



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

---

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

Novela, cine y videojuego: la conformación de nuevos lenguajes y  
su ejemplificación a través de *Do Androids Dream of Electric  
Sheep?* y *Blade Runner*

**T E S I S A**

PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN LENGUA Y LITERATURAS

MODERNAS (LETRAS INGLESAS)

PRES ENTA:

JUAN JOSÉ MARTÍNEZ SÁNCHEZ

ASESORA: DRA. NOEMÍ NOVELL MONROY



MÉXICO, D.F.

2011



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## Índice

• <b>Introducción</b>	4
• <b>Capítulo 1</b>	
1.1 El cine como lenguaje o el lenguaje cinematográfico	9
1.2 Analogía entre la novela y el largometraje	15
1.3 El guión cinematográfico: intermediario entre dos lenguajes	20
• <b>Capítulo 2</b>	
2.1 La adaptación de <i>Do Androids Dream of Electric Sheep?</i>	22
2.2 <i>Blade Runner</i> en contexto: posmodernidad y ciencia ficción	29
• <b>Capítulo 3</b>	
3.1 ¿Qué es la ludología?	33
3.2 El videojuego como lenguaje y la construcción de un lenguaje propio	35
3.3 <i>Blade Runner</i> como videojuego: explorar las posibilidades narrativas de un nuevo lenguaje	39
• <b>Conclusiones</b>	42
• <b>Bibliografía</b>	46

La máquina ha deshuesado el lenguaje humano y lo ha descuartizado en fragmentos bien limpios, sin adherencias carnosas. Basta con tomar esos “*binary digits*”, segmentos perfectos, y montarlos (programarlos) en el orden exigido. La perfección del código triunfa y culmina en la transmisión del *mensaje*. Una gran fiesta para el espíritu sintagmático.

Christian Metz, *Ensayos sobre la significación en el cine*

Una vez que las plantas se han convertido en máquinas [...] todo objeto cambia y se convierte en un signo humano (rescribiendo después, como cabe esperar, todas las teorías del lenguaje y de los sistemas de signos).

Fredric Jameson, *La estética geopolítica*

## Introducción

El cine nunca ha sido ajeno a la literatura, pues debe a ésta su mayor contribución: poco después de su aparición, alrededor de 1895, y con la aportación de autores como Georges Méliès, el cine se transformó en “una máquina de contar historias”,<sup>1</sup> como lo apunta Christian Metz en sus *Ensayos sobre la significación en el cine*; es justo en ese momento cuando el cine integra de la literatura, principalmente, el arte de la narrativa. Se trata aquí, sin embargo, de un intercambio, pues también la literatura incorpora y asimila rápidamente el lenguaje del cine. Hablar sobre cine —en la mayoría de los casos— es hablar sobre narración. Encontramos al cine entre los intereses que ocupan a la narratología y es evidente que los recursos narrativos que intervienen en un relato literario son, si no los mismos, por lo menos equivalentes a los que se observan en un filme; sin embargo, tratamos con dos lenguajes que son totalmente diferentes, es decir, aunque el relato literario y el relato cinematográfico comparten características esenciales que, en aproximación y asimilación, permiten un estudio análogo en la disciplina de la narratología, éstos se valen de sistemas de comunicación de diferente naturaleza.

La novela ha visto su versión fílmica en innumerables ocasiones y es común encontrar una respuesta escéptica respecto a las diferentes adaptaciones de alguna novela en el cine. Con gran frecuencia escuchamos la expresión “el libro es mucho mejor que la película” (y en muy pocas la expresión opuesta), al comentar ciertos

---

<sup>1</sup> Christian Metz, *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968)*, Vol.1. Paidós, Barcelona, 2002. p. 116.

largometrajes. Aunque es cierto —y lamentable— que con gran frecuencia se realizan adaptaciones cinematográficas de mala calidad, también es cierto que tratamos con dos lenguajes en verdad diferentes; es decir, la forma en la que nos aproximamos a ellos al realizar una apreciación cualitativa también debería ser diferente, pues dentro de cada uno de estos lenguajes habita un intrincado sistema de significación propio. Como lo apunta David Cronenberg, uno de los directores más representativos del cine de culto: "to be faithful to a novel, you must betray it, in cinematic terms".<sup>2</sup> En el cine, al igual que en cualquier otra forma de expresión artística, las cualidades que observamos y con las que apreciamos una obra (sin entrar en detalle sobre la subjetividad o arbitrariedad en ese juicio de valoración) dependen más de factores como el dominio sobre el arte que se lleva a cabo, que del tema o el referente al que hacen alusión.

La teoría de la adaptación ha abordado el tema de los procesos con los que se traslada un texto literario a la pantalla, ya que es fundamental ahondar en los mecanismos narrativos que suceden en tal transposición, ello sumado al hecho de que la literatura es una de las principales fuentes de relatos para la cinematografía. José Luis Sánchez Noriega hace un recuento de obras literarias que han sido adaptadas al cine y concluye que “cuando menos, se puede considerar que entre las obras maestras cinematográficas hay tantas películas basadas en textos literarios como en guiones originales”.<sup>3</sup> Asimismo, Brian McFarlane enfatiza la necesidad de profundizar en los estudios relativos a la adaptación de novelas en obras cinematográficas y señala la

---

<sup>2</sup> *Spider*. Dir. David Cronenberg. DVD. Sony Pictures, 2003. Transcripción tomada del audio comentado por el director.

<sup>3</sup> José Luis Sánchez Noriega, *De la literatura al cine: teoría y análisis de la adaptación*. Paidós, Barcelona. 2000. p. 45.

poca atención que se le ha puesto al tema:

The film-makers themselves have been drawing on literary sources, and especially novels of varying degrees of cultural prestige, since film first established itself as pre-eminently a narrative medium. In view of this fact and given that there has been a long-running discourse on the nature of the connections between film and literature, it is surprising how little systematic, sustained attention has been given to the processes of adaptation.<sup>4</sup>

Una de las principales aportaciones de la teoría de la adaptación ha consistido en desarrollar una tipología o categorización de los tipos más usuales de adaptación; sin embargo, como lo apunta Sánchez Noriega, ello “tiene el riesgo de establecer modelos esquematizados a los que pudiera parecer que han de adecuarse las adaptaciones realmente existentes”.<sup>5</sup> Aun con lo valioso que resultan los avances en dicha teoría, el trabajo presente tomará otra dirección ya que se abordará el fenómeno de interacción entre tres diferentes lenguajes que comunican un relato: el cine, el texto literario (la novela, específicamente) y el videojuego. Lo anterior tiene el fin de concentrar la atención en dicha interacción de lenguajes, más que en una categorización de la adaptación. No obstante, se recurrirá al término adaptación pues, grosso modo, se trata de una. La obra literaria a la que haré alusión con el fin de ejemplificar la interacción entre estos diferentes lenguajes será *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (1968), del autor estadounidense Philip K. Dick, uno de los escritores más representativos de la narrativa de la posmodernidad y del género de ciencia ficción. En el análisis de esta sucesión de adaptaciones en diversos lenguajes, abordaré la obra cinematográfica *Blade Runner* (1982) del director inglés Ridley Scott,

---

<sup>4</sup> Brian McFarlane, *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*. Clarendon Press, Oxford, 1996. p.3.

<sup>5</sup> *Op. cit.*, p. 63.

filme que a su vez constituye una pieza seminal para la ciencia ficción y que no sólo influenciaría a una gran cantidad de cineastas, sino a creadores y artistas de múltiples disciplinas. Finalmente tomaré el videojuego homónimo a la cinta y propondré, en su momento, que el videojuego constituye un lenguaje relativamente nuevo, el cual ha incorporado los “procedimientos de sintaxis”<sup>6</sup> fundamentales en el proceso de conformación de un lenguaje, el cual funciona de manera independiente pues constituye un sistema de significación diferente a cualquier otro.

El videojuego *Blade Runner* (1997) retoma tanto aspectos de la novela como de la película para construir una versión propia del universo originalmente creado por Philip K. Dick. De manera análoga a como el filme incorpora partes esenciales de la novela, este videojuego plantea los cuestionamientos característicos de la obra de Dick —¿qué es la realidad?, ¿qué es un ser humano?— en su propio lenguaje, agregando nuevas posibilidades de interpretación.

Me parece de interés particular el caso del videojuego, pues como medio de expresión representa y constituye, al igual que sus contrapartes fílmicas y literarias, otro lenguaje, otro sistema de significación que se construye a partir de convenciones tanto propias como ajenas; un sistema que admite la interacción del jugador para explorar nuevos relatos, entre muchas otras posibilidades. Hablamos entonces de adaptaciones sucesivas de la novela de Philip K. Dick, las cuales no por parecer distantes de su fuente original, están menos ligadas a ella. De tal forma, el trabajo presente tiene como objetivo principal explorar los procesos que se llevan a cabo al trasladar un texto

---

<sup>6</sup> Christian Metz llama "procedimientos de sintaxis" a aquellas convenciones acumulativas que, a través de su repetición, desempeñan la función de habla. Christian Metz, *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968)*, p.66.

literario a diferentes lenguajes, así como el fenómeno de conformación de un nuevo lenguaje a partir de la acumulación de procesos de sintaxis que le confieren significados a ese sistema.

## Capítulo 1

### 1.1 El cine como lenguaje o el lenguaje cinematográfico

¿Existe en verdad un lenguaje cinematográfico? Podemos intuir la existencia de un lenguaje cinematográfico en tanto que es posible comunicar un relato con los recursos exclusivos de este medio, es decir, la imagen en movimiento o lo que Deleuze llama la imagen-movimiento.<sup>1</sup> No obstante, la respuesta a la pregunta que se plantea no es trivial. Fue Christian Metz uno de los primeros críticos en observar peculiaridades propias de un lenguaje en el cine y a él se deben algunos de los ensayos más lúcidos sobre semiótica cinematográfica; sin embargo, era de esperarse que surgiera cierta polémica con respecto a una aseveración como ésta.

De acuerdo con James Monaco, el cine no constituye un lenguaje, aunque éste funcione como tal:

Film is not a language, but it is like a language, and since it is like a language, some of the methods that we use to study language might profitably be applied to a study of film. [...] Semiologists justified the study of film as language by redefining the concept of written and spoken language.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> En *La imagen-movimiento*, Gilles Deleuze confronta la noción de una imagen como algo estático —a partir de las tres tesis sobre el movimiento de Henri-Louis Bergson— y le confiere un estado de movimiento continuo. Deleuze aplica este concepto de una “imagen-movimiento” en el cine para realizar un análisis de diversas obras cinematográficas desde la perspectiva de la filosofía. Aunque el trabajo presente no ahondará al respecto, *La imagen-movimiento* extiende la comprensión sobre la parte más fundamental del lenguaje cinematográfico, es decir, la imagen como un movimiento continuo.

<sup>2</sup> James Monaco, *How to Read a Film. The Art, Technology, Language, History and Theory of Film and Media*. Oxford University Press, Nueva York, 1977. pp. 125, 127.

Monaco parte de la idea de que el cine es el resultado de un fenómeno cultural y por lo tanto se requiere de cierta alfabetización cinematográfica para comprender mejor su contenido:

People who are highly experienced in film, highly literate visually (or should we say “cinemate?”), see more and hear more than people who seldom go to the movies. An education in the quasi-language of film opens up greater potential meaning for the observer, so it is useful to use the metaphor of language to describe the phenomenon of film.<sup>3</sup>

En breve, para Monaco, el cine se puede pensar como un lenguaje que: a) consiste de signos en “corto circuito”, en los cuales el significante casi iguala al significado, y b) depende de un sistema continuo en el que no se puede identificar una unidad básica y por lo tanto no puede describirse cuantitativamente, a diferencia de una lengua, por ejemplo. Christian Metz ya lo sugiere con anterioridad en *Ensayos sobre la significación en el cine*:

Y tras la conferencia de M. Merleau-Ponty “Le cinéma et la nouvelle psychologie”, el filme se vio aquí y allá definido, o cuando menos abordado, desde un ángulo que dio en llamarse “fenomenológico”: una secuencia de cine, como un espectáculo de la vida, lleva su sentido en sí misma, difícilmente se puede distinguir el significante del significado.<sup>4</sup>

Respecto al inciso a), entendemos que el cine, al tratar principalmente con imágenes en movimiento, consiste en significantes ligados a los significados en tanto que la elección de las imágenes es totalmente arbitraria por parte del emisor; el

---

<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 121.

<sup>4</sup> Christian Metz, *op. cit.*, p. 69.

receptor sólo aporta la interpretación final a partir del margen de interpretación que le permiten tales imágenes. Cuando pensamos al cine como imágenes en movimiento, éste no permite, por ejemplo, que el concepto “árbol” esté determinado por el receptor en su totalidad —como sucedería en el lenguaje escrito, de acuerdo con la lingüística saussuriana—, sino que al tratar con imágenes, el significante “árbol” se convierte en algo más específico, más cercano al significado, aunque no necesariamente equivalente. Ese “árbol” estaría dado en función de una toma en particular, la cual posee un sinnúmero de características únicas, como podrían ser la especie del mismo, la lente que se ha utilizado, el ángulo desde el que se aprecia la toma, la emulsión, etcétera.

Sobre lo que se plantea en el inciso b), existe cierta discusión sobre cómo cuantificar una obra fílmica. Aunque se podría pensar que el fotograma constituye la unidad más pequeña en la totalidad del filme, no podemos olvidar que tratamos con un medio que depende por completo del movimiento y en consecuencia de la continuidad que se percibe del mismo. Podríamos entonces pensar que una toma se impondría como esa unidad mínima, sin embargo, una toma puede poseer la extensión suficiente para referir a una enorme cantidad de significados y entonces perdería su condición de unidad mínima significativa. La ambigüedad en torno a una supuesta unidad mínima no nos permite cuantificar de forma precisa y clara este lenguaje, por lo que encuentro muy conveniente utilizar los razonamientos de Metz y Monaco respecto a un lenguaje no cuantificable.<sup>5</sup> No obstante, en la jerga del cine se utilizan varios términos para

---

<sup>5</sup> Christian Metz, *Film Language: A Semiotics of the Cinema*. Oxford University Press, Nueva York, 1974. p. 31; James Monaco, *op. cit.*, pp. 159-160.

fragmentar el contenido del filme con la finalidad de analizarlo; entre los más utilizados encontramos los siguientes:<sup>6</sup>

- Toma – Fragmento de filme expuesto continuamente, sin cortes y sin importar si es corto o largo. Una película puede estar compuesta de miles de tomas o de una sola.
- Escena – Unidad completa de narración cinematográfica. Está compuesta de una variedad de tomas (o una sola toma) que sucede en la misma locación y trata sobre la misma acción. Es un término relativamente ambiguo.
- Secuencia – Unidad básica en la construcción de un filme, la cual se compone de una o varias escenas que forman una unidad natural. Es un término ambiguo.
- Plano secuencia – Una toma larga y por lo regular compleja que usualmente incluye intrincados movimientos de cámara y acciones.

Éstos son sólo ejemplos<sup>7</sup> de algunos términos de uso común que facilitan la fragmentación de un filme en su análisis, sin embargo, la ambigüedad de los mismos recuerda la imposibilidad de una unidad significativa con la cual se pudiera cuantificar una obra cinematográfica. Los criterios sobre qué es el lenguaje y cómo funciona dentro de diferentes medios de expresión, como el cine, parecen extenderse conforme se

---

<sup>6</sup> He traducido las definiciones del texto mencionado de James Monaco, *op. cit.*, p. 393.

<sup>7</sup> Utilizaré en este trabajo terminología cinematográfica que es de uso común y que no demanda una mayor especialización; no obstante, el libro de Monaco ofrece un glosario que resulta por demás útil en cualquier análisis cinematográfico.

analiza con mayor detenimiento la naturaleza de los mismos.

El cine podría verse como una entidad que se construye, a su vez, de otros lenguajes. Éstos se complementan entre sí y se crea uno nuevo. Es justo en esa interacción de lenguajes donde el cine cobra su totalidad semántica. La música, por ejemplo, ha tenido una parte fundamental en la composición cinematográfica aun antes de la invención del cine sonoro: ya a principios del siglo XX se musicalizaban las proyecciones cinematográficas con composiciones específicas para el filme, es decir, la música ya como una parte del contenido del significante y, en consecuencia, de los significados ligados a éste.

En la inmediatez del cine, la composición de cada elemento será —después de un proceso de montaje y posproducción— responsable de la riqueza semántica de cada escena, cada toma, cada secuencia. Es, de hecho, durante el proceso de montaje<sup>8</sup> donde el filme cobra buena parte —y a veces la totalidad— de su significado y de su coherencia narrativa o, en su defecto, la carencia de la misma —sea arbitraria o involuntaria—. Sergei Eisenstein fue uno de los primeros realizadores en considerar el montaje como el gran engranaje sintagmático de una obra cinematográfica. Cabe señalar que siempre existirán tantos criterios y aproximaciones en la realización de un filme como creadores de los mismos. Rossellini, por ejemplo, se insertó en lo que conocemos como montaje soberano, pues para él “las cosas están ahí, [...] ¿por qué

---

<sup>8</sup> El montaje o edición es el proceso en el que se seleccionan, ordenan y unen las tomas que se han filmado, con el fin de construir el relato completo. El montaje o edición del filme no debe confundirse con el término *montage*, que denota —en inglés y francés— la técnica de edición utilizada para condensar información a partir de tomas muy breves que formarán una secuencia (por ejemplo, tomas de periódicos en el proceso de impresión y los encabezados que muestran la información que se divulgará).

manipularlas?”.<sup>9</sup>

El lenguaje cinematográfico es propuesto por Christian Metz con la metáfora de un “gran río, con brazos siempre móviles, que va depositando sobre su lecho, en forma de archipiélago, los elementos diseminados de un código, siquiera parcial”.<sup>10</sup> Para Metz, la acumulación o recurrencia de ciertos procedimientos de sintaxis en algunos filmes termina por aparecer en filmes posteriores, convirtiéndose así en convenciones dentro de la cinematografía, de forma análoga a como sucede en una lengua.<sup>11</sup> Esta acumulación de convenciones está siempre en movimiento y depende en gran medida de la comunidad que las utiliza, las transforma y, sobre todo, las entiende. Rastrear el origen y la transformación de algunas de estas convenciones, resultaría, hoy en día —a tan sólo 115 años de la invención del cine—, una tarea por demás difícil, si no imposible; se cuentan ya dentro de una biblioteca mental y su significación nos llega, en la mayoría de la ocasiones, de forma inmediata al momento de ser expuestos a ellas. Sin entrar en más detalle sobre semiótica del cine, la consideración de un lenguaje cinematográfico es ya un lugar común (y siempre debatido) en la crítica y teoría cinematográficas.

---

<sup>9</sup> Cita en Christian Metz, *op. cit.*, p. 67.

<sup>10</sup> *Ibid.*, p.66.

<sup>11</sup> Es necesario hacer la clara distinción entre lengua y lenguaje. Aunque Metz compara aquí al cine con una lengua, deja claro también que no tiene la intención de sugerir que el cine tenga las características de una.

## 1.2 Analogía entre la novela y el largometraje

Es de esperarse que los análisis sobre cine (en lo que toca a lenguaje y a narración, por lo menos) tomen prestados muchos de los modelos que en algún momento partieron del análisis lingüístico, así como de la narratología y de la crítica literaria. El cine incorpora a su estudio todas las herramientas que le son pertinentes de sus antecesores narrativos y las adapta a su sistema de significación. Es así como se ha construido, en gran medida, el aparato crítico y teórico que se ocupa del análisis cinematográfico. Cabe señalar que tanto la crítica como la teoría cinematográfica se han llegado a realizar en su propio medio, en su propio lenguaje cinematográfico (como ejemplo podemos mencionar a directores como Jean-Luc Godard o François Truffaut).<sup>12</sup>

“El cine es una invención sin futuro”,<sup>13</sup> afirmaba Louis Lumière en la edad más temprana de la cinematografía. Tal como lo considera Monaco, esta aseveración habría cobrado sentido de no haberse incorporado al cine las demás artes. En verdad se consideraban como una mera curiosidad tecnológica las primeras proyecciones cinematográficas en las pequeñas salas de París y Nueva York a finales del siglo XIX. Durante los comienzos de la cinematografía, las posibilidades de esta nueva forma de expresión se ignoraban y se limitaban a reproducir actos acrobáticos, danzas, etcétera. El cine, como lo apunta Metz, “antes de ser el medio de expresión que conocemos fue un simple procedimiento mecánico de registro, conservación y reproducción de

---

<sup>12</sup> James Monaco, *op. cit.*, p. 317.

<sup>13</sup> *Ibid.*, p. 19. He traducido la cita a la que hace alusión James Monaco.

espectáculos visuales en movimiento”.<sup>14</sup> Los famosos cortos de los hermanos Lumière mostraban situaciones de aproximadamente un minuto de duración (ya que ése era el tiempo máximo que admitía la cámara) que podríamos concebir como “fotografías en movimiento”; es decir, estas imágenes vivían en una especie de limbo entre lo que conocemos hoy día como cine y la fotografía. Poco tiempo después, el cine incorporaría las primeras narraciones. Lo que Metz llama “el gran giro que lleva de Lumière a Méliès”,<sup>15</sup> no es más que el paso de un cine sin relato a uno que comienza a integrar sus propias convenciones sintagmáticas o procedimientos de sintaxis, con el fin de estructurar un relato.

Es evidente cómo, ya a principios del siglo XX, los filmes tomaban recursos del lenguaje teatral, específicamente del expresionismo, pues hay que considerar la coincidencia temporal del apogeo de esta corriente con los comienzos de la cinematografía. En cuanto al espacio diegético de los relatos, estas primeras cintas no contaban con un número muy extenso de locaciones y escenarios para llevar a cabo la narración; no obstante, los recursos narrativos más recurrentes del lenguaje cinematográfico —utilizados hasta nuestros días— comenzaban a cobrar forma; por ejemplo, la posibilidad de llevar a los personajes de una locación a otra o de cambiar su apariencia de inmediato, en relación al espectador, es decir, sin una barrera temporal. Se tenía, entonces, un gran número de recursos narrativos y con ello surgían nuevas posibilidades; la elipsis, por ejemplo, podía inferirse casi intuitivamente. Es cierto que durante esta temprana edad del cine silente se utilizaba también la inserción de rótulos

---

<sup>14</sup> Christian Metz, *op. cit.*, p. 118.

<sup>15</sup> *Ibid.*, p. 70.

que indicaran el paso del tiempo —y aún ahora se recurre a ello para especificar el paso de periodos específicos de tiempo en el relato—, sin embargo, la convención de una elipsis —como ejemplo de un procedimiento de sintaxis— se estableció en poco tiempo, sin la necesidad de mayores aclaraciones. De esta manera, un simple corte puesto en cierto contexto dentro del relato cinematográfico nos significa de inmediato una elipsis en la temporalidad del mismo. Así, al aparecer nuevas cintas que hacen uso de tales convenciones o al incorporar nuevos recursos narrativos, los procedimientos de sintaxis se acumulan y se conforma el entretejido del lenguaje cinematográfico.

¿Qué podía ser mejor, entonces, que recurrir a la literatura para narrar relatos cinematográficos? La cinematografía ha visto en la literatura una fuente inagotable de relatos y de referencias con las cuales puede reelaborar, reconstruir, reescribir y adaptar nuevas versiones en su propio lenguaje. Tal como lo apunta Juan A. Hernández Les en *Cine y literatura: la metáfora visual*, “los productores americanos preferían pagar novelas a pagar guiones”.<sup>16</sup> Era de esperarse que estos productores confiaran más en los relatos que habían demostrado cierto éxito para asegurar así la remuneración económica; la oportunidad de trasladar a la pantalla obras literarias que ya gozaban de gran popularidad fue uno de los principales atractivos para los estudios cinematográficos. Fue natural, entonces, que la novela constituyera esa fuente inagotable de relatos —sin olvidar al cuento corto o al teatro, por supuesto—. La literatura, aún hoy en día, es una de las principales fuentes de relatos para el cine. Incluso escritores como Paul Auster o Woody Allen han incursionado como directores cinematográficos de sus propias obras.

---

<sup>16</sup> Juan A. Hernández Les, *Cine y literatura: la metáfora visual*. Ediciones JC, Madrid. p. 12.

En el proceso de adaptación de una novela al cine, la distancia entre el texto original y su contraparte fílmica suele ser muy inestable. Existen filmes que han tratado de trasladar de la manera más fiel (si esto es posible) los textos en los que se basan; no obstante, en mayor o menor medida, la adaptación es inevitable. Aún más, la intención de llevar “literalmente” una novela a una cinta cinematográfica ha resultado, por lo menos, desastrosa. Erich von Stroheim intentó realizar la adaptación literal de la novela *McTeague* de Frank Norris, en la película *Greed* (1924). El resultado fue un filme de 16 horas de duración, el cual tuvo que ser editado, en principio, a 8 horas y luego a 4 horas. Finalmente, el estudio decidió editar de nuevo el filme y reducirlo a 2 horas de duración, lo cual resultó en una película totalmente incoherente. Desde entonces, pocos directores han intentado realizar una adaptación literal de una novela a un largometraje. La elisión resulta siempre necesaria en la adaptación.

El cuento corto, como afirma Hernández Les, podría pensarse entonces como una fuente más apropiada para ser adaptada al cine:

[...] un relato cinematográfico selecciona asuntos dentro de la superestructura “historia”, de ahí que el cuento pase bien la prueba de la adaptación, bastante mejor que la novela. La novela, por el contrario, tiende a contar todo, incluso cuando no lo hace, cuando no es naturalista.<sup>17</sup>

Sin embargo, es esa naturaleza descriptiva de la novela la que le ha concedido la preeminencia en la adaptación cinematográfica, respecto al cuento corto o al teatro. Ejemplo de una adaptación de cuento a cine —y una muy acertada en cuanto a la cercanía con el texto original, así como a su calidad estética— lo podemos observar en

---

<sup>17</sup> Juan A. Hernández Les, *op. cit.*, p.11.

*The Dead*, filme de 1987 dirigido por el realizador norteamericano John Huston. En este filme podemos apreciar el evidente ingenio de Huston para apegarse a los detalles que Joyce describiera en el relato homónimo de *Dubliners*. Tenemos la impresión de que Huston quisiera rescatar cada detalle de la descripción para plasmarla en su interpretación visual con la mayor fidelidad posible; sin embargo, es el dominio de este director, no sólo en el uso del lenguaje cinematográfico, sino en la interpretación de las descripciones de Joyce y en ese traslado a la imagen en movimiento, lo que hace de *The Dead* una obra cinematográfica magistral. Es así como, en el fenómeno de la adaptación cinematográfica, siempre encontramos varios niveles de apego entre la fuente original del relato y su reinterpretación cinematográfica.

Como se ha observado antes, la novela, el cuento y el teatro han sido los géneros literarios más cercanos y más utilizados por la cinematografía. Podríamos intuir que, de los tres, el texto dramático es el referente predecesor más inmediato al guión cinematográfico (fundamental en la adaptación, como se verá más adelante); no obstante, el guión constituye un caso particular y se relaciona poco con el primero. El texto dramático siempre deberá sufrir las adaptaciones necesarias para ser trasladado al filme. Hemos constatado en innumerables ocasiones que las adaptaciones, por ejemplo, de las obras de Shakespeare al cine, conservan el texto original casi intacto; sin embargo, siempre existirá un trabajo de adaptación y de interpretación, por lo menos en términos visuales, que usualmente estará determinado por el criterio de un realizador principal. De manera análoga a la que un director teatral tiene la necesidad de solucionar la puesta en escena de una obra dramática, el director cinematográfico debe plantear en su propio lenguaje, el del cine, aquel texto al que se enfrenta. Así, la tarea de llevar un relato o una obra dramática a un intermediario que facilite su

expresión cinematográfica, es decir, un texto que construya una primera idea visual del filme, se vuelve casi indispensable.

### 1.3 El guión cinematográfico: intermediario entre lenguajes

En una adaptación cinematográfica, el guionista se enfrenta a la difícil tarea de escribir un texto nuevo que simplificará el proceso de trasladar la obra original a un lenguaje de imágenes en movimiento. Es éste el momento en que el guión cobra toda su importancia en el proceso de realización de un filme: el guión sirve de pauta tanto para el director como para todo el personal creativo (actores, productores, directores artísticos, etcétera) en un trabajo multitudinario que exigirá cierto apego a este primer bosquejo de una idea visual. No obstante, cabe mencionar que el guión no forma parte de la narrativa cinematográfica, como bien lo apunta Hernández Les:

[...] el cine posee características de un relato propio. Su soporte literario —el guión— no forma parte de la narrativa, sino de su escenificación, único lugar en donde se crea el espacio visual, la organización visual. Después, una vez concluido, el filme constituye un objeto narrativo propio. [...] Los anglosajones y los franceses lo definen muy bien cuando hablan de *screenplay* o de *scenario*; con ambos términos se sitúan más cerca del film, sin duda, que esta abstracción surrealista —guión— en la que incurre nuestro idioma.<sup>18</sup>

El siguiente paso en este proceso de adaptación, lo supondría el *story board*, pariente cercano de la historieta o *cómic*, el cual tiene como objetivo dar una pauta gráfica del futuro filme. Un *story board* consiste en una serie de viñetas, en la mayoría de los casos sin diálogo, en la que se desarrollan las acciones que sucederán en una

---

<sup>18</sup> Juan A. Hernández Les, *op. cit.*, pp.13 y 32.

toma o en una secuencia. Tanto el guión como el *story board* pertenecen a lo que se conoce como preproducción en el proceso de realización de un filme.<sup>19</sup> No obstante, es muy común que éstos se modifiquen continuamente a lo largo del rodaje y la posproducción. Cabe mencionar que no todos los directores se apegan a una metodología en particular. Fellini, por ejemplo, utilizaba el guión sólo como una vaga referencia de lo que sucedería en el momento del rodaje:

[...] I arrive on the set with a script in hand—though it doesn't really mean that much, except as a pacifier for actors who fear improvisation, and for producers who crave reassurance that the structure for a film story has been created. What *does* matter is that I have a very precise idea of where I want to go in the film and how I want to get there long before the camera starts to roll.<sup>20</sup>

Como es de esperarse, las técnicas y el estilo dependen más de la imaginación de sus realizadores que de cualquier intento por demarcar un modelo a seguir.

En el caso particular de *Blade Runner*, Ridley Scott contrató a uno de los exponentes más sobresalientes del cómic francés para realizar el *story board* de la película: Jean Giraud, también conocido como Moebius. En buena medida, los bocetos que definieron el estilo visual de la cinta tuvieron una gran influencia de Giraud y de Syd Mead, reconocido diseñador industrial, quien también trabajó para Scott en la cinta *Alien*. El siguiente capítulo ahondará sobre la preproducción del filme, proceso que incluye el traslado del texto original a su respectivo guión cinematográfico.

---

<sup>19</sup> En breve, el proceso de realización cinematográfica suele dividirse en cinco etapas: planeación, preproducción, filmación o rodaje, posproducción y distribución.

<sup>20</sup> Federico Fellini y Bert Cardullo, *Federico Fellini: Interviews*. University Press of Mississippi, Jackson, 2006. p. 47.

## Capítulo 2

### 2.1 La adaptación de *Do Androids Dream of Electric Sheep?*

Aunque la publicación de *Do Androids Dream of Electric Sheep?* data de 1968, la novela sólo cobró interés en los círculos relativamente pequeños de lectores de ciencia ficción. Fue a principios de los años ochenta (después del estreno de *Blade Runner*) que la novela captó mayor atención. De hecho, a partir de *Blade Runner*, la obra de Philip K. Dick se convierte, paulatinamente, en una de las fuentes más recurrentes de adaptación en el cine de ciencia ficción y en ocasiones, hasta ha sido objeto de plagio.<sup>1</sup> Hampton Fancher (actor estadounidense) fue quien escribió la primera versión de un guión basado en *Do Androids Dream of Electric Sheep?* Tal guión se transformaría, con la posterior intervención de David Peoples (guionista de oficio), en el texto base de *Blade Runner*. Uno de los rasgos más característicos de este guión y algo que lo distingue en gran medida de la novela, es el estilo en el cual fue escrito, pues la idea central de Fancher era llevar el relato de Dick a un estilo de narración dentro de la tradición del *thriller* estadounidense, el cual tiene una referencia inmediata en la *hard-boiled novel* de Raymond Chandler y Dashiell Hammett. Esta característica fue la que definió posteriormente —y en gran medida— el estilo visual de la adaptación cinematográfica y tal vez constituye una de las mayores aportaciones de Fancher.

---

<sup>1</sup> La cinta *The Truman Show* (Dir. Peter Weir, 1998) utiliza la trama de *Time out of Joint* sin dar ningún crédito a Philip K. Dick.

*Blade Runner* es el resultado de una cadena de reescrituras e influencias. Por un lado, tenemos el trabajo de Hampton Fancher y la posterior intervención de David Peoples en el guión; por otro, tenemos el trabajo de Ridley Scott y todo un cuerpo de creadores visuales en el resultado fílmico (principalmente el del diseñador Syd Mead, a quien se le reconoce como *visual futurist* en los créditos de la película), sin dejar de mencionar la influencia estética del historietista y artista gráfico francés Jean Giraud, también conocido como *Moebius*.

Podemos empezar por plantear en qué sentido comienzan a distanciarse los contenidos entre las obras, pues la adaptación implica una interpretación del texto y en consecuencia el relato cobrará siempre una nueva identidad. Philip K. Dick incursionó de forma atípica en la literatura de ciencia ficción y fue eso lo que le valió prestigio en los círculos de este género. Como bien lo apunta Enrique Serna en su artículo "La cosmogonía de Philip K. Dick",<sup>2</sup> el carácter místico y teológico del que están cargadas las novelas de Dick, es posiblemente lo más inquietante en ellas. El hecho de tomar una serie de cuestionamientos filosóficos y teológicos para trasladarlos a un contexto de ciencia ficción, donde el género sirve como vehículo para elaborar y plantear escenarios posibles, acercó esta temática a un género que había preferido una aproximación científicista. Es tal vez esta característica la que ha mantenido la obra de Dick, no sólo como referencia obligada de la literatura de ciencia ficción, sino de la literatura de la posmodernidad, así como en el medio cinematográfico y en el del videojuego —en tiempos más recientes—. Sin embargo, *Do Androids Dream of*

---

<sup>2</sup> Enrique Serna, "La cosmogonía de Philip K. Dick", en *Crítica. Revista cultural de la U.A. de Puebla*. No. 90. Enero 2002. pp. 3-13.

*Electric Sheep?* no hace demasiado énfasis en la imaginería y no tiene como objetivo hacer descripciones muy minuciosas de los espacios diegéticos en los que se desarrolla la narración; el interés se centra en las reflexiones y las revelaciones (casi epifanías) que Deckard, el personaje principal, experimenta a lo largo de la novela. Esto constituye un gran reto si se le desea trasladar a un lenguaje que depende de imágenes en movimiento para transmitir sentidos y es justo allí donde la adaptación muestra su ingenio y reclama una identidad propia. Tal como lo apunta Jason P. Vest en *Future Imperfect: Philip K. Dick at the Movies*:

This argument does not presume that Dick's written fiction is superior, better, or higher than the motion pictures adapted from that fiction merely because Dick employs words to tell his stories, while the films employ moving images. The presumption that words are better than images and books are superior to films participates in a tradition of intellectual arrogance that dismisses the value of cinema as a commercialized form of mass entertainment that cannot achieve the artistic heights of novels and short stories.<sup>3</sup>

*Blade Runner* hace uso minucioso del detalle en las imágenes y de la estética visual en el universo diegético en el que se desarrolla el relato para crear un impacto emocional en el espectador. Las imágenes en movimiento, así como la música y el sonido que las acompañan son el lenguaje que buscará entretejer los significados en el relato. Por ejemplo, en el universo de Dick los seres humanos han emigrado de la tierra hacia colonias en otros planetas como resultado de la guerra:

The legacy of World War Terminus had diminished in potency; those who could not survive the dust had passed into oblivion years ago, and the dust, weaker now and confronting the strong survivors, only deranged minds and genetic properties. Despite his lead codpiece, the dust —undoubtedly— filtered in and at him, brought him daily, so long as he failed to emigrate, its little load of befouling filth. So far,

---

<sup>3</sup> Jason P. Vest, *Future Imperfect: Philip K. Dick at the Movies*. Praeger Publishers, Westport, 2007. pp. 17-18.

medical checkups taken monthly confirmed him as a regular: a man who could reproduce within the tolerances set by law. Any month, however, the exam by the San Francisco Police Department doctors could reveal otherwise. Continually, new specials came into existence, created out of regulars by the omnipresent dust.<sup>4</sup>

En contraste, *Blade Runner* presenta a Rick Deckard leyendo el periódico al lado de un expendio callejero de comida oriental, esperando un asiento, mientras se escucha desde un globo aerostático la incitación a los ciudadanos por emigrar a las colonias exteriores: “Let’s go to the offworld colonies; a chance to begin again in a world of opportunities and adventure...”.<sup>5</sup> Podemos observar calles repletas de gente en un entorno urbano y sórdido, con lluvia constante. Las imágenes lo sugieren todo en este corto circuito entre significante y significado. El público comenzará por especular respecto a las imágenes que observa —aun si no es de manera consciente—: ¿por qué se incita a la población a emigrar?, ¿por qué hay tanta gente en las calles? Las respuestas a estos cuestionamientos constituyen parte esencial de la obra cinematográfica, es decir, se requiere de la imaginación y de la lógica del espectador respecto a un universo diegético más amplio del que se observa en la pantalla. Es evidente un cambio climático, es evidente la sobrepoblación, es evidente un entorno decadente. Las respuestas no son explícitas pero pueden intuirse: tal vez la sobrepoblación obliga a las personas a emigrar, tal vez las condiciones climatológicas en la tierra son el resultado de la contaminación o de algún cataclismo mayor que ha dejado a la tierra en tales condiciones, tal vez una guerra... etcétera.<sup>6</sup> El espectador

---

<sup>4</sup> Philip K. Dick, *Do Androids Dream of Electric Sheep?* Del Rey, Nueva York, 1996. p. 8.

<sup>5</sup> *Blade Runner*. Dir. Ridley Scott. 1982-2007. DVD. Warner Bros., 2007.

<sup>6</sup> Cabe mencionar que en la primera versión (1982) se escucha una narración en *off*, en la cual Deckard explica algunos detalles sobre lo que está sucediendo. La narración se omite en la versión de 1992, precisamente porque es innecesaria.

tiene, de alguna forma, la obligación de construir parte del relato, pues éste no le es explícitamente enunciado.

Una de las grandes diferencias entre el universo del filme de Scott y el de la novela de Dick es la densidad demográfica en la tierra. En la novela se presenta una desolación abrumadora:

In a giant, empty, decaying building which had once housed thousands, a single TV set hawked its wares to an uninhabited room. This ownerless ruin had, before World War Terminus, been tended and maintained. Here had been the suburbs of San Francisco, a short ride by monorail rapid transit; the entire peninsula had chattered like a bird tree with life and opinions and complaints, and now the watchful owners had either died or migrated to a colony world. Mostly the former [...]

Silence. It flashed from the woodwork and the walls; it smote him with an awful, total power, as if generated by a vast mill. It rose from the floor, up out of the tattered grey wall-to-wall carpeting. It unleashed itself from the broken and semi-broken appliances in the kitchen, the dead machines which hadn't worked in all the time Isidore had lived here. From the useless pole lamp in the living room it oozed out, meshing with the empty and wordless descent of itself from the fly-specked ceiling. It managed in fact to emerge from every object within his range of vision, as if it—the silence—meant to supplant all things tangible.<sup>7</sup>

En contraste, el filme muestra una densidad demográfica sobrecogedora en las calles, la cual crea una sensación de claustrofobia; sin embargo, el edificio en el que habita J.F. Sebastian se encuentra casi desierto y la sensación que confieren las imágenes es similar a la desolación descrita en la novela. Aunque hay cierta contradicción entre la sobrepoblación exterior y la soledad del *Bradbury* (nombre del edificio en el que habita J.F. Sebastian), lo cierto es que el filme logra crear un universo diegético plausible y familiar al espectador contemporáneo, quien está acostumbrado al

---

<sup>7</sup> Philip K. Dick, *op. cit.*, pp. 15 y 20.

fenómeno de la sobrepoblación, pero también al de *gentrification*,<sup>8</sup> el cual desplaza a los habitantes de ciertas zonas y los aglomera en otras. Así, queda también representada con efectividad la desolación característica del universo de Dick. Judith B. Kerman, en "Technology and Politics in the *Blade Runner* Dystopia", señala —muy acertadamente— lo siguiente:

The most striking paradox, especially to those who have read the source novel, Philip K. Dick's *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, is the sense of overcrowding at the street level, while a major character, J.F. Sebastian, lives alone in a deserted building and states that there is no housing shortage [...] in the late 1970's in Holland and other European countries, the squatter movement protested rental houses standing empty when the poor had no place to live, and in New York City today, we have crowds of the homeless unable to live in hundreds of burned out or deserted buildings which landlords claim they can't afford to run.<sup>9</sup>

Tanto en la novela como en el filme, la sociedad se encuentra estratificada en extremo; sin embargo, cada obra se concentra en hipótesis diferentes. Para Ridley Scott, el futuro (¿o deberíamos decir presente?) muestra un escenario en el cual algunas corporaciones han arrebatado el control de todas las decisiones importantes de la humanidad y el resultado es una tierra estratificada en clases, lo cual puede observarse en los diferentes niveles verticales de la urbe; el edificio de Tyrell Corp. es una gigantesca pirámide que alberga, en su cúspide, la habitación/oficina de su dueño, Eldon Tyrell. Allí encontramos exuberantes piezas de museo, un búho aparentemente natural (recordemos que tanto en la obra de Dick, como en la cinta, todos los animales

---

<sup>8</sup> No existe al momento un consenso para traducir el término *gentrification* al español. La página web de *Merriam-Webster* define la palabra como "the process of renewal and rebuilding accompanying the influx of middle-class or affluent people into deteriorating areas that often displaces poorer residents".

<sup>9</sup> Judith B. Kerman, "Technology and Politics in the *Blade Runner* Dystopia". En *Retrofitting Blade Runner: Issues in Ridley Scott's Blade Runner and Philip K. Dick's Do Androids Dream of Electric Sheep?* ed. Judith B. Kerman. The University of Wisconsin Press, Wisconsin, 1991. p. 17.

están casi extintos) y comodidades que contrastan radicalmente con lo que se observa en las calles. La visión de Scott al respecto es la siguiente:

[...] it was always my theory that —when our endless discussions with Hampton Fancher and Michael Deeley— the world would be probably run and owned by three corporations, maybe two. I guess the warning is really dangerous; that's real Industrial Imperialism, and really, whether it's about Imperialism or Communism, they're really fundamentally one and the same thing.<sup>10</sup>

Para Dick, el Estado aún juega un papel importante en las decisiones; se trata de un Estado totalitario y en complicidad con The Rosen Corp. —firma que fabrica a los androides en la novela y equivalente a Tyrell Corp. en la cinta—. Sin embargo, la estratificación social se da en función de la contaminación radioactiva —después de una guerra mundial— y sus consecuencias en la Tierra:

Continually, new specials came into existence, created out of regulars by the omnipresent dust. The saying currently blabbed by posters, TV ads, and government junk mail, ran: "Emigrate or degenerate! The choice is yours!" [...] A meager colonization program had been underway before the war but now that the sun had ceased to shine on Earth the colonization entered an entirely new phase. [...] The U.N. had made it easy to emigrate, difficult if not impossible to stay. Loitering on Earth potentially meant finding oneself abruptly classed as biologically unacceptable, a menace to the pristine heredity of the race. Once pegged as special, a citizen, even if accepting sterilization, dropped out of history.

Se pueden inferir también las preocupaciones de Dick —recurrentes en casi toda la obra del escritor— sobre manipulación de masas, racismo, clasismo, contaminación (no sin mencionar un casi profético cambio climático), además de una advertencia sobre estados totalitarios y políticas fascistas de "limpieza" de la especie

---

<sup>10</sup> *Blade Runner*. Dir. Ridley Scott. 1982-2007. DVD. Warner Bros., 2007. Transcripción tomada del audio comentado por el director.

humana. Estas preocupaciones son trasladadas al filme y se hace uso de un elaborado lenguaje cinematográfico compuesto de metáforas visuales y minuciosos detalles que crean, en conjunto, un espacio diegético riquísimo en información que se le ofrece al espectador para que la decodifique. Sería imposible enumerar aquí cada concepto trasladado, así como las elisiones, interpolaciones e interpretaciones de la obra de Dick en el filme de Scott. Lo esencial es destacar el uso de los recursos del lenguaje cinematográfico al llevar a cabo la adaptación de un texto a la pantalla, así como resaltar la independencia que reclama el filme como una obra original que, a pesar de tener su punto de partida en un texto literario, constituye en sí misma una nueva obra, un nuevo ejercicio de creación, el cual comunica un relato alternativo al literario.

## **2.2 *Blade Runner* en contexto: posmodernidad y ciencia ficción**

Tanto *Do Androids Dream of Electric Sheep?* —junto con una gran parte de la obra de Dick— como *Blade Runner* se consideran obras sumamente representativas de la literatura y la cinematografía de la posmodernidad. A pesar de haber recibido una crítica relativamente negativa en el momento de su estreno, *Blade Runner* se convirtió, con el pasar de los años, en una de las cintas más influyentes no sólo en la ciencia ficción, sino en la cinematografía norteamericana. El *American Film Institute* la ubica en el número 97 de su listado *Top 100 Greatest Films (2007)* y en el número 6

del mismo listado en la categoría de ciencia ficción.<sup>11</sup> Ridley Scott atribuye el éxito posterior de la cinta a lo que él llama la generación *Mtv* (*Mtv generation*),<sup>12</sup> es decir, una generación que durante la década de los ochenta estuvo más influenciada por el lenguaje visual y —resultado de la revolución informática, el advenimiento de tecnologías de reproducción de video casero, así como del bombardeo mediático y la globalización— encontró en el universo diegético creado en el filme algo mucho más afín a su propia realidad.

*Blade Runner* muestra una distopía visual y narrativa como nunca antes se había visto en el cine de ciencia ficción. La composición estética predominante en la cinta crea una yuxtaposición de presente, pasado y futuro en imágenes que hacen uso de un detalle exhaustivo para crear un efecto de realismo y verosimilitud racional — aun en tal contradicción—. La ambientación particular de la cinta traslada el pasado del *film noir* estadounidense y una serie de referentes del presente (sobrepoblación, contaminación, rascacielos, una población multicultural, etcétera) hacia un futuro plausible con el que el espectador se familiariza casi de manera inmediata. En este sentido, *Blade Runner*, así como *Do Androids Dream of Electric Sheep?* superponen tiempos en una paradoja característica de la posmodernidad. Andrew Butler lo expresa de la siguiente manera:

Several critics have drawn upon postmodernism to explore Dick, and some have indeed drawn upon Dick to explain postmodernism [...] according to Jameson, Dick “used science fiction to see his present as (past) history”. Such a blurring of categories of past, present and future contributes to a sense of the end of history,

---

<sup>11</sup> *American Film Institute*. Disponible en <<http://www.afi.com>> [fecha de consulta: 29 de marzo de 2010].

<sup>12</sup> *Blade Runner*. Dir. Ridley Scott. 1982-2007. DVD. Comentarios del director.

which Jameson sees as characteristic of postmodernism.<sup>13</sup>

La carencia de empatía que envuelve este universo diegético tiene un referente inmediato en fenómenos cada vez más presentes en las sociedades urbanas. La amenaza de un colapso climático, la decadencia de una sociedad absorta en el consumo, la tecnología como una falsa respuesta que sólo crea nuevas contradicciones en una sociedad apática, así como la ausencia de estándares de vida satisfactorios desatan en el espectador un referente inmediato a su propio contexto, una faceta del capitalismo en la que unas cuantas corporaciones ostentan el control sobre el resto de la humanidad. Lo que Fredric Jameson<sup>14</sup> llama capitalismo avanzado sirve como un marco referencial a los preceptos establecidos en el universo posmoderno de *Blade Runner*. De acuerdo con Jameson, es justo en esa contemplación de la tecnología en un estado decadente, que la misma se consume y se celebra a sí misma:

As representations, such postmodern dystopian films seem to give us thoughts and hypotheses about the future; and the thoughts and hypotheses are surely plausible enough, except for what we may now call the Adorno principle, which is as instantly activated by the future as it is by actuality: namely that even if they turn out to be facts, they may not necessarily be true. [...] The postmodern has, however, reached a later stage than that; unlike the delight of the modern in its projection of wonder-working machinery, its delight with the very breakdown of that machinery at the critical point is subject to the gravest misunderstanding if we do not realize that this is precisely how postmodern technology consumes and celebrates itself.<sup>15</sup>

---

<sup>13</sup> Andrew Butler, "Science Fiction as Postmodernism: The Case of Philip K. Dick". En *Impossibility Fiction: Alternativity, Extrapolation, Speculation*, ed. Peter Stockwell and Derek Littlewood. Rodopi Perspectives on Modern Literature 17. Amsterdam y Atlanta, 1996. p.46.

<sup>14</sup> Fredric Jameson, *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Duke University Press, Durham, 1991.

<sup>15</sup> *Ibid.*, p. 385.

Pareciera que la realidad no sólo ha alcanzado a la ficción, sino que la ha sobrepasado. *Blade Runner* constituye una obra importante debido a su excelente manufactura fílmica y su capacidad para comunicar una ficción relativa a un futuro que pareciera presente, un futuro dominado por el capitalismo tardío de Jameson y la sublimación de la tecnología como el máximo “logro” de la especie.

## Capítulo 3

### 3.1 ¿Qué es la ludología?

La atención que ha cobrado el videojuego en tiempos recientes como un medio de comunicación relativamente nuevo y las formas de expresión que le acompañan, ha dado lugar a la necesidad del análisis teórico del mismo desde la perspectiva de las humanidades. La narratología, se pensó en un principio, constituiría la herramienta ideal en una aproximación humanística al videojuego; sin embargo, las particularidades del videojuego, no sólo en cuanto a cómo construye un relato, sino en toda su dimensión como una experiencia sin precedentes específicos, resultó en la propuesta de una nueva disciplina que integrara a las humanidades en el estudio de los videojuegos; se propuso, entonces, el término ludología. Gonzalo Frasca, uno de los autores a quienes se les atribuye la connotación presente de la palabra ludología (aunque no su invención), apunta lo siguiente en su artículo "Ludology Meets Narratology":

We will propose the term *ludology* (from *ludus*, the Latin word for "game"), to refer to the yet non-existent "discipline that studies game and play activities". Just like narratology, *ludology* should also be independent from the medium that supports the activity.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Gonzalo Frasca, "Ludologia kohtaa narratologian" en *Parnasso* 3, 1999. pp. 365-371. También publicado como "Ludology Meets Narratology". Disponible en: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm> [fecha de consulta: 29 de marzo de 2010].

Es necesario destacar la necesidad de una herramienta teórica particular para el videojuego, en tanto los límites naturales de la narratología no permiten abordar todas las particularidades de este medio, tales como la interactividad del jugador o los principios fundamentales —reglas— que rigen al juego, por sólo mencionar algunas. Aun más, el videojuego, así como el texto electrónico, tiene la particularidad de ser también un generador de signos. Frasca apunta lo siguiente en “Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology”:

Traditional literary theory and semiotics simply could not deal with these texts, adventure games, and textual-based multi-user environments because these works are not just made of sequences of signs but rather behave like machines or sign-generators. The reign of representation was academically contested, opening the path for simulation and game studies.<sup>2</sup>

Un hipotético debate entre ludología y narratología emergió de la opinión de algunos críticos respecto a que la narratología ofrece suficientes elementos para el análisis del videojuego. Sin entrar en detalles sobre este debate, me parece que, como bien lo apunta Frasca, la ludología en ningún momento excluye a la narratología y, más aún, toma de ésta una parte fundamental en lo que corresponde al análisis del relato, presente en la mayoría de los videojuegos. Para comprender mejor la manera en la que la ludología incorpora a la narratología en el estudio del videojuego, debemos detenernos un momento en el concepto de retórica del juego. Aki Järvinen, en su tesis doctoral *Games Without Frontiers*<sup>3</sup> —un extenso estudio teórico sobre el juego que

---

<sup>2</sup> Gonzalo Frasca, “Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology” en *The Video Game Theory Reader*. eds. J.P. Wolf y Bernard Perron, Routledge, Londres, 2003. p. 223.

<sup>3</sup> Aki Järvinen, *Games Without Frontiers. Theories and Methods for Game Studies and Design*. Tesis doctoral sin publicar. Cultura de Medios. Universidad de Tampere, Finlandia, 2007. p. 276. Disponible en: <http://acta.uta.fi/english/teos.shtml?11046> [fecha de consulta: 19 de junio de 2008].

incorpora el concepto de ludología— define la retórica del juego como: “the central technique to communicate how the ruleset is embodied into game elements, and how, as a result, eliciting conditions for emotions emerge”. Es decir, en el entendido de un juego como un sistema de comunicación que se rige por reglas, existe una diversidad de elementos con los cuales se definen las condiciones del mismo. La narratividad del videojuego, entonces, se puede pensar como parte de la retórica del mismo, la cual depende del diseño de su o sus autores/creadores/diseñadores. En esta retórica del juego —y en el caso particular del videojuego— conviven una serie de elementos que, en conjunto, producen la experiencia lúdica. Tal experiencia lúdica puede estar determinada, en mayor o menor medida, por la narración. El relato en el videojuego, entonces, constituye un caso particular del relato. La forma más simple de narración en el videojuego consiste en intercalar “cortinillas” —o *cut-scenes*—, es decir, breves fragmentos animados que cuentan una parte del relato total, una vez que se ha cumplido cierto objetivo o cada vez que se desea dar al jugador cierta información sobre el relato. No obstante, cada vez es mayor el interés por fusionar el relato con la experiencia lúdica *per se*.<sup>4</sup>

### **3.2 El videojuego como lenguaje y la construcción de un lenguaje propio**

El videojuego ha emergido como un nuevo medio que cada día cobra más terreno en la cultura. Aunque su origen se remonta a los años cincuenta, sólo durante los últimos

---

<sup>4</sup> *Bioshock* (2007), *Fahrenheit* (2005) y *Assassin's Creed* (2007) son ejemplos de juegos más recientes que integran de manera más efectiva la experiencia lúdica con la narrativa, borrando, de alguna forma, la frontera que había mantenido cierta distancia entre ambas.

treinta años este medio se ha desarrollado lo suficiente como para ofrecer una nueva forma de expresión en la que notamos un lenguaje propio. Con el mismo espíritu con el que acogemos la idea de un lenguaje cinematográfico (y con las reservas sobre lo que es un lenguaje, como se ha explicado en el primer capítulo) podemos pensar en un lenguaje del videojuego. El videojuego incorpora en su lenguaje a la imagen en movimiento —y en consecuencia los principios de un lenguaje cinematográfico—; sin embargo, su característica más importante radica en lo que se ha descrito en el apartado anterior como retórica del juego. La mayoría de los videojuegos actuales integra, por lo menos de manera superficial, un relato. La posibilidad de explorar un nuevo medio a través de la ficción se antoja pertinente. El relato no sólo obliga a recurrir a lenguajes precedentes (cine, literatura, teatro, etcétera), sino a construir convenciones propias en el nuevo medio al que se le ha invitado. Esta evolución natural hacia un lenguaje propio sólo se puede enriquecer con el paso del tiempo, pues depende de la acumulación de convenciones que alimenten ese cuerpo de procedimientos de sintaxis que se adoptarán posteriormente.

Las posibilidades de este medio son innumerables; sin embargo, quiero concentrarme en su capacidad para acumular procedimientos de sintaxis. A diferencia del cine o de la literatura, los procedimientos de sintaxis en el videojuego están asociados tanto a la mecánica del mismo, como a su narratividad. En la parte constitutiva de la mecánica del videojuego encontramos los motivadores que llevarán al jugador a cumplir un objetivo, desde lo más elemental, como acomodar una figura geométrica en un espacio determinado (*Tetris*), hasta elaborados acertijos o búsquedas de información con el fin de construir y/o reconstruir un relato. El relato también constituye una parte de la mecánica de muchos videojuegos y por lo tanto ha

participado en la acumulación de procedimientos de sintaxis de los mismos. En breve, podemos distinguir entre juegos sumamente condicionados por la narratividad (*Blade Runner*), juegos que no articulan de manera significativa el relato (*Super Mario Bros.*) y juegos que no integran la narratividad en lo absoluto (*Tetris*, *Pac-Man* o *Bejeweled*).

Existen diversas aproximaciones en cuanto a la posible narratividad de la experiencia lúdica; por un lado encontramos a quienes apoyan la idea de que cualquier experiencia lúdica puede constituir una forma abstracta de narración o “symbolic drama”;<sup>5</sup> en el otro extremo, están quienes afirman que el relato es sólo un ornamento del juego —y del videojuego en consecuencia—.<sup>6</sup> Sin caer en el mencionado debate entre estas dos posturas, me parece conveniente adoptar conceptos de ambas excluyendo sus formas más extremas. El videojuego —dada la vastedad de tipos de juegos que existen— puede constituir, en diferentes grados, una experiencia narrativa; sin embargo, su estudio no es conmensurable dentro de los parámetros de la narratología, y el relato dentro del mismo, sólo constituye una parte de su retórica. Los procedimientos de sintaxis en el videojuego dependen tanto de su mecánica como sistema, como de su capacidad narrativa, así como de la retórica que los envuelve y unifica.

Así sucede que, conforme aparecen nuevos videojuegos, se acumulan los procedimientos de sintaxis que se integrarán en juegos posteriores. El videojuego no siempre incluye un relato, pero invariablemente se constituye como un juego. De hecho, hoy en día, el videojuego se ha dividido principalmente en siete géneros: *shooter* o

---

<sup>5</sup> Janet Horowitz Murray, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Free Press, Nueva York, 1997. p. 142.

<sup>6</sup> Aki Järvinen, *op. cit.* p. 21.

videojuego de disparos, videojuego de construcción y gestión, videojuego de simulación de vida, videojuego de aventura, videojuego de rol, videojuego de estrategia y videojuego de simulación de vehículos.<sup>7</sup> A excepción del videojuego de aventura, que depende siempre de un relato preestablecido, el resto puede o no contemplar una narración inicial. Aún más, en los últimos años ha existido la tendencia de ensamblar casi todos los géneros en un solo juego unificado por un relato (*Grand Theft Auto* es una serie de juegos que se caracterizan por incluir todos estos elementos en una fórmula que ha resultado muy exitosa y que ha sido imitada por muchos estudios en el diseño de sus títulos). Es decir, pareciera que el relato, aunque no indispensable en la experiencia lúdica del videojuego (y otras formas de juego), se impusiera como una consecuencia natural cuando existen procedimientos de sintaxis que le permiten desarrollarse. Aunque el relato en el videojuego no es el único elemento en la retórica del mismo que permite acumular procedimientos de sintaxis (otro ejemplo de procedimiento de sintaxis lo podría constituir hacer saltar al personaje para evitar obstáculos, como sucede en *Super Mario Bros.* y que posteriormente se observaría en una infinidad de juegos) ha sido uno de los más predominantes.

---

<sup>7</sup> Aunque la variedad de géneros es más vasta, los géneros mencionados alojan la mayor cantidad de títulos que encontramos en la actualidad.

### 3.3 *Blade Runner* como videojuego: explorar las posibilidades narrativas de un nuevo lenguaje

El videojuego *Blade Runner* propone una diversidad de alternativas narrativas en el desarrollo del relato. El jugador tiene la posibilidad de hacer elecciones que modificarán el curso de la narración y en consecuencia la conclusión de la misma. En el mismo espíritu lúdico que llevara a Cortázar a escribir *Rayuela*, este videojuego experimenta con las posibilidades narrativas que surgen al multiplicar las opciones del jugador y hacerlo cómplice/partícipe en la construcción del relato. Aunque el número de elecciones y, por tanto, las posibilidades narrativas, son finitas, el videojuego explota la idea de una serie de consecuencias de acuerdo con las acciones del jugador, lo cual afecta el curso del relato. Como lo apunta Susana Pajares Tosca en “Implanted Memories, or the Illusion of Free Action”:

The designers cleverly chose not to try to reproduce the events in the film, but to create a similarly-themed narrative that could play out in the same diegesis. According to designer Louis Castle they were very concerned to avoid misinterpreting the film [...] so that when the production team chose the main theme they tried to remain faithful to the fundamental question of distinguishing between human and non-human.<sup>8</sup>

En breve, el personaje asignado al jugador, un exterminador de replicantes —o *Blade Runner*— llamado McCoy, explora un espacio diegético en el cual recoge una serie de pistas e interactúa con otros personajes que desatarán la construcción del relato. En el desarrollo del juego, el jugador/personaje enfrentará una serie de

---

<sup>8</sup> Susana P. Tosca, "Implanted Memories, or the Illusion of Free Action" en *The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science Fiction Classic*, ed. Will Brooker. Wallflower Press, 2005. p. 95.

decisiones que lo llevarán a cuestionar su propia naturaleza humana, así como la posibilidad de ser un replicante, de manera análoga a como Deckard cuestiona su naturaleza en la novela. Cabe mencionar que el mismo dilema está sugerido en el filme y constituye uno de los ejemplos de cómo un filme demanda la interpretación de su espectador en la resolución de un código condensado. El gran salto que hace aquí el videojuego es ofrecer al jugador/espectador la capacidad de elección. Lo que Janet Murray llama agencia —*agency*— a diferencia de la interactividad, consiste en "the satisfying power to take meaningful action and see the results of our decisions and choices".<sup>9</sup> En un posible escenario, McCoy es un replicante, en otro es humano y un tercer escenario recrea la ambigüedad característica en el filme. La ironía contenida tanto en la novela como en la película sobre "humanos" asesinando a replicantes que son virtualmente idénticos a los humanos, se traslada en el videojuego cuando el jugador puede elegir entre disparar a una serie de personajes o dejarlos vivir. Como bien apunta Tosca:

The genius of this idea is that it allows for conceptual branching (that is, in our perception and expectations about the story and its ethos) while keeping structural branching under control [...] interesting consequence of these confrontations being optional is that violence actually is not the only possible way out of conflict, which also provides certain feeling of agency in that each player is able to accommodate his or her style into play.<sup>10</sup>

En síntesis, el videojuego adapta, haciendo uso de su propio lenguaje, los conceptos que encontramos originalmente en la novela de Dick; incorpora, a su vez,

---

<sup>9</sup> Janet Horowitz Murray, *op. cit.* p.126.

<sup>10</sup> Susana P. Tosca, "Implanted Memories, or the Illusion of Free Action" en *The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science Fiction Classic*, ed. Will Brooker. Wallflower Press, 2005. p. 101.

toda la imaginería audiovisual del largometraje (incluyendo la ambigüedad respecto a si Deckard es un replicante o no, esta vez en el personaje de McCoy) y crea una nueva multiplicidad de relatos puestos a disposición del jugador de acuerdo con sus elecciones. El resultado es una experiencia lúdica y narrativa que ocurre simultáneamente y en la que el jugador participa de manera activa al construir el relato, con el fin de obtener un final satisfactorio de acuerdo con las elecciones que ha tomado. Aun más, la curiosidad de observar diferentes cursos en la narración motiva el deseo de jugar una nueva partida y tomar diferentes elecciones que determinen un nuevo final del relato.

Los videojuegos con este tipo de mecánica que incorpora la narración, no sólo como retórica del videojuego, sino como parte integral del sistema de reglas con las que se juega, son cada vez más comunes. Títulos como *Mass Effect 2* o *Dragon Age: Origins*, explotan las posibilidades narrativas del subgénero que en años recientes se ha llamado *action role-playing game* o juego de rol de acción<sup>11</sup>. Es de esperarse que los procedimientos de sintaxis que siguen acumulándose en los videojuegos que hacen uso de este tipo de mecánica, den lugar a nuevos títulos, los cuales a su vez generarán nuevos procedimientos de sintaxis: lo que Christian Metz alguna vez celebró del cine como “una gran fiesta para el espíritu sintagmático”.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Este subgénero se caracteriza por incorporar algunos elementos del juego de acción en tiempo real al juego de rol.

<sup>12</sup> Christian Metz, *op. cit.*, p. 61.

## Conclusiones

A través de este breve repaso de los elementos que se conjugan en el proceso de conformación de un lenguaje, podemos deducir también que la acumulación de los procedimientos de sintaxis se modifica en función de la cantidad de individuos que participan de manera cotidiana o se encuentran expuestos de una u otra forma a su uso y generación. Así como la imprenta jugó un papel fundamental en la distribución masiva de la literatura y, en consecuencia, en la generación de nuevos textos; o, de manera análoga al desarrollo de las tecnologías que hicieron posible la expansión masiva del cine, el avance de la tecnología de la información y la disminución en los costos de producción en la misma han permitido un alcance masivo del videojuego, así como su integración en la vida cotidiana de los individuos, particularmente en las grandes urbes. Desde juegos instalados en teléfonos celulares y computadoras, hasta consolas dedicadas exclusivamente a los mismos, internet y, de manera más reciente, las redes sociales, han jugado un papel fundamental en la expansión de este medio y han permitido la generación de juegos realizados por estudios independientes, estudiantes y aficionados.<sup>1</sup>

En este trabajo se ha propuesto la idea de que el videojuego incorpora procedimientos de sintaxis de manera semejante a la que medios como el cine han integrado sus convenciones de significación, es decir, en una hibridación de

---

<sup>1</sup> Lamentablemente aún son las grandes corporaciones las que acaparan la industria del videojuego, pues cabe señalar que esta industria nació precisamente de los aficionados y los estudiantes de informática que encontraron un negocio redituable al vender juegos programados por ellos mismos, los cuales ofrecían entretenimiento para la también naciente industria de la computadora personal.

componentes a partir de una diversidad de lenguajes que se aglutinan en uno nuevo; la sofisticación, implementación y reciclaje de estos nuevos componentes dentro del lenguaje del videojuego permiten una multiplicidad de opciones interactivas, además de un amplio espectro en cuanto a su potencial creativo, narrativo, didáctico e informativo, por sólo mencionar algunos fines que este nuevo lenguaje puede tener. La capacidad narrativa del videojuego ha permitido explorar la adaptación de relatos literarios y cinematográficos, principalmente (sin excluir cualquier otra forma de relato). El videojuego *Blade Runner* es uno de los casos en los que se conjuga la adaptación a partir de una obra literaria, además de una cinematográfica.<sup>2</sup> El relato que se construye en el videojuego mencionado tiene la capacidad de bifurcarse en una multiplicidad de historias a partir de la elección del jugador. Aunque ello no constituye una novedad narrativa, sí incorpora procedimientos de sintaxis de diferentes lenguajes que no habían estado en contacto previamente. Tomar como ejemplo este videojuego tiene la intención de apuntalar el interés de las humanidades y, en particular, el de la literatura, en un lenguaje de temprana conformación y en proceso de producción de obras cada vez más relevantes, no sólo en cuanto a la adaptación de obras literarias o a la creación de nuevos relatos, sino a la generación de nuevas formas de interactuar, leer e interpretar una diversidad de contenidos.

El alcance masivo del videojuego durante las últimas décadas ha generado el interés en herramientas académicas para su análisis, pues la presencia de este medio es cada vez más latente en una cultura globalizada dentro de un contexto de

---

<sup>2</sup> *American McGee's Alice* y *Sherlock Holmes: The Awakened* son otros ejemplos de videojuegos que incorporan tanto elementos de obras literarias como cinematográficas.

posmodernidad en el cual la tecnología no sólo se fusiona en cada una de las actividades humanas, sino que define, genera y recicla interminablemente los signos con los que se construyen las mismas. Al ser la capacidad narrativa sólo una fracción en el amplio espectro de posibilidades que representa este nuevo lenguaje, la narratología resultó insuficiente para abarcar el estudio del videojuego en su totalidad. Como ya se ha dicho, Gonzalo Frasca, académico uruguayo posgraduado de la Universidad de Tecnología de la Información de Copenhague, junto con otros académicos, propuso el término de ludología<sup>3</sup> para describir y dar pie a una herramienta exclusiva para el análisis multidisciplinario del videojuego. A pesar de su reciente creación, esta disciplina cobra un mayor interés en tanto el videojuego adquiere un papel más significativo en la sociedad. Como se mencionó anteriormente, fue la capacidad narrativa del lenguaje cinematográfico lo que permitió el uso de las herramientas con las que previamente se había analizado al lenguaje literario y algo similar ocurrió en un principio con el videojuego. La capacidad de un medio para construir relatos da pie a su análisis en términos narratológicos y la noción que percibimos de que tal medio posee un lenguaje propio, parte de la misma. El lenguaje literario, que ya cuenta con un amplio corpus de textos para su análisis, ofrece una clara ventaja como punto de partida, sin olvidar que cada medio, al constituir un lenguaje independiente —aunque comunicado entre sí— exige la creación de herramientas de estudio que profundicen su conocimiento. Es importante destacar que cada lenguaje tiene características específicas de las que se benefician, no sólo para

---

<sup>3</sup> En inglés se utiliza tanto *Game studies* como *Ludology* para referirse a la misma disciplina.

construir relatos en sus propios términos, sino para comunicarse. El trabajo presente sólo constituye un vistazo o una breve introducción a la idea de aproximarse al videojuego en términos de lenguaje. Existe, como se ha mencionado, una diversidad de aproximaciones académicas al videojuego, no obstante, el análisis en su estructura más fundamental, es decir, su capacidad para comunicar el contenido que conformará la experiencia lúdica, me parece trascendental. Las herramientas teóricas y críticas existentes para el análisis del videojuego, así como las que anteriormente han servido para esclarecer el caso del cine como un lenguaje y las del estudio de la literatura abren el camino para futuros trabajos de investigación académica sobre él.

## Bibliografía

- Bordwell, David. *La narración en el cine de ficción*. Paidós, Barcelona, 1996.
- Butler, Andrew. "Science Fiction as Postmodernism: The Case of Philip K. Dick". En *Impossibility Fiction: Alternativity, Extrapolation, Speculation*, ed. Peter Stockwell and Derek Littlewood. Rodopi Perspectives on Modern Literature 17. Amsterdam y Atlanta, 1996.
- Deleuze, Gilles. *La imagen-movimiento*. Paidós, Barcelona, 1984.
- Dick, Philip K. *Do Androids Dream of Electric Sheep?* Del Rey, Nueva York, 1996.
- Fellini, Federico, Cardullo Bert. *Federico Fellini: Interviews*. University Press of Mississippi, Jackson, 2006.
- Frasca, Gonzalo. "Ludologia kohtaa narratologian" en *Parnasso* 3, 1999. También publicado como "Ludology meets narratology". Disponible en: <http://www.ludology.org/articles/ludology.htm>.
- \_\_\_\_\_. "Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology" en *The Video Game Theory Reader*. J.P. Wolf y Bernard Perron eds. Routledge, Londres, 2003.
- Hernández Les, Juan A. *Cine y literatura: la metáfora visual*. Ediciones JC, Madrid, 2005.
- Jameson, Fredric. *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Duke University Press, Durham, 1991.
- \_\_\_\_\_. *La estética geopolítica. Cine y espacio en el sistema mundial*. Paidós, Barcelona, 1995.
- Järvinen, Aki. *Games Without Frontiers. Theories and Methods for Game Studies and Design*. Doctoral dissertation study for Media Culture. Universidad de Tampere, Finlandia, 2007.
- Joyce, James, *Dubliners*, Penguin Books, Harmondsworth, 1996.
- Kerman, Judith B. "Technology and Politics in the *Blade Runner* Dystopia". En *Retrofitting Blade Runner: Issues in Ridley Scott's Blade Runner and Philip K. Dick's Do Androids Dream of Electric Sheep?* Ed. Judith B. Kerman. The University of Wisconsin Press, Wisconsin, 1991.
- Liotard, Jean François. *La condición posmoderna*. Cátedra, Madrid, 1998.
- McFarlane, Brian. *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*. Clarendon Press, Oxford, 1996.

Metz, Christian. *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968)*, Vol.1. Paidós, Barcelona, 2002.

\_\_\_\_\_. *Film Language: A Semiotics of the Cinema*. Oxford University Press, Nueva York, 1974.

Monaco, James. *How to Read a Film. The Art, Technology, Language, History and Theory of Film and Media*. Oxford University Press, Nueva York, 1977.

Murray, Janet Horowitz. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Free Press, Nueva York, 1997.

Sánchez Noriega, José Luis. *De la literatura al cine: teoría y análisis de la adaptación*. Paidós, Barcelona. 2000.

Serna, Enrique. "La cosmogonía de Philip K. Dick", en *Crítica. Revista cultural de la U.A. de Puebla*. No. 90. Enero 2002.

Tosca, Susana P. "Implanted Memories, or the Illusion of Free Action" en *The Blade Runner Experience: The Legacy of a Science Fiction Classic*, ed. Will Brooker. Wallflower Press, 2005.

Vest, Jason P. *Future Imperfect: Philip K. Dick at the movies*. Praeger Publishers, Westport, 2007.

## Referencias en Internet

*American Film Institute*. Disponible en <http://www.afi.com> [fecha de consulta: 29 de marzo de 2009].

*Merriam-Webster*. Disponible en <http://www.merriam-webster.com/dictionary/gentrification> [fecha de consulta: 01 de septiembre de 2010].

## Filmografía

*Blade Runner*. Dir. Ridley Scott. Estados Unidos, Ladd Company y Warner Bros., 1982-2007. DVD, 117 min.

*Spider*. Dir. David Cronenberg. Canadá y Reino Unido, Capitol Films, 2002. DVD, 98 min.

*The Dead*. Dir. John Huston. Reino Unido, Irlanda y Estados Unidos, Lions Gate, 1987-2009. DVD, 83 min.

*The Truman Show*. Dir. Peter Weir. Estados Unidos, Paramount Pictures, 1998. DVD, 103 min.

## **Videojuegos**

*American McGee's Alice*. Estados Unidos, Electronic Arts, 2000. PC.

*Assassin's Creed*. Canadá, Ubisoft, 2007. PC.

*Bejeweled Deluxe*. Estados Unidos, PopCap Games, 2004. PC.

*Bioshock*. Dir. Ken Levine. Estados Unidos y Australia, 2K Games, 2007. PC.

*Blade Runner*. Dir. Joseph D. Kucan. Estados Unidos, Westwood Studios, 1997. PC.

*Dragon Age: Origins*. Dir. Dan Tudge. Canadá y Estados Unidos, Bioware, 2009. PC.

*Fahrenheit*. Dir. David Cage. Francia, Quantic Dream, 2005. PC.

*Grand Theft Auto: San Andreas*. Dir. Dan Houser y Navid Khonsari. Reino Unido y Estados Unidos, Rockstar North, 2004. PC.

*Mass Effect 2*. Dir. Casey Hudson. Estados Unidos y Canadá, Bioware, 2010. PC.

*Pac-Man*. Dir. Toru Iwatani. Japón, Namco, 1980. Arcade.

*Sherlock Holmes: The Awakened*. Estados Unidos, Frogwares, 2008. PC.

*Super Mario Bros*. Dir. Shigeru Miyamoto. Japón, Nintendo, 1985. Nintendo Entertainment System.

*Tetris*. Dir. Alexey Pazhitnov. Unión Soviética, Elektronorgtechnica, 1985. Elektronika 60.