



Entreculturas 13 (2023) pp. 21-37 — ISSN: 1989-5097

# Blacksad y el fenómeno fan: cómic, videojuego y rol

*Blacksad and the fan phenomenon: comic, video game and role*

 Daniel Romero Benguigui

Universidad de Málaga

Recibido: 6 de octubre de 2022

Aceptado: 30 de noviembre de 2022

Publicado: 27 de febrero de 2023

## ABSTRACT

The series starring the private investigator John Blacksad constitutes one of the greatest milestones regarding the contemporary graphic novel. Thanks to the adventures of this anthropomorphic cat, interest in hard-boiled narrative born from pulp stories and film noir has been recovered, elements adapted to the zoomorphic universe where their cases take place. The success of the saga created by Díaz Canales and Guarnido is evident in the international recognition of Blacksad, recognized by critics and the public.

On the latter, we want to delve into the reading and reception of the work, which has been adapted to other interactive formats, where readers have been able to participate in the issues present in the cases to be investigated. The transmediality of the saga is made up of two different formats, since apart from the originals, we have *Blacksad: Under the skin*, a video game already treated by academics, and *Blacksad: The role-playing game*, a more neglected format.

During the analysis, the key aspects of all the productions will be specified, in order to study the dialogue between the original work and its readers. In this way, thanks to the work on ergodic narrative and game studies, we will delimit the communication produced regarding the original and its adaptations, all thanks to what is referred to as the “fan phenomenon”.

**KEYWORDS:** european comic, role-playing game, noir-crime narrative, transmedia narrative, video game.

## RESUMEN

La serie protagonizada por el investigador privado John Blacksad constituye uno de los mayores hitos respecto a la novela gráfica contemporánea. Gracias a las aventuras de este gato antropomórfico se ha recuperado el interés por la narrativa *hard-boiled* nacida de los relatos *pulp* y el cine negro, elementos adaptados al universo zoomorfo donde se desarrollan sus casos. El éxito de la saga creada por Díaz Canales y Guarnido queda patente en el reconocimiento internacional de Blacksad, reconocido por crítica y público.

Sobre este último, queremos ahondar en la lectura y recepción de la obra, la cual ha sido adaptada a otros formatos interactivos, donde los lectores han podido participar en los temas presentes en los casos a investigar. La transmedialidad de la saga se compone de dos formatos diferentes, pues aparte de los originales, tenemos *Blacksad: Under the skin*, videojuego ya tratado por lo académico, y *Blacksad: El juego de rol*, formato más desatendido.

Durante el análisis, se concretarán los aspectos clave de todas las producciones, para así estudiar el diálogo entre la obra original y sus lectores. De esta manera, gracias a los trabajos sobre narrativa ergódica y los *game studies*, acotaremos la comunicación producida respecto al original y sus adaptaciones, todo gracias al referido como «fenómeno fan».

**PALABRAS CLAVE:** cómic europeo, juego de rol, narrativa negro-criminal, narrativa transmedia, videojuego.

## 1. Blacksad, un caso entre las sombras

Sobre la cuestión del noveno arte, son tres los mercados donde se desarrolla la mayor producción de este: el cómic estadounidense, cuyo exponente principal sería el cómic de superhéroes; el manga japonés, que categoriza los géneros y temas según la demografía; y el europeo, con la escuela franco-belga como máximo referente. En esta última se ha desarrollado una serie de cuestiones debido a la situación de la industria en el continente, además de suscitar debates de variada índole, ya sea económico, industrial, cultural o académico.

Aunque sus orígenes se hayan localizado en el siglo XIX, cuando se limitaban a breves narraciones presentadas en tiras de prensa, lo cierto es que ha experimentado un auge en su desarrollo, constituyendo una industria ajena a esos orígenes vinculados a los periódicos y revistas. No obstante, y por ser un producto destinado al ocio, suscitó un fuerte debate sobre su condición como arte y medio narrativo, el cual trascendió a la esfera académica.

Los estudios realizados entorno a la cuestión son relativamente jóvenes, pues en el caso de España, la revista teórica *Tebeosfera: Cultura gráfica* (la cual también registra diversas publicaciones vinculadas al tema) se inició en 2001<sup>1</sup>, misma fecha donde se publicaron las I Jornadas sobre Cómic, Comunicación y Cultura, por la universidad de Sevilla, bajo el título *El cómic en el nuevo milenio*. Pese a ello, trabajos recientes siguen justificando el valor del medio, como el de Ureña (2015), donde se desarrolla el concepto de «narrativa artística» para vincular los estudios sobre teoría literaria a nuevos medios, como el cine, el cómic o los videojuegos.

Referido en Gutiérrez Ángel (2020: 150), la asociación de lo literario, y más concretamente, su narrativa, respecto al cómic fue expuesta en el pasado, algo ya dispuesto en *Apocalípticos e integrados* (1964), de Umberto Eco, donde

se planteaba el trato hacia la nueva cultura de masas, con quienes rechazaban por completo esa tendencia, y aquellos quienes la incorporaban a su perspectiva. Entre aquellos medios que afectaban al *statu quo* cultural, se encontraba el cómic, e igualmente fue atacado como un medio sin valor, generando dos posturas por parte de los propios autores de la historieta.

En primer lugar, Will Eisner<sup>2,3</sup>, quien trataría de dignificar el medio, hasta entonces achacado a un público infantil, y para ello reivindicó la importancia de lo narrativo en el cómic, sin denegar el valor estético del medio (hasta entonces, el único que le era mínimamente reconocido), y por sus múltiples declaraciones sobre el tema, se le atribuyó el origen del término «novela gráfica», empleado para aquellos cómics que rompieron con el paradigma de lo infantil, y fueron considerados obras maduras y complejas.

No obstante, fue Hugo Pratt<sup>4,5</sup> el representante de la postura contraria, al no pretender ninguna subordinación

<sup>2</sup> Will Eisner (1917-2005), autor norteamericano de grandes obras como *The Spirit* (1940-1952) y *Contrato con Dios* (1978), esta última considerada por muchos la primera novela gráfica existente, en contraste con las producciones *pulp*, *underground* y comerciales de la época. Dado a sus méritos en el ámbito de la narrativa gráfica, da nombre a los premios de mayor prestigio en la industria: los Eisner, fundados en 1988.

<sup>3</sup> «[...] estoy convencido de que la parte fundamental del cómic es la historia. No sólo es el marco intelectual que sostiene al dibujo, sino que también y ante todo es lo que impulsa la continuación del elemento gráfico. Reto sobrecogedor para un medio al que se ha venido considerando cosa de niños [...] el cómic es una forma literaria y, a medida que madura, aspira a ser reconocido como un medio tan "legítimo" como el que más.» (Eisner, Will (2003). *La narración gráfica*, Barcelona, Norma, página 2.

<sup>4</sup> Hugo Pratt (1927-1995), artista italiano, padre de los cómics protagonizados por *Corto Maltés* (1967-1992), uno de los personajes más queridos de la novela gráfica italiana, al punto de haber legado la saga a nuevos autores, quienes han revivido al personaje en 2014. También, Corto Maltés ha protagonizado varias adaptaciones filmicas y constituye un referente para el cómic de aventuras *pulp*, corriente aún viva gracias a editoriales como la italiana Sergio Bonelli.

<sup>5</sup> «Ocurre que los que dicen que la historieta es un género intrínsecamente inferior a la novela juzgan la primera con criterios propios de la segunda, en cuyo caso sólo se puede llegar a la conclusión de que la historieta es una subliteratura. [...] La cultura oficial es conservadora por naturaleza, y siempre ha mirado con recelo los nuevos modos de expresión artística.» Pratt, Hugo (2012). *El deseo de ser inútil. Recuerdos y reflexiones. Conversaciones con Dominique Petitfaux*, Almería, Confluencias, 206.

<sup>1</sup> Aunque su publicación iniciara en 2001, fue a partir de 2011 cuando empieza a registrarse su actividad académica, mediante reseñas y artículos dirigidos al estudio del cómic, si bien mantuvieron su trabajo en el registro y compilación de datos sobre el medio: autores, cómics, editoriales, personajes, conceptos, sagas, etcétera.

del medio hacia otro, pues no consideraba al cómic inferior a la novela, y por ello su oposición al término «novela gráfica», pues por sus propios méritos, la narrativa gráfica debía reconocerse como un medio propio.

Independientemente de las declaraciones de sendos artistas, recogidas en la tesis doctoral de Santamaría Alonso<sup>6</sup> (2015: 18-21), cuyo objeto de estudio, compartido en el presente artículo, versaba sobre Blacksad, objeto de estudio compartido en el presente artículo. En su investigación, ahonda en lo expuesto sobre la dignificación del cómic como arte y medio narrativo, mientras nuestro interés suscita en esto último, y más concretamente, en la interacción del público con la diégesis propuesta en el cómic.

Las fechas de las citas aludidas importan, pues los orígenes de la saga se remontan, precisamente, al año 2000, cuando el medio comenzaba a incorporarse a los estudios académicos, una vez superada aquella predisposición cultural hacia su rechazo como medio narrativo. Sin embargo, tanto los méritos alcanzados por el cómic, como por la propia saga *Blacksad*, han reavivado este debate al producirse otras narrativas derivadas de su universo, como propuestas ajenas al ámbito literario y de la narrativa gráfica.

Por ello, los argumentos pasados sobre la narración y el problema del cómic se manifiestan ante nuevos medios. Las aventuras del investigador privado John Blacksad han compuesto uno de los hitos más populares del cómic contemporáneo, y de este nacieron nuevos casos protagonizados por él, aunque sean en otros formatos: *Blacksad: Under the skin* (2019), de Pendulo Studio, se trata de un videojuego donde se desarrolla una aventura similar a las de la saga de novelas gráficas; y *Blacksad: El juego de rol* (2015), de la editorial Nosolorol, adapta los elementos clave de la obra a un formato lúdico muy específico.

Respecto al primero, gracias a los *game studies* y el interés de la narrativa ergódica para con los videojuegos, se disponen de herramientas suficientes para concretar si es o no narrativa, y hasta qué punto se asocia al original. Menos

trabajado ha sido el ámbito de los juegos de rol<sup>7</sup>, aunque debido a las vinculaciones obvias respecto al material original, así como la asociación del rol para con los videojuegos<sup>8</sup>, emplearemos los mismos argumentos extrapolados al soporte, para de igual manera evaluar hasta dónde se ha respetado las premisas del cómic.

De esta manera, la presente investigación ahonda en las características principales de la saga protagonizada por John Blacksad, y la repercusión generada en su público, pues de su éxito han derivado producciones ajenas al original (en el sentido de una menor participación de los autores), las cuales han sido creadas por conocedores de la obra, quienes han tenido que adaptar esta a nuevas narrativas.

Tanto de la confección de estas manifestaciones, como de la recepción y tratamiento de estas, se pretende ahondar en la vinculación activa de los seguidores (o fans) en el proceso. A modo de cierre, queremos indagar en la participación activa de la comunidad, la cual establece un diálogo hacia la fuente original, y de esta comunicación se pretende valorar las nuevas narrativas creadas.

Para ello, y de modo sucinto, desarrollaremos en la presente introducción un planteamiento base de la saga, así como de la creación de las dos producciones derivadas, para luego desarrollar y aplicar un método, creado a partir de fuentes sobre el cómic, la narrativa negro-criminal y los estudios lúdicos, con objeto de disipar las sombras en torno a Blacksad: ¿cómo se han interpretado las fuentes originales? ¿la narrativa del cómic aplica a los nuevos medios empleados? ¿la implicación de los fans afecta al proceso? Son cuestiones a desarrollar durante el estudio.

<sup>6</sup> Vigencia y revitalización del género negro en las viñetas. *Blacksad*, de Díaz Canales y Guarnido (2015), Universidad de Burgos.

<sup>7</sup> Aunque actualmente existen iniciativas sobre los juegos de rol, abordados académicamente desde diferentes disciplinas, como demuestra la actividad de la Red de Investigadores de Juegos de Rol, aunque para el caso presente, principalmente se abordará el tema desde los estudios sobre ludología.

<sup>8</sup> Los juegos de rol han inspirado los argumentos y mecánicas de varios videojuegos, dando lugar a géneros como el *RPG* (*Rol Playing Game*), los *Action RPG*, los *Tactics RPG*, etcétera. Un caso reciente para ejemplificar esta relación se localiza en el videojuego *Cyberpunk 2077* (2020), cuya ambientación, sistemas y dinámicas se inspiran directamente en el juego de rol *Cyberpunk 2020* (1988; edición más actualizada *Cyberpunk Red*, 2020).

## 1.1. Blacksad: el ciclo de los colores

Los orígenes del personaje se remontan a 1992, fecha donde Juan Díaz Canales presentaría dos historias<sup>9</sup> a la revista *El Víbora* (1979-2005), siendo ambas rechazadas. No obstante, enviaría una carta en 1996 a su antiguo compañero de trabajo, Juanjo Guarnido, donde encabezaba el texto con «¡Qué pai, compay!», demostrando la amistad entre ambos, y cierto tono cómplice con aquella frase de «BLACKSAD NO DUERME» (Díaz Canales y Guarnido, 2002: 3). El proyecto, lejos de abandonarse, acabaría siendo una obra a cuatro manos, donde Díaz Canales se encargaría del guión, y Guarnido del dibujo.

Ambos coincidieron en el estudio de animación Lápiz Azul en 1990, donde finalizaban su formación en el ámbito artístico. Después, Díaz Canales fundaría el estudio de animación independiente Tridente animación<sup>10</sup>, además de haber sido guionista de cómics como *Los patricios* (2009), *Fraternity* (2011), y las nuevas aventuras de Corto Maltés<sup>11</sup>; en solitario, ha publicado *Como viaja el agua* (2016), íntegramente suya.

Juanjo Guarnido participó en varios fanzines, y llegó a colaborar en Cómics Forum realizando portadas para Marvel. Respecto a su carrera como animador, logró un puesto para la sede parisina de Disney, además de colaborar en producciones independientes<sup>12</sup>. Como dibujante, se ha encargado del apartado gráfico de la serie *Brujeando* (2008-2012) y de *El Buscón de Las Indias* (2019).

Respecto a su obra magna, los casos de John Blacksad se han compilado en cinco cómics, posteriormente publicados de forma integral, lo cual supone la primera saga del personaje, llamada «el ciclo de los colores»<sup>13</sup>, mientras que actualmente se han publicado otros dos álbumes<sup>14</sup> que inician la nueva etapa. Debido a lo reciente de esta, el análisis se enfocará en el ciclo finalizado, pues este supone también el material de referencia para las obras derivadas, algo patente al observar las fechas de publicación.

Para resumir el impacto de la serie en el medio artístico, sus cómics han ganado múltiples premios, donde sobresale la obtención de varios premios Eisner, los galardones más prestigiosos dentro del cómic, en las categorías de Mejor Pintor/Artista Multimedia (2011 y 2013), y Mejor Edición de Material Internacional (2013 y 2015)<sup>15</sup>. Respecto a sus ventas, y basándonos en las cifras obtenidas en el mercado francés (donde se publica originalmente), el primer álbum logró las 30.000, mientras que el resto alcanzan una media de 200.000 (Santamaría Alonso, 2015: 45), el doble que en España.

Aparte de las publicaciones y ventas, también debemos mencionar su impacto en el medio, especialmente sobre la cuestión narrativa. La serie *Blacksad* aúna dos tradiciones literarias en su proceder, tema a desarrollar más tarde, pues dispone una narrativa negro-criminal, la cual protagonizan animales antropomórficos, al estilo de las fábulas.

En España, inició la que sería referida como tríada *neo-noir*, compuesta por la propia Blacksad, *Jazz Maynard*

<sup>9</sup> La primera es una versión primitiva de lo que sería el primer álbum del personaje, *Un lugar entre las sombras*; la segunda *Fausto*, guarda paralelismos con el cuarto cómic de la saga, *El infierno, el silencio*.

<sup>10</sup> Actualmente cerrado, se pueden destacar películas a su cargo: *Los Reyes Magos* (2003), *Astérix y los vikingos* (2006), *Nocturna* (2007), *El lince perdido* (2010), *Justin y la espada del valor* (2010) y *Hocus Pocus Alfie Atkins* (2013).

<sup>11</sup> La editorial que dispone de los derechos sobre Corto Maltés, Cong, inició una nueva etapa para el personaje, con Díaz Canales a los guiones y Rubén Pellejero al dibujo, habiendo realizado un total de tres nuevas aventuras: *Bajo el sol de medianoche* (2015), *Equatoria* (2017) y *El día de Tarowean* (2019).

<sup>12</sup> Bajo el sello Disney: *Goofy e hijo* (1995), *El jorobado de Notre Dame* (1996), *Hércules* (1997, encargado de Hades), *Tarzán* (1999, encargado de Sabor), *Atlantis* (2001, encargado de Helda) y *El planeta del Tesoro* (2002); otras producciones: *Las aventuras de Sonic el erizo* (1993) o *Nocturna* (2007)

<sup>13</sup> *Un lugar entre las sombras* (2000), *Artic-Nation* (2003), *Alma Roja* (2005), *El infierno, el silencio* (2010) y *Amarillo* (2013), los cuales aluden respectivamente, a los siguientes colores, ya sea en su título o en el diseño de las portadas: negro, blanco, rojo, azul, amarillo, y por ello «el ciclo de los colores».

<sup>14</sup> *Todo cae, Parte Uno* (2021) y *Parte Dos* (planificado para 2023), con la que inicia, en palabras de los autores, una nueva etapa para el personaje y la saga.

<sup>15</sup> Premios al Mejor Álbum y Autor Revelación en el Salón del Cómic de Barcelona (2001); Premio IVÀ al Mejor Historietista Profesional (2002); Premio al Mejor Dibujo en el Festival de Angoulême (2004); Premio Harvey al Mejor Álbum (2005); Premios al Mejor Álbum y Mejor Dibujo en el Salón del Cómic de Barcelona (2006); Premios al Mejor Álbum, Mejor Guionista y Mejor Dibujante en el Expocómic de Madrid (2010); Premio al Mejor Guionista Nacional en el Expocómic de Madrid (2014); Premio Nacional del Cómic (2014), en Díaz Canales y Guarnido: 2014 y Santamaría Alonso: 2015, 298-300.

(2007-2015), de Raule y Roger Ibáñez, y *Ken Games* (2009-2010) de José Robledo y Marcial Toledano. También, inició un avivado interés por el *animalier*, este género de animales con rasgos humanoides, donde podemos destacar obras abiertamente inspiradas por *Blacksad*, como *Beastars* (2016-2021), de Paru Itagaki, *Jack Wolfgang* (2021), de Stephen Desberg y Henri Reculé, y *Zootrópolis* (2016), de Disney.

Para con el presente estudio, ahondaremos en sendas nociones (las narrativas *noir* y *animalier*) y sus elementos fundamentales, para posteriormente aplicarlo a las nuevas producciones derivadas de *Blacksad*, si bien antes expon-dremos, de forma introductoria, aquellas dos creaciones derivadas del original.

## 1.2. Blacksad: under the skin (2019)

Creado por Pendulo Studios y publicado por Microids, el videojuego desarrolla un caso original, donde los jugadores podrán interactuar con escenarios y personajes propios del mundo expuesto en la obra original. Según las declaraciones de Monchán<sup>16</sup>, guionista del equipo, para la historia se consideraron los aspectos más populares y característicos de la saga, con objeto de ser reconocidos por los lectores y favorecer la inmersión.

Respecto al tipo de videojuego, se presenta como una aventura gráfica detectivesca. Si bien la noción «aventura» incluye otras posibles categorías (como los de acción o exploración), la etiqueta empleada alude a un tipo muy concreto de producto. En los inicios del videojuego, existían aquellos donde solamente había texto, y se jugaba introduciendo comandos para indicar qué hacía el personaje, La incorporación de gráficos a estos, donde pudiéramos reconocer escenarios y personajes, dio lugar al género referido.

Podemos resaltar *Colossal Cave Adventure* (1976) como el origen de aquellos juegos textuales, y *Mystery House* (1980) como el primero en sumar gráficos a la fórmula. Sobre los títulos ya pertenecientes al género de la aventura gráfica, ejemplos reconocidos serían *Monkey Island* (LucasArts, 1980-2022) y *Deponia* (Daedalic Entertainment, 2012-2013), centrados en la resolución de problemas mediante los elementos dispuestos por sus escenarios (sean personajes, objetos, interacciones, etcétera).

Por aquel entonces, los títulos incorporaban la noción *point and click* para aclarar el funcionamiento del título. Habitualmente, se trataban de videojuegos para ordenador, donde el cursor permitía señalar la dirección a la que se movería el personaje, y clicando sobre personajes y elementos de la escena, este interactuaría con ellos. Para las adaptaciones a consola (o títulos directamente publicados para estas) se disponía de un cursor que imitaba el de las computadoras, o bien el control sobre el personaje se realizaba desde el mando.

No obstante, y debido a la desvirtualización del concepto «gráfico» para el videojuego contemporáneo (pues en su concepción, todos presentan un apartado visual trabajado) se prefiere el uso de «drama interactivo», si bien su caracterización como género sigue inmutable, pues aunque hayan incorporado nuevas características en su haber, mantienen rasgos del *point and click*, tales como la interfaz o el hecho de resaltar los elementos interactivos.

En su haber, Pendulo Studios ha desarrollado múltiples videojuegos adscritos a este género, lo cual manifiesta una dilatada carrera en el ámbito de las aventuras gráficas. Fundado en 1993, su primer título sería *Igor: Objetivo Uikokahonia* (1994), videojuego con los mismos rasgos expuestos anteriormente, y lograrían el reconocimiento internacional gracias a su saga de videojuegos *Runaway* (2001-2009), a lo que se dispone el resto de videojuegos presentes en su catálogo<sup>17</sup>. Su actividad en todos estos años merece otro reconocimiento, pues se trata del estudio español de videojuegos más antiguo aún en activo.

<sup>16</sup> Declaraciones dispuestas en Martín Núñez, Marta; Navarro Remesal, Víctor; Castro, Adrián; Delgado, Tatiana; Monchán, Josué; Pellejer, Clara (2021); Ilusionistas Digitales. El Diseño Narrativo En El Videojuego Español, *L'atalante: Revista de Estudios Cinematográficos*, 31, 153-180; y Fernández Ruíz, Marta y García-Reyes, David (2021). Blacksad Under the Skin. Transmedia and Ludification as Cultural Experience, *Revista de comunicación*, 20, 2, 131-147.

<sup>17</sup> Aparte de los ya referidos, pueden destacarse las sagas *Hollywood Monsters* (1997-2011) y *Yesterday* (2012-2016), además de su último título, *Alfred Hitchcock - Vertigo* (2021).

*Blacksad: Under the skin*, se presenta como un juego de aventuras y toma de decisiones, con herencia obvia de aquellas entregas *point and click*, en donde el trabajo de investigación recuerda aquellos títulos donde el escenario y la interacción con este constituía el reto a resolver. La importancia de lo narrativo y, en especial, los diálogos, aportan el toque distintivo de la obra, procurando la conexión hacia el original, aunque por medio del análisis, consideraremos el alcance del producto en esta representación

### 1.3. Blacksad: el juego de rol (2015)

Publicado por la editorial Nosolorol, el manual inicia explicando qué es un juego de rol, algo habitual en este tipo de productos. En sí, la experiencia se define como una historia interactiva y conjunta, donde predominan dos tipos de participantes: los jugadores y el director del juego. Los primeros interpretarán a los personajes protagonistas de la historia, responsables de que la trama avance, mientras el segundo la confecciona, siendo encargado del guión, y por ello, del resto de personajes, descripciones y desarrollo.

Cada juego de rol aporta un sistema y una ambientación. Lo primero supone la parte lúdica, pues aporta las reglas a seguir para crear los personajes y aconsejar sobre el tono de la historia, además de sistematizar las acciones para determinar cómo se solucionan las diferentes situaciones y conflictos. Para ello, se distinguen dos partes, la narrativa y la mecánica, cada una determinante para un aspecto diferente del juego.

Sobre la primera, afecta al tono y la interpretación, es decir, cómo se narra la historia e interactúa con ella. Como regla base, los participantes mantienen un pacto, según el cual no deben romper la inmersión, es decir, han de hacer un esfuerzo por interpretar a los personajes, y de regirse a las normas impuestas por la historia.

A modo de ejemplo, y dentro de la selección dispuesta por Nosolorol, tendríamos *El Club de los Martes: el gran juego narrativo* (2008), donde lo mecánico se reduce al mínimo, primando la interpretación de los jugadores, quienes deberán resolver un caso propuesto por el director, quien ofrecerá pistas según la caracterización y saber hacer de los jugadores. Por ello, la parte narrativa es la más importante en este caso.

Por el contrario, lo mecánico atiende al conjunto de reglas para traspasar las ideas al mundo ficticio. Generalmente, se emplea un sistema matemático para cuantificar las capacidades y talentos de los personajes, y tiradas de dados para añadir cierto azar. Dentro de la editorial, existe un sistema propio empleado en varios de sus juegos de rol: *Hitos*<sup>18</sup>.

Este simplifica las ideas de los juegos de simulación al reducir los valores a cuatro estadísticas base (fuerza, reflejos, inteligencia, voluntad), que contribuyen directamente a las habilidades. También, lo narrativo afecta directamente al juego, pues los hitos que dan nombre al sistema constituyen aspectos del personaje, los cuales pueden emplearse para justificar tiradas, repetirlas o mejorarlas.

Más simple es la ambientación, pues en el medio constituye la premisa entorno la cual se estructura la diégesis. Las historias, personajes y tono mantienen un compromiso ante esta, y por ello, constituye el eje sobre el que se estructura todo el juego. En el caso de *Blacksad*, la nota introductoria versa «[...] una oportunidad para disfrutar del cómic de Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido de una forma totalmente diferente a las demás [...]» (Sueiro, Ramos et al., 2015: 4).

Para dicho disfrute, el manual requiere contextualizar la obra, y por ello, tanto las mecánicas como la ambientación se encaminan hacia este fin. En el índice, podemos ver las partes dedicadas a lo mecánico (Capítulos I y II, Personajes y Reglas, 10-53) y a la ambientación (Capítulos III y IV, Guión y Ambientación, 54-83), donde se desarrolla lo expuesto. A esta teoría se le acompaña el último capítulo (Casos, 136-164), donde se desarrollan casos prácticos de este juego.

## 2. Del género *noir* al juego: entre narratólogos y ludólogos

Una vez expuesto el objeto de estudio, cabe aclarar nuestros intereses y el método a seguir para su análisis. Para ello, y re-

<sup>18</sup> *Hitos: Guía genérica* (2015) expone las bases del sistema, para ser adaptado a cualquier ambientación. Otros juegos que también hacen uso de Hitos son *Fragments* (2012), *La mirada del Centinela* (2012) y *Cultos Innombrables* (2014).

cuperando aquella perspectiva de Eco sobre el panorama cultural, donde la élite intelectual defendía los medios considerados ejemplares y prestigiosos, en detrimento de las nuevas propuestas que eran objeto de crítica y burla. Su estudio, en aquel entonces aplicado a nuevas plataformas como la televisión o el cómic, mantiene vigente sus ideas al darse la misma problemática en los juegos virtuales y de rol.

De hecho, al consultar las fuentes se ha podido localizar el origen de este asunto, cuando nacía una discusión similar a la de aquellos apocalípticos e integrados, esta vez protagonizada por los narratólogos y los ludólogos. Igualmente, se trata de un discurso en donde el interés principal radica en la distinción entre lo considerado ejemplar y aquello que constituye la novedad. Los narratólogos defenderían los medios de mayor prestigio, la tradición, mientras los ludólogos abogarían por dignificar la narrativa del juego.

La discusión entre ambas posturas ha sido comentada en estudios recientes (Swanson Sánchez, 2016: 64-65 y 77; Santorum González, 2016: 36-37; López Canicio, 2019: 562-564; Fernández Ruíz y García-Reyes, 2021: 35), donde se razona acerca de la cuestión mediante argumentos de teóricos expertos en el tema, quienes ya lo abordaron en los noventa e inicio del 2000: las teorías de Aarseth (*Cybertext - Perspectives on ergodic Literature*, 1997), Murray (*Hamlet on the holodeck*, 1999) y Juul (*Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, 2005) son ejemplo del estado de la cuestión para esta innovación narrativa.

Sobre la vigencia de los textos referidos, su presencia en los artículos contribuye la base de sus exposiciones, y del mismo modo, del método a emplear para el análisis de Blacksad y la cuestión transmedia que lo rodea. Los llamados *game studies* han instituido al videojuego como medio narrativo vigente, justificando su implementación en la cultura de masas y el comentario académico, pese a la indisposición inicial por parte de la élite intelectual, quienes lo rechazaban al diferir de la tradición literaria.

No obstante, y en relación a los estudios sobre narrativa aludidos, queremos recapitular acerca de la situación común experimentada por los cómics y el videojuego como nuevas formas de expresión. Según Altarriba (2011: 13), el estudio de la novela gráfica se debe realizar desde tres perspectivas: la es-

tética (por medio del análisis respecto a las bellas artes implicadas), la mediática (impacto, transmisión y recepción de la obra), y la narrativa (la cual combinaría la semiótica con el relato).

Puede apreciarse el obvio vínculo con la cuestión presente, pues de igual modo, los nuevos medios aluden al componente narrativo, sumado al elemento lúdico que los caracteriza como productos de ocio. La parte estética será desatendida en pos de los intereses principales, pues la parte narrativa y la mediática se vinculan con el referido fenómeno fan, la implicación directa de los lectores en estas nuevas producciones. De hecho, los estudios sobre el videojuego también contempla una triada similar en cuanto a su análisis:

Este modelo analítico global consta de tres dimensiones: la dimensión *lúdica* –el videojuego como juego o conjunto de reglas–; la dimensión *narrativa* –el videojuego como narración–; y la dimensión *enunciativa* –el videojuego como diálogo entre el diseñador implícito y el jugador implícito– (Pérez Latorre, 2012: 36). Dado que estas tres dimensiones de análisis de significación pueden aplicarse de forma integrada o de manera individual, para el desarrollo del presente trabajo nos quedaremos solo con la dimensión narrativa del mismo. (Tarodo Cortés, 2017: 285-286)

Se repiten las mismas preocupaciones sobre lo narrativo y el diálogo que permite entre autor y público, si bien difieren en la inclusión de aquello que los distinguía del medio narrativo tradicional: el apartado gráfico respecto al cómic, y la interacción lúdica en el videojuego, algo que podremos extrapolar hacia los juegos de rol. Bajo esta perspectiva, la metodología a seguir ahondará en los elementos patentes en el ciclo Blacksad, especialmente en cuanto su estudio desde lo narrativo y lo lúdico, para posteriormente comparar dichos resultados con los dos objetos seleccionados, tras lo cual evaluaremos la implicación de los fans en su elaboración.

## 2.1. Narrativa negra desde lo transmedia

Para indagar sobre los elementos propios de la narrativa en *Blacksad*, se empleará el modelo de análisis propuesto por

Tosca y Kjastrup (2019) para mundos transmediales, si bien incorporaremos otros aspectos cuando se requiera en el comentario. El estudio se plantea mediante tres ejes a conectar: el *mitos*, historias de fondo que explican y justifican al mundo propuesto; el *topos*, uso de escenarios y los personajes; y el *ethos*, la filosofía y ética que aplican en la lógica de la diégesis.

Sobre el primer apartado, la mitología de *Blacksad* toma como inspiración el género negro-criminal, y más concretamente, la variante *hard-boiled*<sup>19</sup>, la cual fue rápidamente adaptada al medio cinematográfico. Los propios autores han declarado esta asociación, pues la gabardina que porta siempre John imita a la de Philip Marlowe, de quien también hereda, según cita Guarnido, aquellos «verdaderos duelos de elocuencia, de réplicas e ingeniosidad» (Lamassonne<sup>20</sup>, 2002: 6) mantenidos por Humphrey Bogart y Lauren Bacall en *El sueño eterno*<sup>21</sup>, adaptación filmica de la primera novela del personaje.

No es el único aspecto legado por la tradición negro-criminal, pues desde el inicio del primer cómic destaca la narración introspectiva del protagonista, lo que dentro del género se conoce como «monólogo hammetlerano», además del uso de muchos planos y transiciones propios del cine *noir*. Sobre Dashiell Hammett<sup>22</sup>, quien comparte con Chandler las populares adaptación de sus obras al cine.

También fue Humphrey Bogart quien interpretó al protagonista de sus novelas en la versión filmica, constituyendo *El halcón maltés* (Huston, 1941) uno de los más importantes referentes para el género negro. Otro papel de Bogart

determinante para la caracterización de Blacksad fue el de *Cayo Largo* (Huston, 1948), un *thriller* con toques *noir* donde el protagonista era testigo impotente de una situación límite relacionada con criminales. Por ello, se ha dicho que John Blacksad es un equivalente felino de Bogart en estos papeles del *film-noir*, si bien no ha sido la única inspiración: *Doce hombres sin piedad* (Lumet, 1957), *Con la muerte en los talones* (Hitchcock, 1959), *Vértigo* (Hitchcock, 1958) y *L.A. Confidential* (Ellroy, 1990; adaptación filmica de 1997) son otras influencias (Lamassonne, 2002: 11).

Entonces, la narrativa de Blacksad adapta al formato gráfico de la historieta los elementos del cine negro, que nacen directamente de sus antecedentes literarios. Sobre estos, y de la vinculación transmedia entre la novela y el cine del género negro, Soler (2011: 11-15) resumió los aspectos principales en diez enunciados clave, de las cuales podemos plantear, de forma somera, el esqueleto de cualquier argumento *noir*, independientemente del medio.

Partimos de una intriga, un hecho criminal que motiva la posterior investigación. El argumento ha de ser verosímil, reflejo fiel de la sociedad, y por ello, la importancia de la documentación. Los problemas de su tiempo<sup>23</sup> generan una atmósfera tensa, donde se aplica la misma idea de *fair-play*<sup>24</sup> en cuanto a la resolución del caso, pero no lo desarrolla de la forma ejemplar propia de la novela enigma, pues los diálogos cobran una fuerte importancia, junto a las escenas de acción, reflejan un mundo en conflicto constante, y por ello las discusiones, mentiras, tiroteos y persecuciones son habituales.

Y tras esto, pasamos al *topos*, pues la caracterización de los espacios y personajes es competencia de este aspecto. Un resumen sobre la cuestión histórico-social del género negro se encuentra en el juego de rol, donde un apartado se destina a la descripción del mundo (Sueiro, Ramos, et al., 2015: 84-88).

<sup>19</sup> Novela de tipos duros, se trata de la vertiente en la novela negra caracterizada por su dinamismo y empleo de la acción y la violencia.

<sup>20</sup> La entrevista de Vicent Lamassonne a los autores está incluida en *Cómo se hizo... Blacksad* (Díaz Canales, Juan y Guarnido, Juanjo (2002). Barcelona, Norma, 4-16).

<sup>21</sup> Película de 1946 inspirada en la novela homónima de Raymond Chandler (1939), quien constituiría la reivindicación del estilo *hard-boiled* en el relato negro-criminal.

<sup>22</sup> Considerado padre del género *hard-boiled* y la estética negro-criminal, gracias a sus novelas *Cosecha roja* (1929) y *El halcón maltés* (1930), entre otras. Aparte de escritor, también fue detective por la Agencia Pinkerton, y guionista del cómic *Agente Secreto X-9* (1934-1935).

<sup>23</sup> Podemos listar: la I Guerra Mundial (1914-1918), la crisis económica referida como el Crac del 29, la Segunda Guerra Mundial (1939-1945), la Guerra Fría (1947-1991), el Sindicato del Crimen (varias organizaciones, principalmente originadas en torno a 1910, algunas aún vigentes), entre otros.

<sup>24</sup> Juego limpio, noción establecida en la narrativa detectivesca, donde se impone la presencia de pistas suficientes para la resolución del caso por parte del lector. Si la novela rompía este principio, se consideraba burda e injusta.

De su ambientación, podemos resaltar la sociedad en crisis, producto de una serie de eventos y sus consecuencias.

Las dos guerras mundiales provocaron un serio desgaste en su economía, además del devastador impacto en sus jóvenes, obligados al servicio militar. Entre los supervivientes, se dieron novelistas que pasaron a conocerse como la generación perdida<sup>25</sup>, quienes lejos de mantener el idealismo patrio, que promocionaba la idea e imagen del triunfo norteamericano, en sus novelas manifestaron las miserias de una sociedad en crisis. Dashiell Hammett fue uno de estos soldados desencantados, y por ello, la influencia de aquella perspectiva se refleja en *Blacksad*, un testigo más de esta época.

Además, el deterioro de las relaciones internacionales fueron a más, pues el capitalismo extremo norteamericano, donde las políticas favorecían a la clase burguesa y terrateniente, chocaba con el nuevo movimiento obrero iniciado en la Unión Soviética, iniciando el conflicto entre la clase trabajadora y los empresarios industriales<sup>26</sup>. Estas tensiones derivaron en la Guerra Fría, además del miedo rojo ante la «amenaza comunista», lo cual derivó en una «caza de brujas» ante cualquier sospechoso de seguir esta postura ideológica.

Los personajes, entonces, son testigos y víctimas de esta problemática, como demuestran los monólogos de *Blacksad* donde da a conocer su postura frente a la realidad vivida. No es el único quien aporta su visión sobre el tema, pues como redacta el juego de rol, el género negro se caracteriza por incluir historias en su historia, relatos donde las huellas del pasado afectan a los personajes, quienes exponen su visión del mundo, una tristeza pincelada con pequeños conatos de alegría, factores también resumidos por Soler

respecto a la importancia de estos y sus interacciones para el desarrollo de la narrativa.

Por último, el *ethos*, la postura ideológica y filosofía aplicada por los personajes de la historia. Una vez expuesto el tono de la historia, el contexto y los caracteres implicados, obviamente prima el desencanto. Asistimos a un fuerte comentario crítico hacia la sociedad norteamericana de los años cincuenta, donde el idealismo mentía a los ciudadanos para salvaguardar el *statu quo*, el sistema capitalista industrial que debía su incremento gracias al trabajo de las clases desfavorecidas. Las crecientes crisis y los ataques hacia los insurgentes (fueran la clase obrera, los afrodescendientes o los comunistas) solo generó un clima de crispación donde el conflicto era constante. Para manifestar tanto este tono, como la importancia de los personajes, expondremos los argumentos de los diferentes cómics.

*Un lugar entre las sombras* (2000), se introduce como una carta de presentación sobre lo que encontraremos. Tras dibujar el caso, rápidamente expone las diferencias entre el gato detective privado y el comisario Smirnov, perro jefe de la policía, dos perspectivas diferentes para el mismo crimen, alimentada la diferencia por el tópico de sus razas<sup>27</sup>. La historia se desarrolla gracias al rico monólogo interno del protagonista, algo emblemático en la novela negra, quien describe la urbe como una jungla.

*Artic-nation* (2003) trata sobre el conflicto racial, haciendo uso del pelaje animal, y confrontando a un bando supremacista blanco, la Nación Ártica (obvia alusión al KKK), ante el colectivo negro de los *Black Claw*, con *Blacksad* siendo un mestizo, alguien en medio del conflicto.

*Alma roja* (2005) presenta la «caza de brujas» hacia los comunistas, donde el senador Gallo es una alusión al político republicano Joseph McCarthy, quien fomentó la desconfianza y acusaciones en pos del supuesto enemigo rojo. El fantasma del comunismo se combina.

---

**25** Con este término se refieren a los jóvenes que alcanzaron la mayoría de edad durante la Primera Guerra Mundial. Entre ellos, se dieron escritores quienes reflejaron el desencanto de su generación por haberse visto forzados a ser parte del conflicto: John Dos Passos (1896-1970), William Faulkner (1897-1962), F. Scott Fitzgerald (1896-1940), Ernest Hemingway (1899-1961), fueron algunos integrantes de esta perspectiva literaria.

**26** Este conflicto aparecería en *Cosecha roja* (1929), de Dashiell Hammett, considerada la primera novela de la variante *hard-boiled*.

---

**27** La tópica oposición entre perros y gatos se aprovecha para la historia breve *Como perros y gatos* (2003), donde juegan con esa enemistad para fomentar el lazo entre *Blacksad* y Smirnov.

*El infierno, el silencio* (2010) trata sobre el jazz y la drogadicción, en una historia donde Blacksad deberá buscar a Sebastian *Little Hand* Fletcher, un famoso músico de Nueva Orleans; la trama apuntará hacia su antiguo grupo, conformado por un gato, un gallo, un burro y él, un perro, las mismas especies que en *Los músicos de Bremen*. La industria del jazz y el trato a sus artistas será lo que origine el caso.

*Amarillo* (2013) supone el fin del ciclo de los colores, y trama guarda una profunda relación con la generación *beat* y, más específicamente, con *En el camino* (1957), de Kerouac (escritor adscrito a dicha generación), donde pueden verse reflejados varios *beatniks* en los personajes: Abraham «Abe» Greenberg es Allen Ginsberg, Billy Sorrows a William S. Burroughs; Neal Beato a Neal Cassady; y Chad al propio Kerouac.

## 2.2. Ludificación, del cómic al juego

Sobre los estudios de ludología respecto al género negro, antes se mencionó un aspecto importante en su caracterización. No podemos ignorar el planteamiento del crimen como un juego, pues se reta al lector a resolver el caso antes de las revelaciones finales. Aunque este principio se plantea desde los orígenes del género, lo cierto es que en *Los crímenes de la calle Morgue* (1841) no se atendía a este ideal, pues Edgar Allan Poe estaba actualizando la novela de terror gótica para el escenario urbano de su tiempo, donde los fantasmas y monstruos daban paso a criminales y asesinos.

Fue a principios del siglo xx cuando se perfilaron los elementos propios de esta novela, entre ellos, la presencia de un investigador brillante, encargado de resolver el caso, y un ayudante obligado a ser más torpe que el lector promedio, quien justificaba las explicaciones y exposición de las pistas, para ayudar al lector en sus deducciones. Este subgénero recibió más adelante el sobrenombre de novela enigma<sup>28</sup>, dado el interés por la inmersión del lector en el proceso deductivo.

De hecho, surgieron instituciones y clubs para salvar esta narrativa, como el *Detection Club* fundado en 1929, que auspiciaría el seguimiento de las normas para componer una novela detectivesca: primero fueron las veinte reglas de S. S. Van Dine, y luego las diez de Knox, ambas igualmente válidas. Ambos reglamentos mantienen cierta correspondencia, descartando lo que podría considerarse una trampa del escritor hacia el lector, lo que rompería el concepto de juego que acompaña a esta narrativa.

Para ahondar en la caracterización e importancia de esta variante, se recomienda la lectura del artículo Agatha Christie y la invención de la novela policíaca<sup>29</sup>, pues se mencionan los rasgos esenciales por medio de la autora, a la que se reivindica la institución de estas novelas. De hecho, la novelista celebraba fiestas en donde se jugaba, precisamente, a la resolución de casos ficticios y rebuscados por medio del ingenio, premisa y estilo compartidos con el juego de rol anteriormente referido, *El club de los martes*.

En esta línea lúdica, también se debe mencionar a *Todo-rov*<sup>30</sup>, quien apuntaba un factor más en el escrutinio de la narrativa deductiva. Distinguía dos líneas argumentales en el desarrollo de la historia: la del crimen, los acontecimientos previos al inicio del caso, la parte a deducir; y la investigación, los eventos presentados en el desarrollo. Como lectores, la experiencia se localiza en esta segunda historia, pues son testigos de los procedimientos realizados en busca de la verdad, mientras que la primera parte constituye la respuesta a las incógnitas sobre el crimen.

Podemos indagar más, gracias a las teorías sobre los *game studies* propuestas por Janet Murray en *Hamlet on the holodeck* (1999), especialmente en la parte donde concreta las posibilidades de una narración interactiva. Según entiende, cuando una narrativa permite la participación del público, se entiende como básico la posibilidad de ganar y perder, algo extrapolable al género negro, pues el lector

<sup>28</sup> Esta noción difiere de la anteriormente referida *hard-boiled*, popularmente llamada novela negra. No obstante, ese término ha derivado en el hiperónimo que incluye al género por completo, y por ello la necesidad de distinguir entre la novela enigma, detectivesca o de investigación negro-criminal, frente a la vertiente de tipos duros, más centrada en el comentario crítico, que puede ser llamada novela de acción negro-criminal debido a la inclusión de elementos propios de esa narrativa.

<sup>29</sup> Martín Cerezo, Iván y Rodríguez Pequeño, Francisco Javier (2010). *CEU Ediciones*, 39-48.

<sup>30</sup> *The Poetics of Prose* (1977). Cornell University Press, referido en Fernández Ruíz, Marta y García-Reyes, David (2021). Blacksad Under the Skin. Transmedia and Ludification as Cultural Experience, *Revista de comunicación*, 20, 2, 137-139.

podría resolver el caso antes de la escena final, equivocarse y fallar en sus deducciones, o simplemente avanzar en la lectura sin pretensión alguna de participar en el juego.

Sus estudios han sido aplicados a la teoría del videojuego (Crisótomo y Valderrama Carreño, 2020: 261; López Canicio, 2019: 562-563), pero igualmente aplica al propio género literario y los juegos de rol, donde esta ramificación de los posibles desenlaces aplican a la experiencia. Y no es la única corriente de pensamiento común a los tres medios analizados, pues también se ha de mencionar la narrativa ergódica y su importancia en este análisis.

Ciertamente, el estudio de Espen Aarseth sobre esta aplica su noción a varios tipos de relato, no exclusivamente el videojuego, aunque es cierto que ha sido referenciado en artículos sobre estos, pues su idea permitía la conciliación entre narrativa y juego, algo necesario para aquel debate entre apocalípticos e integrados.

Para ello, promovía las similitudes entre sendos objetos de estudio desde la perspectiva textual, comparando las ramificaciones posibles en un videojuego con lecturas tales como *El jardín de senderos que se bifurcan* (1941) de Borges, y el *I Ching* (1200 a. C.) (Swanson, 2016: 65-66), donde la experiencia se asemeja a recorrer un laberinto. Como término, propone cibertexto (*cybertext*), debido al carácter computacional de la experiencia<sup>31</sup>, mientras que conceptualmente, puede describirse del siguiente modo:

La literatura ergódica se define por el modo en el que el texto funciona y es leído: cómo el lector requiere un “esfuerzo relevante para atravesar el texto” [...] se trata de textos narrativos semejantes a laberintos, mundos en los que el usuario realiza una exploración intensa y se compromete con la narrativa misma no tanto con el significado del texto. El lector del cibertexto es literal y realmente un ‘jugador’ y el texto, un ‘mundo-juego’ o un ‘juego-mundo’. (Santorum González, 2016: 38)

<sup>31</sup> Debe entenderse esta noción computacional a modo de simil no literal, pues se alude a los distintos procesamientos posibles de la lectura o experiencia lúdica (según sea el objeto de estudio).

La aplicación de estas teorías sobre los *game studies* en los juegos de rol pudiera parecer forzada, de no ser por las similitudes obvias en cuanto a sus características. También se presentan como una experiencia lúdica, donde se valoran múltiples rutas a seguir, y requieren un esfuerzo relevante del lector por acatar las reglas del juego.

Estos elementos guardan relación con los planteamientos iniciales de la novela enigma y el videojuego, pues en ambos la narración se ramifica, según se consiga o no la respuesta del caso, y ha de seguirse una serie de reglas durante el juego, ya sea el fair-play literario, la programación del juego virtual, o las reglas y mecánicas presentes en el manual de rol.

No se trata de una asociación forzada, pues en la discusión presentada en *Ilusionistas digitales. El diseño narrativo en el videojuego español*<sup>32</sup> (Martín Núñez; Navarro Remesal; Castro; Delgado; Monchán; Pellejer, 2021: 158-174), se reunieron varias profesionales del ámbito<sup>33</sup>, quienes manifestaron la importancia de los juegos de rol para la narrativa del videojuego (*ibidem*, 160-162), pues la interacción de ambos medios con la historia propuesta favorece una perspectiva característica, la cual se relaciona con el

<sup>32</sup> El trabajo fue realizado dentro del proyecto de investigación *El diseño narratológico en videojuegos: una propuesta de estructuras, estilos y elementos de creación narrativa de influencia postclásica*, dirigido por Marta Martín-Núñez y financiado por la Universitat Jaume I, a través de la convocatoria competitiva de proyectos de investigación de la UJI, para el periodo 2019-2021 y dentro del marco de la acción europea COST 18230 Interactive Narrative Design for Complexity Representations.

<sup>33</sup> Tatiana Delgado (Madrid, 1975): Game Designer y Level Designer durante más de diecisiete años, en empresas como Rebel Act Studios, Enigma Software Productions, Zinkia, Tequila Works, Gameloft y King, cofundadora de los estudios Vertical Robot y Out of the Blue; Josué Monchán (Lleida, 1973) ha trabajado como guionista para Pendulo Studios (incluso en el título *Blacksad: Under the skin*) y ha recibido premios como el Excellency in Storytelling de Game Connection San Francisco 2015, también es traductor de videojuegos y docente (UCM, UFV y UVigo, entre otras); Clara Pellejer (Zaragoza, 1992), cofundadora de World Domination Project Studio, artista 2D y 3D, además del desarrollo narrativo, además de haber ganado la beca Women in Games de Florida Replay; Adrián Castro (Sevilla, 1987) es desarrollador de videojuegos con formación técnica y académica, pudiendo destacar su trabajo en el departamento de comportamiento del jugador de *League of Legends*, además de impartir la asignatura Diseño de Juego en todos los cursos y másteres que ofrece la Escuela Superior de Videojuego y Arte Digital de Málaga.

concepto de la narrativa ergódica, pues el esfuerzo activo del lector nace, precisamente, de la participación en el juego, independientemente de un soporte virtual o físico.

De la incorporación de los juegos de rol al ámbito académico, sumamos como referente el proyecto *Karma Zero*<sup>34</sup> (2019), manual de rol creado para servir como herramienta en el estudio y difusión de los derechos humanos en diferentes épocas, sociedades y culturas. Retomamos los elementos clave en un juego de rol, listados al referir Blacksad: el juego de rol como objeto de estudio, donde se comprenderían dos partes diferenciadas: la narrativa, que contemplaba la ambientación de la historia y el tono; y la mecánica, sobre las reglas del juego y el sistema a seguir.

Puede apreciarse una clara distinción en algo ya visto con anterioridad, pues al igual que el pasado debate sobre los *game studies*, teniendo una parte narrativa y otra puramente lúdica. Y por esto, los argumentos de aquella exposición pueden aplicar a este objeto, pues reúne elementos similares para justificar la interacción entre sendos medios. Pero el vínculo no solo se mantiene entre los videojuegos y el rol, pues este también puede conectarse con lo literario.

Obviamente, *Blacksad: el juego de rol* toma como ambientación la misma del cómic referido, y por ello, mantiene el tono propio de una novela negra. Hablamos de la diferenciación entre la variante de acción y la enigma, más centrada en los procedimientos deductivos, si bien no suponen realidades contrarias, pues ambas parten del caso como detonante de la historia. Con ello, aquella parte lúdica sobre la investigación también se presenta en el juego de rol, lo cual ya justificaría su pertenencia a la experiencia del juego. No obstante, se puede perfilar la cuestión aún más gracias, precisamente, a *Karma Zero*.

De las diez primeras partidas dispuestas para jugar, siete de ellas presentan argumentos propios de la novela

negra, con los jugadores interpretando ambas partes del caso (tanto investigadores como delincuentes). El interés del sistema aboga por la implicación en el conocimiento y aplicación de los derechos humanos en diferentes contextos históricos, y la narrativa negra permite aplicar esos principios mediante el hecho criminal.

Tanto la partida dispuesta en el manual, *Mardi Gras*<sup>63</sup><sup>35</sup> (Prado Rubio y Martínez Peñas, 2019: 259-320) como en la primera campaña extensa, *Ego Absolvo Belfast*<sup>36</sup> (*ibidem*, 2020), se desarrollan historias propias de un *film noir*, tanto en los protagonistas, como en la trama y el tono. Sin olvidar la intención del juego, la docencia de los derechos humanos, aquí los jugadores deberán tomar decisiones morales respecto a los casos planteados, lo cual mantiene ese tono propio de la novela negra, donde las resoluciones ejemplares de la variante clásica se perdían.

### 3. Bajo la piel de Blacksad: implicación e interacción fan

Una vez expuesto el método de análisis, el cual combina elementos de la teoría literaria (las narrativas ergódica y transmedia), los *games studies* y nociones básicas sobre los juegos de rol, podemos aplicar este a las dos producciones derivadas de los casos protagonizados por John Blacksad en los cómics: el videojuego *Under the skin*, de Pendulo Studio, y el manual de rol, editado por el sello de Nosolorol.

#### 3.1. Videojuego, control y empatía

Según la página de Steam, *Blacksad: Under the skin* se considera por los jugadores un título de aventura y acción, de

<sup>34</sup> Producto realizado dentro del Proyecto «Uso de instrumentos docentes alternativos para la difusión de los Derechos Humanos: ficción, juegos y redes sociales», financiado a través de la ayuda competitiva de la Oficina de Derechos Humanos de la Universidad Rey Juan Carlos, mediante la Convocatoria de ayudas para la realización de actuaciones en materia de «Educación en Derechos Humanos» 2019.

<sup>35</sup> En relación a Todorov y su entendimiento de la narrativa negra, la propia partida ofrece el relato previo del crimen en «La historia de Ginny» (316-318), mientras los jugadores desarrollarían la investigación.

<sup>36</sup> Del mismo modo que en Blacksad: el juego de rol, la ambientación se nos describe minuciosamente, al punto de disponer en este caso de una guía aparte para ahondar en el contexto histórico del escenario presentado: *Los Disturbios: Crónicas de Belfast* (*ibidem*, 2020).

temática detectivesca, donde las elecciones importan. Parte de estas afirmaciones se confirman en el medio, pues ha sido galardonado como Mejor juego de Aventura-Acción en la feria alemana Gamescom (Martín Núñez; Navarro Remesal; Castro; Delgado; Monchán; Pellejer, 2021: 177). Obviamente, el componente de acción se debe a la narrativa del género negro, pues incluso los trofeos concedidos por avanzar en los capítulos del juego aluden al número de palizas recibidas por Blacksad durante la investigación.

No obstante, al compararse con los videojuegos de acción, veremos una clara diferenciación, pues durante la aventura, las peleas y escenas dinámicas se resolverán mediante *quick-time events*<sup>37</sup>. Referimos el análisis de López Canicio (2019: 571-576) al distinguir entre los juegos narrativos de argumento lineal y de argumento multiforme. En los primeros, se distinguen las escenas de acción de las narrativas, pues las primeras constituyen la experiencia lúdica, mientras lo segundo se desarrolla mediante cinemáticas donde el jugador solo atiende, caso que ejemplifica con *Metal Gear Solid* (1998; 2001; 2004; 2008; 2015), *Tom Clancy's Splinter Cell* (2002; 2004; 2005; 2006; 2010; 2013), *Uncharted* (2007; 2009; 2011; 2016) y *The Last of Us* (2013; 2020).

Aquellos de lo referido como argumento multiforme, se caracterizan por la toma de decisiones como experiencia de juego, por lo que la narración cinematográfica se entremezcla con la parte jugable. Para el caso, refiere los títulos de Telltale (*The Walking Dead* (2012-2019); *The Wolf Among Us* 2013-2014; *Game Of Thrones*, 2014-2015) y *Quantic Dream* (*Heavy Rain*, 2010, *Detroit: Become Human*, 2018), los cuales son etiquetados como aventuras gráficas o, más en sintonía con la concepción moderna, dramas interactivos. El videojuego de Blacksad entraría en esta categoría, pues además, de examinar las reseñas y opiniones de los jugadores, podremos ver cómo lo asocian al estilo de videojuegos propio de Telltale (Fernández Ruíz y García Reyes, 2021: 144).

Según la categorización de Crisótomo y Valderrama Carreño (2020: 266-268), corresponde a una aventura de topografía cerrada con decisiones múltiples y reversibles. Lo primero, estructura el juego en módulos cerrados, escenarios donde Blacksad debe investigar de forma ordenada e independiente, si bien al principio la escena del crimen se abre para abarcar la oficina del protagonista y una cafetería cercana, simulando un mundo abierto. Es cierto, que las pistas podrán asociarse independientemente del momento y lugar, si bien algunas resoluciones son obligatorias para avanzar la historia.

Respecto a la topografía, los escenarios y personajes se inspiran directamente del cómic, si bien el argumento es original y se incorporan nuevos caracteres. Las referencias y guiños son una constante en el juego, como demuestra la primera escena en la oficina de John, que imita el inicio de *Un lugar entre las sombras*, así como la escena donde este, mediante un monólogo interno, comenta su opinión sobre el mundo, y se da al jugador la opción de finalizarlo. De hacerlo exitosamente, es recompensado con el trofeo «Cuando los ángeles caen...», algo que el público agradeció en sus reseñas (Fernández Ruíz y García Reyes, 2021: 143).

Aparecerá el comisario Smirnov, el boxeador gorila Jake Ostiombe, y Weekly, la comadreja periodista compañero de Blacksad. Aunque Ostiombe tuvo una breve aparición en el primer cómic, aquí se aprovecha su oficio para adentrarnos en el mundo del boxeo, que abarca las apuestas ilegales, la mafia, la discriminación hacia los afroamericanos e incluso el trato a la mujer. El equipo creativo se documentó para incluir referencias a estas problemáticas y favorecer la inmersión, ya fueran pintadas racistas en los baños del gimnasio o mujeres a favor de la creciente oleada feminista de la época<sup>38</sup>.

Las decisiones son reversibles, en el sentido de poder seleccionar escenas pasadas y reescribir la partida. Esto ha recordado al sistema de *Detroit: Become human*, donde igualmente podemos jugar episodios anteriores y cambiar

<sup>37</sup> Secuencia de botones a pulsar en un orden y tiempo específicos para resolver la escena, mientras el personaje realiza las acciones de forma automática a medida que progresamos en el evento. Difiere de las escenas de acción arquetípicas, donde las mecánicas proporcionan los medios para interactuar directamente ante el conflicto.

<sup>38</sup> Sonia Dunn, hija de la víctima Joe Dunn, contrata a Blacksad y hereda el gimnasio de boxeo, lo cual llama la atención de los medios quienes desconfían de que una mujer pueda gestionar ese negocio.

así nuestras elecciones, si bien este juego presenta esto como un cómic, ordenando las escenas en páginas que desbloqueamos. Volviendo a la narrativa multicursal de Murray, en donde tendríamos diferentes posibilidades según las elecciones (ganar, perder u otras), Blacksad difiere del modelo propio de Quantic Dream.

Sus dramas interactivos se caracterizan por historias corales, donde la muerte de un personaje cierra su línea narrativa, prosiguiendo el resto. La muerte de Blacksad supone el fin de la partida, y de nuevo, se premia al jugador de completar la partida sin caer en ninguna escena que suponga el cese del investigador (trofeos «Nueve vidas» e «Inmortal»). También, hay momentos donde el caso puede cerrarse por alguna incompetencia (perder una pista o testigo), culpa que recaerá sobre el jugador y sus decisiones.

Sobre estas, puede distinguirse entre decisiones ambientales, cruciales, y de interpretación. Las primeras suponen la interacción con el ambiente y el avance natural del juego. Las cruciales suponen uno de los finales de este (cada uno premiado con un trofeo), pero en lugar de suponer una deducción errónea de Blacksad, plantea una cuestión moral: podemos rechazar el caso por los peligros que sugiere, o aceptar un soborno para dejar escapar al culpable, momentos donde la ética del jugador es la que se pone a prueba. Igualmente, las últimas constituyen decisiones menos importantes, pero constantes.

En todas las conversaciones, el jugador podrá determinar la actitud de Blacksad entre varias opciones, pudiendo interpretar un *hard-boy* romántico como Humphrey Bogart; un cínico desencantado y pesimista; un investigador corrupto que acepta sobornos y apuestas, entre otras muchas decisiones. Estas no afectan al desarrollo del caso, pero sí al perfil «Mi Blacksad» (Fernández Ruíz y García-Reyes, 2021: 143), donde se nos informa acerca del estilo con el que interpretamos a Blacksad, mediante categorías contrapuestas (se distinguen: duro-sensible, resuelto-cauto, honesto-pragmático, solitario-romántico, astuto-obtuso, rápido-torpe, callado-hablador, caso rentable-caso ruinoso). Condicionan las anotaciones del protagonista en su libreta, cambiando el tono y opinión hacia los personajes, pero su principal interés es presentar al Blacksad que el jugador interpreta.

Respecto a la jugabilidad, permite explorar las escenas e interrogar en busca de pistas, las cuales podremos asociar para obtener evidencias, lo que permite la obtención de nuevos indicios sobre el caso, o el avance directo de la trama. Este sistema recuerda a la saga *Las aventuras de Sherlock Holmes* (2002; 2004; 2006; 2007; 2008; 2009; 2014, 2017), donde igualmente podemos usar los sentidos de ambos protagonistas en la búsqueda de pruebas. No obstante, un elemento diferenciador es, de nuevo, la moralidad, pues los distintos finales ponen a prueba nuestra ética, y aunque Blacksad resuelva el caso, este puede no revelar la verdad.

### 3.2. El rol y la interacción con lo literario

Poco queda abordar respecto a la determinante influencia de la narrativa negra en el juego de rol, pues ya referimos los apartados donde este indaga en las claves de la ambientación y tono propios del género. Nuestro interés ahora recae en la experiencia lúdica ofrecida y la participación de los jugadores. Anteriormente, se explicó cómo el videojuego permitía interpretar una versión del personaje, mediante decisiones que no afectaban a la trama, pero sí al tono de esta, algo dispuesto en el juego de rol desde su premisa.

Al igual que en *Under the skin* con «Mi Blacksad», deberán implicarse en la caracterización del personaje y su brújula moral. Curiosamente, *Karma Zero* incorpora un sistema para las inclinaciones del personaje, similar a lo visto en el videojuego (las pulsiones, 55), junto a otras coincidencias que mantiene con el juego de rol *noir*, pues este aplica esa determinación mediante los Hitos, concepto que da nombre al sistema. Para comprenderlos, abordaremos la parte mecánica y la narrativa, aplicándolas después a casos prácticos ofrecidos por el propio juego.

Sobre el procedimiento, primero se solicita un concepto de personaje, el cual, y al igual que ocurre con la fuente original, aúna elementos de dos narrativas: la novela negra y la fábula. Los creadores afirman esto, al jugar en la obra con «estereotipos dentro de los estereotipos» (Díaz Canales y Guarnido, 2002: 4, 9 y 15), combinando la galería de personajes propios del cine negro con animales, para poder reconocer sus características de un solo vistazo. De este

modo, puede apreciarse en Blacksad las características propias del investigador privado y de los gatos, ambos curiosos e independientes.

Por ello, los jugadores deben seleccionar un animal y un oficio (adscrito a los tópicos del género negro). De este modo, durante la creación de personajes (Sueiro, Ramos et al., 2015: 10-19) se distribuirán las características, valores numéricos que indican las competencias y habilidades, y los hitos. Estos constituyen la parte narrativa, pues se trata de fragmentos relevantes de la historia del personaje, cuya interpretación, según las tiradas, pueden suponer acepciones positivas o negativas. Por ejemplo, en la ficha de ejemplo donde se retrata al propio Blacksad (*ibidem*, 118), un hito es su participación como soldado en la Segunda Guerra Mundial. Según la naturaleza de la escena, esto podría suponer camaradería entre militares, o un episodio de estrés postraumático.

El manual recomienda que los hitos (cuatro por personaje) jueguen con el animal y profesión elegidos, entremezclando la naturaleza de las dos tradiciones literarias que combinan. También, deben ser elementos ambiguos, que permitan lecturas positivas y negativas. De forma similar, *Karma Zero* recoge esta misma idea en lo que llaman rasgos (Prado Rubio y Martínez Peñas, 2019: 50-53), donde se ejemplifican varios casos, y uno es rechazado por la escasa implicación en el juego, al proponer como hitos habilidades sobresalientes, sin más.

La caracterización como fábula permite jugar con las diferentes interpretaciones de un mismo animal: Smirnov (Sueiro, Ramos et al., 2015: 132), comisario de policía, es un perro debido a la lealtad asociada estos animales, no obstante, el ejemplo de personaje ofrecido en el manual, también es un perro (*ibidem*, 19), aunque su profesión difiere, pues aprovechan la animosidad e impaciencia del can para perfilar a un joven periodista.

Y esto guarda relación directa con el estudio de la teoría de la literatura, pues la conceptualización de los personajes ya estaba presente en *La Morfología del cuento* (1928), de Vladimir Propp. Ya referida en *game studies* (Swanson Sánchez, 2016: 66; Tarodo Cortés, 2017: 281-282), refiere la funciones actanciales, la definición de un personaje mediante su aporte al desarrollo de la intriga. La fábula infor-

ma sobre la caracterización del personaje<sup>39</sup>, y su vínculo al género negro lo implica con el caso y su desarrollo.

A modo de caso práctico, expondremos dos partidas y la implicación que se espera por parte de los jugadores. La suerte del indio (Sueiro, Ramos et al., 2015: 137-144), arranca con una localización lujosa, el casino Lakeside Lucky, un símbolo de la regeneración nacional. No obstante uno de los dueños, un adinerado terrateniente, pedirá a los jugadores que investiguen a su socio, un nativo americano, pues sospecha de él al comprobar las cuentas. Durante sus pesquisas, ahondarán en la situación de los amerindios y cómo se incorporaron movimiento socialista, lo cual planteará a los personajes cuestiones sobre la situación del país y su gente. Recogen temas vistos en el cómic, tales como la cuestión étnica (*Artic-nation, El infierno, el silencio*), la cuestión obrera (*Alma roja*) y la vida como jungla (*Un lugar entre las sombras, Amarillo*).

Si en este caso, podemos ver la cuestión social propia del género negro, es en *La doble vida de Vicente Puig* (López, Marlock, Marqués Vega et al., 2018) donde encontramos un caso más próximo a los de *Karma Zero*. La señora Puig informa a los jugadores sobre la desaparición de su marido, pero se incluye para el director del juego una sección sobre la verdad del caso, volviendo a Todorov y su comprensión de la narrativa negro-criminal (la historia del crimen y de la investigación).

A medida que avance el caso, descubrirán el asesinato de Vicente, así como a su otra esposa, pues mantenía a otra familia en secreto. Según procedan con sus pesquisas (dependiendo de las pistas que encuentren, los métodos empleados, y otros factores), finalmente podrán acusar a los diferentes implicados, pero cada uno tendrá su propia historia, que justifica el crimen. Es aquí donde, al igual que en el género negro, deberán tomar una decisión basada en la moral y no la lógica, pues podrán condenar a uno o varios de los culpables, o bien empatizar con sus razones.

<sup>39</sup> Sobre esto, el manual dispone de un amplio listado (Sueiro, Ramos et al., 2015: 88-117) de escenarios y personajes propios del género negro, a quienes describen en líneas generales, y ejemplifican con diferentes animales: los gánsteres como animales territoriales, los artistas, llamativos y coloridos, la clase obrera, animales de trabajo campestre, etcétera.

Entonces, aquella narrativa multiforme propuesta por Murray, donde la experiencia lúdica permite la existencia de varios finales para la historia, también se aplica a los juegos de rol, donde los participantes deberán elegir su veredicto respecto al caso, según lo acorde a la caracterización de sus personajes.

## 4. Conclusiones

Los estudios sobre teoría de la literatura han confrontado, repetidas veces, la misma cuestión al incorporar nuevas narrativas, en un debate donde se posicionaban aquellos conciliadores frente a los apocalípticos. Al igual que el cómic en su momento, la misma problemática se ha dado con los videojuegos, subsanados ya gracias a los *game studies*, y los juegos de rol, aún incipientes en su comentario.

Por ello, la serie *Blacksad* cobra importancia en este comentario, pues abarca los tres medios enumerados. El presente estudio, para justificar esta caracterización como elemento transmediático, hemos querido ahondar en un aspecto común en las producciones derivadas del cómic, para reivindicar su importancia como objeto de análisis. La aplicación de diferentes argumentaciones para justificar la importancia ha derivado en una perspectiva multimedia, donde los diferentes elementos han confluído entre las tres referencias empleadas.

A modo de conclusión, y si el cómic reivindicaba la vitalidad de la novela negra, tanto el videojuego como el manual de rol han sabido aplicar los elementos claves de esta narrativa, igual que su homónimo gráfico. La participación de los jugadores, quienes pueden incursionarse en la diégesis *noir*, otorga una nueva forma de analizar el género, mediante las vivencias experimentadas mediante el juego.

*Blacksad* ha supuesto un fuerte testimonio para esta narrativa, y los nuevos medios, gracias a la experiencia lúdica, permite una lectura diferente, haciendo que los jugadores puedan vivir bajo la piel del investigador propio de la novela negra.

## Bibliografía

- Alpha Zero Media (10/11/2017). *Blacksad, la erótica de las sombras-Documental*. <https://www.youtube.com/watch?v=eOujqId-zJY>
- Altarriba, Antonio (2011). La historieta española, 1857-2010. Historia, sociología y estética de la narrativa gráfica en España (coord.). *Arbor, revista de Ciencia, Pensamiento y Cultura*, Consejo Superior de Investigaciones Científicas. 187, extra 2.
- Constenla, Tereixa (30/09/2015). La segunda vida de Corto Maltés. *El País*. [https://elpais.com/cultura/2015/09/27/actualidad/1443354346\\_112571.html](https://elpais.com/cultura/2015/09/27/actualidad/1443354346_112571.html)
- Crisóstomo, Raquel y Valderrama Carreño, Marc (2020). Nuevos acercamientos a la narrativa ergódica: el caso *Bandersnatch*. *Miguel Hernández Communication Journal*, 11 (2), 259-274.
- Díaz Canales, Juan y Guarnido, Juanjo (2002). *Cómo se hizo... Blacksad*. Norma.
- Díaz Canales, Juan y Guarnido, Juanjo (2014). *Blacksad Integral*. Norma.
- Fernández Rodríguez, Manuela; Prado Rubio, Erika; y Martínez Peñas, Leandro (2020). *Ego absolvo, Belfast*. Asociación Veritas para el Estudio de la Historia, el Derecho y las Instituciones y Omnia Mutantur S. L.
- Fernández Rodríguez, Manuela; Prado Rubio, Erika; y Martínez Peñas, Leandro (2020). *Los Disturbios: Crónicas de Belfast*. Asociación Veritas para el Estudio de la Historia, el Derecho y las Instituciones y Omnia Mutantur S. L.
- Fernández Ruíz, Marta y García-Reyes, David (2021). *Blacksad Under the Skin*. Transmedia and Ludification as Cultural Experience. *Revista de comunicación*. 20(2), 131-147.
- Gómez Salamanca, Daniel (2013). *Tebeo, cómic y novela gráfica: la influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España*. Universitat Ramon Llull.
- Gutiérrez Ángel, Nieves (2020). El videojuego y la lectura literaria: Nuevo espacio para los nativos digitales. Contextos Educativos. *Revista de Educación*, 25, 145-159.
- López, Diego, Marlock, Marqués Vega, Diego et al. (2018). *La vida oculta de Vicente Puig*. Códice.

- López Canicio, Gemma (2019). Cuando los videojuegos cuentan historias un estudio sobre la influencia de la interactividad en la narración. *ACTIO NOVA: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 3, 556-592.
- Mañana, Carmen (16/08/2013). El gato negro español que seduce a todos. *El País*. [https://elpais.com/cultura/2013/08/15/actualidad/1376592600\\_754123.html](https://elpais.com/cultura/2013/08/15/actualidad/1376592600_754123.html)
- Marín Ureña, José Manuel (2015). Intermedialidad narrativa, modelos estructurales de videojuegos en cine: El caso de *Al Filo del Mañana* (2014) de Doug Liman. *Espéculo: Revista de Estudios Literarios*, 54, 93-110.
- Martín Cerezo, Iván y Rodríguez Pequeño, Francisco Javier (2010). *Agatha Christie y la invención de la novela policíaca*. En Ana Calvo Revilla, Juan Luis Hernández Mirón, María del Carmen Ruiz de la Cierva, Gonzalo Hidalgo Bayal (coords.), *Estudios de narrativa contemporánea española: homenaje a Hidalgo Bayal* (pp. 39-48). CEU Ediciones.
- Martín Núñez, Marta et al. (2021). Ilusionistas digitales. El diseño narrativo en el videojuego español. *L'Atalante: revista de estudios cinematográficos*, 31, 153-180.
- Moreno, Miguel et al. (22/01/2017). *Documental Blacksad*. <https://www.youtube.com/watch?v=wInse1A--XE>
- Moreno, Miguel, Delgado Díaz, José Manuel, y Díaz De Losada, Alex (16/04/2020). *La historia de Blacksad*. <https://www.youtube.com/watch?v=KiXR9ITydh4>
- Pendolo Studios (2019). *Blacksad: Under the skin*.
- Prado Rubio, Erika y Martínez Peñas, Leandro (2019). *Karma Zero*. Asociación Veritas para el Estudio de la Historia, el Derecho y las Instituciones y Omnia Mutantur S. L.
- Sánchez Soler, Mariano (2011). *Anatomía del crimen: Guía de la novela y el cine negros*, Reino de Cordelia.
- Santamaría Alonso, Julio (2015). *Vigencia y revitalización del género negro en las viñetas. Blacksad, de Díaz Canales y Guarnido*. Universidad de Burgos.
- Santorum González, Miguel (2016). *La narración del videojuego cómo las acciones cuentan historias*, Universidad Complutense de Madrid.
- Sueiro, Manuel J., Ramos, Pedro J. et al. (2015). *Blacksad: El juego de rol*. Nosolorol.
- Swanson Sánchez, Roy (2016). Narración e interactividad en los videojuegos. *Estudios lambda. Teoría y práctica de la didáctica en lengua y literatura*, 1(1), 63-83.
- Tarodo Cortés, Dan (2017). El videojuego como texto: Una experiencia de exploración de mundos narrativos. *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 27, 280-288.