilados y al sabor perverso de la sangre, un estar postrado y atado al Cáucaso de las dieciséis cuerdas, esperando a que el apetito de las águilas me despiece y devore desde el hígado hasta el alma. Mi vida, por descontado, es la de un títere en una representación dramática, la de un mortal envuelto en el determinismo sofocleo de la tragedia, la de un hombre dotado de una voz para la ficcionalidad de escribirse y olvidarse de la ontología del vivir. Soy un sin nombre y esta es mi historia.

1964 fue el año clave de lo que aquí se cuenta. Tenía tan solo veinticinco años y debería ser el retador obligatorio al título mundial de los pesos pesados de la AMB. Digo «debería» porque estaba invicto, había ganado a todos los boxeadores que

intentaron arrebatar sin éxito el cinturón al campeón indiscutido del momento y, pese a ello, nadie me ofreció la oportunidad que merecía, ni siquiera mi promotor. Los periodistas tampoco hablaban de mí y el circo mediático en el que se había convertido el boxeo apuntaba a que las televisiones no estaban por la labor de retransmitir ningún combate en el que yo fuese el actante principal. Ya en esos tiempos, como sucede ahora, un peleador que no vendía era una sombra borrada por un foco.

Mientras tanto, solo quería pelear por el campeonato, una sola oportunidad. Nada más. Tal vez, si lograba ganar el título, podría retirarme para siempre y dejar de aceptar los papeles que me escribían otros. Quizá, en ese contexto, mi entrenador —*mi paidóno*mo— me librase de la agogé espartana a la que me sometió desde mi infancia y mi padre no tratara de exhibirme ante los medios, aunque mi salvajismo elemental diese pie a ello, como un exótico y fiero animal de zoológico. Por esta razón y otras tantas, le dije a mi mánager que contactara con alguien más cercano a Mefistófeles que a Fausto: Frankie Cassone, un expromotor de boxeo condenado por su vinculación con el crimen organizado.

En aquella época, todo el mundo sabía que buena parte del universo boxístico estaba dirigido desde las sombras por la mafia italiana, y, aunque ya hacía algún tiempo que el zar de las dieciséis cuerdas, Frankie Cassone, vivía entre rejas, eso no impedía que sus tentáculos de extorsión y soborno dispusieran del tablero, las fichas y las reglas de este deporte en, al menos, el estado de Nueva York. Si querías ser alguien en el mundillo, debías pactar con Frankie; si querías ser campeón indiscutible, debías obedecer a Frankie. Era sencillo, él era el comisionado no oficial de este deporte y su virtud, en muchas ocasiones, era deslegitimar al boxeo de su cruel verdad agonística en pos de una subsunción a un estatuto ficcional. Con el Sr. Cassone, el pugilismo no tenía que ser real, bastaba solo con que fuera aristotélicamente verosímil, de lo que se infiere una óptima simetría entre la ciencia de los puños y la literatura.

La primera y única vez que vi a Frankie Cassone en persona fue en el régimen de visitas de la penitenciaría federal de McNeil Island. Me sorprendió que tuviese una estancia para él solo y no una sala común como el resto de los presos. Estuve esperando su llegada durante unos largos quince minutos, bajo la atenta y amenazante mirada de un guardia que parecía olvidar que a un boxeador no se le intimida por los ojos. El tiempo se ralentizó sobremanera y su efecto secundario fue que enterré, entre otros pensamientos, lo que había planeado decirle a Cassone, así que, cuando él apareció, seguido del sonido hueco de la puerta que se cerraba tras de sí, me quedé en blanco.

—*Buongiorno, campione*— me saludó Frankie, extendiendo su mano para que se la estrechara—. *Ti ho visto in un par di combates*. Tremenda *destra, campione,* tremenda *destra* —continuó mientras lanzaba un gancho de derecha al aire y sonreía de forma amistosa.

Apenas pude reconocerlo. El hombre que se me dibujaba delante ahora no tenía nada que ver con aquel que salió en sus mejores días en la foto del periódico. Su madurez se había convertido en otra cosa, quizá en la ruindad de lo deshecho; el pelo entrecano, en senectud monocromática; el vigor del rostro, en delgadez enfermiza, y la sonrisa imperialista, en la caída de Roma. Sin su bonito traje italiano ni su caro Borsalino gris, el poderoso Frankie Cassone era, como diría Onetti de su Jacob Van Oppen, «tan responsable del paso de los años, de la decadencia y la repugnante vejez, como de un vicio que hubiera adquirido y aceptado». De aquella fotografía solo quedaba la mirada; cristales inalterables ante la voz del tiempo.

—Buenos días, Sr. Cassone. —Volví a recordar lo que había venido a decirle—. Voy a hablarle claro y sin rodeos: primero, porque pretendo salir de aquí lo antes posible y, segundo, porque no quiero que se me relacione con su persona. Sabe de sobra que soy el aspirante legítimo al título y sé a ciencia cierta que el campeón trabaja para usted. Así que exijo mi oportunidad. Démela. Suba a su chico al cuadrilátero conmigo y le juro que no volverá a verme nunca más. Tras esa pelea, le prometo que me retiraré invicto, con el cinturón, y que podrá quedarse con la bolsa de esa noche.

¿Trato hecho?

—Calma, *ragazzo*, calma —contestó después de atusarse el pelo hacia atrás y sentarse, sin perder la sonrisa, delante de mí—. *Sono* Frankie, *ma non il mio omonimo* Frankie Carbo. —Soltó una carcajada y se giró en dirección al carcelero, que estaba rígido e inmóvil al fondo de la estancia, sonriendo también.

Cassone hizo un gesto con la cabeza, no pude ver su rostro; solo el sutil movimiento del cuello, solo el grácil corte de la nuca blanca perfectamente delineado. Entonces, el vigilante salió y nos dejó, como púgiles en un ring, uno al frente del otro, en una intimidante y milimétrica soledad. Cuando Cassone volvió a mirarme, aunque su cara seguía inmersa en los estragos del tiempo, volví a reconocer al gánster de las fotografías. Ya no sonreía, su semblante se transformó en un serio oscuro; su voz se tornó más grave y sus palabras parece ser que olvidaron esas ridículas interferencias del italiano.

—Muchacho, la gacela no impone los términos al león —añadió—. Soy un hombre de negocios al igual que todo americano en la tierra de las oportunidades, la diferencia está en que esta es mi tierra, mi sabana. Entendido esto, hablemos de boxeo.

Su presencia era gigantesca, llenaba toda la sala. Tanto que, a pesar de que podría aplastarlo con una sola mano, me sentí diminuto ante él.

—Solo le pido una oportunidad. Déjeme luchar contra Sonny Preston por el título mundial y quédese con toda la bolsa del combate. Le prometo que no habrá trampa ni cartón. Soy un tipo íntegro.

—Verás, muchacho. En este negocio, las ratas se distinguen por su integridad. Fueron tipos íntegros como Jackie Leonard o Jake LaMotta los que jodieron a Carbo y a Palermo. Así que no me hables de tu estúpida honradez porque lo que tú y yo necesitamos es que te desprendas de toda ética, que te ensucies y te embarres hasta el alma, que suicides todo lo que eres hasta que no quede nada de lo que siempre has creído ser. —Entrelazó sus manos detrás de la nuca y respiró con profundidad y calma antes de seguir—. Además, ¿por qué habría de hacer negocios con alguien como tú? Tu imagen no vende un cazzo y tu invicto se mantiene solo porque has peleado con hombres de paja. No eres un verdadero campione y nunca lo serás si no aceptas mis términos.

En ese instante, supe que mi destino volvía a estar determinado por la voluntad de lo ajeno, que esca-

par de mi fatalismo no consistía en bregar ante el hado de los dioses, sino en retozar en el inmundo estiércol de los hombres.

—Nací en un palacio, pero me crie en el barro, Sr. Cassone, así que dígame qué tengo que dar para obtener lo que quiero.

—Buen chico, buen chico... Sin duda, un buen chico. —Aplaudió mientras sonreía sin apartar los ojos de mí—. Bien, la ecuación es simple, muchacho. Sonny Preston es un campeón venido a menos, nadie daría un dólar por él, y tú eres solo un tipo blanco desconocido con una buena derecha, por lo que las apuestas estarían demasiado igualadas y eso no interesa a Frankie... —Hubo una pausa, Cassone suspiró y se quedó un momento pensativo—. Sí, eso es: Jimmy Norris es la clave. Pelea primero con él. Norris es un boxeador blando, semidesconocido, una alimaña que se ha ganado la animadversión del público de La Gran Manzana. Las apuestas estarán 18/1 a tu favor y yo meteré una cuantiosa suma de mi dinero en tu contra.

—Espera... —le interrumpí—. ¿Me estás pidiendo que me deje perder?

—No, claro que no. Te estoy pidiendo que seas un hombre de negocios. —Se llevó la mano al pecho como si buscara algo en el bolsillo interior de una chaqueta inexistente—. Vaya, viejos hábitos de fumador, supongo. Bueno, lo que te decía. Te estoy pidiendo que seas un hombre de negocios. Si pierdes, Frankie ganará dinero y tú tendrás tu ansiada pelea por el título contra Sonny Preston.

—¿Y cómo puedo fiarme de que cumplirá su palabra, señor Cassone?

Sonrió antes de contestar.

—Porque *sono il diavolo* y la humanidad sabe cómo es mi obra —contestó clavándome la mirada mientras abría los brazos como adueñándose del mundo—. Muchacho, el negocio es simple y todos ganamos. Tú me ofreces una parte de ti y yo te concedo tu deseo y algo más. Mira, cuando caigas ante Norris, nadie creerá en ti y las apuestas se dispararán a favor de Preston. Luego tendrás el combate y podrás patearle a ese negro su culo de antigualla. De esta manera, el Sr. Frankie y el muchacho —me señaló con el dedo— ganarán dinero de verdad.

Cassone se recostó sobre la silla y comenzó a silbar *So What* de Miles Davis, esperando mi respuesta con una formidable arrogancia.

En ese momento, volví a sentirme como una diminuta marioneta que ofrece sus hilos a una enorme mano para que la mueva, y el Sr. Frankie estaba encantado de ser esa mano; mi titiritero.

—Está bien —respondí, aceptando el trato.

—Bravo, chico, *bravissimo*. —Se levantó y se colocó las solapas de su americana inexistente; viejos hábitos, supongo. Luego, se dio la vuelta y caminó con paciencia y sin dejar de silbar hacia el lugar por donde había entrado. Golpeó la puerta tres veces y el carcelero no tardó en abrir—. *¡Ciao, bambino!* —se despidió con una elegante reverencia y una sonrisa perversa.

Han pasado cincuenta y tres años desde el pacto con Frankie Cassone en aquella estancia penitenciaria de McNeil Island. Cincuenta y dos y medio, para ser exactos, desde el día en que quise, con toda la soberbia de la juventud, romper las cadenas de mi fiel fatalismo.

Como se imaginarán, acepté la pelea con Jimmy Norris pensando en dejarme vencer. Sin embargo, desde el encuentro con Cassone, no paró de acrecentarse en mí la sensación de haber perdido el timón de mi vida para la eternidad. Sus palabras se repetían de manera esquizofrénica en mi cabeza, una y otra vez, retumbando, reiterándose, retorciéndose, doblándose como un alma desesperada en un laberinto sin salida: «necesito que suicides

todo lo que eres hasta que no quede nada de lo que siempre has creído ser». Así siguieron durante días, atormentándome, hasta que al final comprendí que formaban parte de un aviso de mi conciencia; yo pertenecía al mundo de las ratas íntegras y no al de los hombres embarrados. Por eso cambié de opinión, por eso decidí engañar al mismísimo diavolo y ganar a Jimmy Norris.

Del combate no recuerdo nada, tan solo que me desperté semanas después en una oscuridad perpetua. Mi padre me contó que esa noche me dejé el corazón en el ring y también la vista: desprendimiento severo de retina. Por lo visto —discúlpenme el chiste—, Jimmy Norris no era un boxeador de segunda; el tipo tenía experiencia, era muy duro, hartamente sucio y, lo más peligroso de todo, peleaba por un bistec como diría Jack London.

Era irónico, tenía que dejarme perder ante un peleador al que no podía ganar. Aun así, pretendí cambiar mi sino y me acogí a lo que había creído ser con toda mi alma. Por ese motivo, intenté alzarme con la victoria hasta las últimas consecuencias, pero Norris tenía hambre y yo solo era un humanista de vientre lleno al que hicieron boxeador por mandato.

Al final, Cassone, como hombre de negocios, se salió con la suya y ganó una suma significativa de dinero apostando en mi contra —que el diablo nunca pierda es otro viejo hábito, supongo—. Por mi parte, mi tragedia completó su función con la derrota ante Norris y con la pérdida completa de mi visión; sin embargo, me ofreció la catarsis y la certeza de que todo ser humano es al mismo tiempo puño y letra, determinismo y arbitrio. En mi caso, el destino amargo e inamovible de una ceguera edípica; el dulce albedrío de una oscuridad borgiana que ve ante una luminosa biblioteca interminable.



Microcuento

Musicalidad

-Verónica Esquinas-

Todos los veranos se han convertido en canciones.
Suenan distantes, envuelven el tiempo
con el efecto embriagador de las resacas nocturnas.
Me cuentan que sus letras han dormido en el desván del olvido,
escondidas entre los discos de juventud.
Puedo sentirlas exactamente igual que las primeras veces.
Como si hubiesen viajado al momento exacto,
a la total plenitud.
Detengo los pasos a la vez que me pierdo
en mi voz clara y rítmica.
Mantengo el compás de aquella coreografía
que recuerdo de memoria.
El beso chocando con las olas al ritmo de las notas.
El deseo quemando bajo las estrellas.
El mar hambriento de nosotros,
a la deriva de la que fue
nuestra canción.

ENSAYO Y OPINIÓN

De los nombres de Dios

Existe un denominador común entre la filosofía y la religión, que es el hecho de que ambas nacen de la necesidad del ser humano de creer en una entidad suprema regidora el universo, una suerte de orden creador de la naturaleza y de todo cuanto existe que otorgue, por una parte, un propósito a la existencia humana y, por otro, una justificación a la ética y moral por la que se rigen los individuos y, de forma más general, las sociedades.

Precisamente esto es algo que se ha asociado en muchos casos, y de forma errónea, con la idea de Dios entendida desde la concepción religiosa tanto occidental como oriental, además de la de los diferentes pueblos a lo largo y ancho de la costra terrestre; más aún, existe en el imaginario colectivo una especie de asociación de la figura de Dios (llámese Dios, llámese Alá, llámese Yahvé, llámese Krishna) exclusivamente con las concepciones religiosas, como si la filosofía tanto antigua como moderna no se orientara también precisamente en torno a esa idea, a esa entidad.

La filosofía se puede circunscribir fundamentalmente a tres ámbitos, que son la ética, la política y lo que convendremos en definir como las cuestiones trascendentales. Pero sucede que estos tres ámbitos son también los campos en los que se mueve la religión: la religión proporciona una ética, unos valores morales que seguir; proporciona una forma de organización política de las sociedades con base en esos principios y proporciona una respuesta a las cuestiones trascendentales, a esa necesidad inmanente de creer en una entidad, lo que algunos autores han referido como un Gran Hermano orwelliano. De hecho, la religión es, en esencia, filosofía dogmática. Pero no es correcto pensar que sólo la religión se fundamenta en esa entidad suprema, ya que, como veremos a continuación, todos los filósofos a lo largo del mundo y de los tiempos han basado su pensamiento en entidades que representaban fundamentalmente lo mismo.

Nótese que el título de la presente obra está diseñado intencionalmente como una referencia al célebre poeta y autor español Fray Luis de León y a su obra *De los nombres de Cristo*. Esto se debe precisamente a la similitud entre ambos trabajos; donde Fray Luis de León habla de los diferentes nombres con que se hace referencia a Cristo dentro de la teología católica y las sagradas escrituras, nosotros nos centraremos en hacer esencialmente lo mismo pero ciñéndonos al ámbito filo-sófico.

Nos remontaremos, en primera instancia, a los filósofos presocráticos, que constituyen probablemente la primera aparición o formación de un pensamiento filosófico estructurado y alejado del mito en el ámbito occidental. Estos pensadores definían una entidad a la que denominaron *nous*, y que venía a representar algo así como la porción superior del alma, la parte más divina y menos humana del ser humano. También en este grupo se incluye a Anaximando de Mileto, quien sustituyó el término *nous*, mucho más vago en este sentido, por el concepto de apéiron (ἄπειρον, "lo indeterminado"), que representa el principio de todas las cosas, y que se caracteriza por ser inmortal, eterno, indestructible y causa de todo lo que existe. Vemos

que las semejanzas con el dios de las tradiciones abrahamánicas empiezan a ser evidentes.

El siguiente pensador de la lista, Platón, también hablaba del *nous* aunque de una forma un tanto diferente, entendiéndolo no como parte divina del alma sino como capacidad racional. En su caso, la entidad suprema se verá encarnada en la figura del Demiurgo (Δημιουργός), palabra de difícil traducción pero que viene a significar algo así como "el hacedor de las cosas" o "el creador".

También lo encontramos en el discípulo de Platón, Aristóteles, constituyendo dicha entidad en la figura del primer motor inmóvil o la causa primera (ὃ οὐ κινούμενος κινεῖ, "aquello que mueve y no es movido" en el griego original), la cual nos refiere en su Metafísica. No obstante, encontramos ya aquí una diferencia fundamental entre Aristóteles y su maestro, que es la búsqueda de esa entidad en base a la lógica y las proposiciones racionales y argumentadas. Para Aristóteles, la capacidad racional es la que nos permite alcanzar a conocer la existencia de esa causa primera, frente a la revelación divina o el dogma que encontramos en otros sistemas de pensamiento. Cabe recalcar que es precisamente ese primer motor inmóvil aristotélico de donde se deriva el dios que nosotros conocemos, el de las tradiciones abrahamánicas, y varios siglos más tarde Tomás de Aquino tomará los argumentos empleados por el propio Aristóteles para defender esa causa primera y les dará una vuelta de tuerca, adaptándolos a su dios, el Dios católico o cristiano, en definitiva.

Con el advenimiento en Europa del cristianismo y de la filosofía, o más bien, la teología cristiana, vemos que los dos grandes pensadores del pensamiento occidental, Agustín de Hipona y el ya mencionado Tomás de Aquino, van a reforzar esa idea ya planteada en el mundo antiguo, pero cristianizándola. De hecho, gran parte de los argumentos utilizados por los deístas y creyentes en la actualidad provienen precisamente de los argumentos aportados por Aristóteles en la *Metafísica* o por Tomás de Aquino en la *Summa theologica*.

Observamos de ahora en adelante como todo aquello que ya fue planteado por los filósofos y pensadores clásicos constituirá la base y raíz del pensamiento occidental moderno, no solo en el caso de los escolásticos sino también en el resto de corrientes que predominaron durante la Ilustración y las edades moderna y contemporánea. Esto se ejemplifica en el caso de los idealistas alemanes, empezando por Kant, que se limita a traer de vuelta el pensamiento idealista platónico. Él va a crear una nueva entidad suprema basada en el concepto de las ideas, mediante la división de la realidad entre el fenómeno (la realidad tangible y perceptible) y el *noúmeno*, la realidad no perceptible, que viene a representar ese ser en sí mismo, esa idea suprema, alejada de la realidad fenoménica y perceptible, a la cual el ser humano no puede acceder. Así como Kant hicieron sus seguidores, pasando por Fichte y por Hegel, con su concepto de lo Absoluto, y por supuesto otros pensadores posteriores que, si bien no son considerados formalmente idealistas, sí parten de un postulado común, que es la creación de entidades supremas y ajenas al hombre; precisamente esa entidad a la que hemos venido refiriendo a lo largo de todo el texto.

En este punto es necesario hablar de Nietzsche, quien nos habla de la muerte de Dios, o de los dioses en general, y esto supone para él no solo la destrucción de todo en lo relativo a las cuestiones trascendentales, llevando a su nihilismo y existencialismo, sino que además para él los valores éticos propuestos por la existencia religiosa y que se habían encarnado, por ejemplo, en el código moral de la Iglesia católica o el resto de pensamientos religiosos, ya no eran factibles y debían ser suplantados por una nueva entidad. Esta entidad será el *Übermensch*, el superhombre, que supone trascender la consciencia para alcanzar una especie de grado superior de existencia, esa entidad suprema en base a la que justificar la moral y la ética. Nietzsche va un paso más allá y convierte a los hombres en dioses, en lugar de crear dioses ajenos al ser humano e inalcanzables; quizá de ahí venga parte del

éxito y difusión que tuvieron, en algunos casos con consecuencias catastróficas, sus ideas.

Otros filósofos contemporáneos a Nietzsche también necesitan esa entidad, por ejemplo, el pesimista Schopenhauer con su concepto de voluntad, entendida como la fuerza vital, aquello que mueve todo lo que existe. Vemos que tanto Nietzsche como Schopenhauer, vehementemente ateos, necesitan creer en Dios, pero al ser incapaces de hacerlo, crean nuevos "dioses", diferentes a los dioses religiosos en muchos sentidos, pero muy similares, si no iguales, en esencia. En este caso, no es Dios el que hace al hombre a su imagen y semejanza, sino que es el hombre el que crea los dioses "a su imagen y semejanza".

No sólo se limita la necesidad de la entidad superior al campo de la filosofía, sino que, en relación a ésta, encontraremos conceptos similares en diversos ámbitos. Quizá el ejemplo más conocido y que mejor represente lo que pretendemos explicar sea el *Inconsciente* de Sigmund Freud, padre del psicoanálisis, que en gran medida basa su concepción de la psicología clínica en el idealismo y, específicamente, en los planteamientos de Nietzsche. El *Inconsciente*, de nuevo, representa esa entidad, ese ser, ajeno al control del ser humano y en gran medida incognoscible por el mismo, que en este caso constituiría la base del pensamiento y comportamiento humanos.

Este mismo patrón lo encontramos también en los grandes autores de finales del siglo XIX y principios del XX. Por poner algunos ejemplos, en Dostoievsky o Unamuno con el Dios cristiano, Ortega y Gasset con su "ser fundamental", María Zambrano con la idea de "lo divino", Baudrillard con su "simulacro", o en el pensador y teórico nazi Martin Heidegger, quien convierte al *daséin* (palabra que no es traducible al español), el "ser en sí mismo", en la entidad suprema, y todo lo reduce a esa entidad suprema ficticia a la cual necesita para poder dotar de sentido y explicación al mundo y a la existencia.

Precisamente el pensamiento heideggeriano tendría una increíble influencia en la segunda mitad del siglo XX, y su concepto de *daséin* no solo sería aceptado por muchos pensadores sino que también serviría como base para el desarrollo de otras entidades similares: Gilbert Simondon nos hablará del "devenir del ser" o la "individuación del ser", fundamentalmente inspirado también en otros conceptos del pensamiento de Heidegger; Gilles Deleuze nos hablará de la Identidad; Bernard Stiegler nos presenta a la Técnica, que de igual forma que el daséin de Heidegger tiene una relación indivisible y necesaria con el concepto de tiempo.

Concluimos, pues, que si bien la filosofía tradicionalmente ha venido separándose de la idea de Dios que nos presentan las grandes religiones, esa necesidad de creer en entidades supremas está muy presente en el pensamiento occidental (también en el pensamiento y las formas religiosas del mundo oriental y otras latitudes, aunque no lo hayamos profundizado como se merece ni apenas nombrado por no ser el objeto del presente ensayo); religión y filosofía nos han presentado entidades que son formalmente diferentes, pero esencialmente idénticas.

Bibliografía

Aristóteles (2014). *Metafísica*. Barcelona: Editorial Gredos.

Deleuze, Gilles (1997). *Identidad y poder en las sociedades de control*. Granada: Universidad de Granada.

Freud, Sigmund (2022). *El Yo, el Ello y otros ensayos de metapsicología.* Madrid: Alianza Editorial.

Hegel, G.W.F. (1966). *Fenomenología del espíritu*. México DF: Fondo de Cultura Económica de México (consultado en https://www.proletarios.org/books/Hegel-Fenomenologia_Del_Espiritu.pdf).

Heidegger, Martin (2012). *Introducción a la metafísica*. Barcelona: Editorial Gedisa.

Heidegger, Martin (2019). *Ser y tiempo.* Santiago de Chile: Editorial Universitaria.

Kant, Immanuel (2014). *Crítica de la razón pura.* Alicante: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.

Nietzsche, Friedrich (2011). *Also sprach Zaratustra*. Madrid: Alianza Editorial.

Perrier, Joseph Louis (2013). *The Revival of Scholastic Philosophy in the Nineteenth Century.* Nueva York: Columbia University Press.

Platón (1999). *Timeo.* Buenos Aires: Ediciones Colihue SRL.

Platón (2014). *Fedro*. Barcelona: Gredos.

Schopenhauer, Arthur (2010). *El mundo como voluntad y representación*. Madrid: Alianza Editorial.

Simondon, Gilbert (2007). *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires: Prometeo.

Francisco del Bosque Nuboso.
(pseudónimo de MSC)

Nace a principios de siglo en la provincia de Córdoba. Ha escrito diversos ensayos y artículos de tirada limitada y temática variada, incluyendo Contra el idealismo, El desarrollo sostenible y otros mitos de la sociedad de consumo y Posmodernidad y consumo: el capitalismo como fin de la his-toria. Desde hace varios años dedica buena parte de su tiempo a la lectura e investigación, así como a la redacción de comentarios y análisis sobre obras de diversa índole.


CARIÁTIDE



https://revistacariatide.es

UNIVERSIDAD D CÓRDOBA
UCOCultura
UCOPress
Editorial Universidad de Córdoba
Proyecto WALLADA