**Congreso Latinoamericano de Comunicación**
**Preguntas, abordajes y desafíos contemporáneos del campo comunicacional**
**30 años de recorridos en Buenos Aires**
**Carrera de Ciencias de la Comunicación. Facultad de Ciencia Sociales. Universidad de Buenos Aires**
**18 al 21 de agosto**

## DATOS DEL AUTOR/A

Nombre y apellido: Diego Maté
Afiliación institucional: Universidad Nacional de las Artes (UNA)
Máximo título alcanzado o formación académica en curso (estudiante de grado, graduado, estudiante de maestría o doctorado, posdoctorado, etc.): maestrando
Correo electrónico: diegomateyo@gmail.com
Grupo de trabajo propuesto: Grupo de Trabajo 18, "Poéticas animadas ¿Cómo leer al pato Lucas?

**TÍTULO DE LA PONENCIA:** "De la animación al videojuego: desvíos, expansiones y reinvenciones en las transposiciones de *Los Simpsons*"

Palabras clave (entre 3 y 5): sociosemiótica, videojuego, animación, Los Simpsons, transmedia

## RESUMEN

*Los Simpsons* es una de las series animadas más transpuestas por el videojuego. Por más de veinte años, el medio se apropió del universo y la estética de la serie operando distorsiones singulares. En muchos casos, el pasaje se hizo tomando como referencia las coordenadas de géneros específicos del videojuego como el ingenio, las plataformas o la lucha callejera: el dibujo animado original, con sus recursos expresivos más característicos, debieron ser adecuados a las posibilidades tecnológicas del los distintos dispositivos del videojuego, tanto como a algunas de sus configuraciones genéricas más recurrentes. En la mayoría de los casos, los juegos realizaron expansiones narrativas tomando como punto de partida

alguna situación o personaje de la serie; en otras, la (re)invención fue total. Así, siendo el *spin off* la estrategia transpositiva por excelencia de este vínculo, los juegos de *Los Simpsons* resultan un campo de estudio privilegiado para observar las transformaciones y los desplazamientos que supone lo transmedia, incluso antes de que el concepto fuera estudiado y puesto en uso por la comunidad académica. A lo largo de este trabajo se analizará un corpus que permitirá trazar un gradiente que va desde el intento de copia fidedigna del original, ya sea narrativa o audiovisual, hasta los casos de resignificación más marcados en los que la serie no es más que una materia prima que el videojuego moldea a su antojo. Se verá que, a diferencia de lo hecho con otras transposiciones animadas (como las de *Dragon Ball*, *Ren y Stimpy* o de distintos personajes de *Looney Tunes* y de Disney), aquí el desvío constituye casi una norma. Eso debería conducir a una pregunta de base: *Los Simpsons*, una serie televisiva animada, ¿en qué medida se presta para su apropiación por un medio lúdico e interactivo como el videojuego? El desvío mencionado antes, ¿estará relacionado con la herencia *sitcom* de la serie, un género televisivo que difícilmente podría transponer la frontera entre medios sin sufrir grandes cambios? Este trabajo se propone comenzar a responder estas preguntas.

**TEXTO de la PONENCIA**

En la actualidad, sobre todo dentro del ámbito académico, se habla mucho del fenómeno *transmedia*. Todos los medios y lenguajes parecen alojar textos que operan en forma transmediática, es decir, que expanden a través de recursos expresivos propios relatos originados en otros espacios. Según Carlos Scolari, lo *transmedia* no debe confundirse con la adaptación, ya que mientras la segunda se ciñe al relato original, la primera explora zonas narrativas nuevas (Scolari, 2013). Lo *transmedial* parece signar una gran cantidad de productos que, si bien no fueron creados para televisión, lograron allí un interés que después hizo posible el trabajo expansivo de otros medios. Es el caso, por ejemplo, de

*Game of Thrones* y *The Walking Dead*, dos series basadas en obras previas (libro e historieta) que luego produjeron en otro medio, el del videojuego, una notoria dispersión textual. Esa dispersión es otra de las características de lo *transmedia* (Scolari, 2013): los distintos juegos de las dos series no se limitan a volver sobre el relato de la serie televisiva, sino que hacen foco en distintas zonas de esos universos (una invasión zombie, la lucha por el poder en la tierra de Westeros) y abren a su vez relatos con nuevos personajes, conflictos y escenarios.

Este vínculo entre la televisión y el videojuego, sin embargo, no es nuevo, y puede rastrearse hasta principios de los noventa con *Los Simpsons*. La serie animada creada por Matt Groening, desde sus mismos inicios, dio lugar a distintas estrategias transmediáticas en las que el universo original era tensado y reimaginado, en muchas ocasiones incluso remodelado según las exigencias del lenguaje de destino, a veces realizando torsiones impensadas en el original. Si bien *Los Simpsons* fueron desde siempre un objeto de la cultura particularmente fértil para lo *transmedial* (como lo certifica la enorme cantidad de *merchandising* que no siempre reproduce el relato de la serie como libros de actividades, historietas, muñecos, discos, etc.), el videojuego parece haber sido el medio que más explotó esa cualidad.

A su vez, ya que el punto de partido de los videojuegos trabajados en muchos casos no es el relato original sino el universo de la serie animada, debe hacerse mención a que una rama de los estudios transmedia se ocupa del fenómeno de los mundos transmediáticos, en los que se verifica un pasaje ya no de una secuencia narrativa sino de alguna especie de topología, de escenario con sus reglas sociales, propiedades físicas, lugares reconocibles, etc (Tosca, en Scolari, 2013). Esa perspectiva estará operando casi permanentemente de fondo en este trabajo.

**Metodología**

Desde una perspectiva semiótica, este trabajo propone que dentro de la enorme cantidad de transposiciones que el videojuego hizo de la serie (casi una treintena), se detectan

regularidades que pueden organizarse en "estrategias" más o menos estables a lo largo de los años. Esas estrategias serán relevadas tratando de deslindar las operaciones propias del medio del videojuego. Para eso, se utilizarán las nociones de transposición y *spin-off* como dos polos de una misma línea que atraen hacia sí distintos juegos, siendo el primero el que privilegia la imitación del relato original de la serie (en otra época se hablaría de "fidelidad"), y el segundo el que favorece la expansión y la distancia respecto del relato fuente. En el caso particular de *Los Simpsons*, es fundamental pensar en términos de un gradiente: no siempre puede hablarse de transposición o de *spin-off*, ya que muchos juegos expanden al tiempo que evocan fragmentos narrativos del universo original. En ese gradiente, entonces, cuando más cerca se esté del polo del *spin-off*, más evidente será la operación *transmedia* (los casos abordados por este trabajo se inclinarán todos hacia ese eje, aunque en distintos grados). No conviene utilizar de manera rígida términos como los mencionados para nombrar fenómenos movedizos y cambiantes como lo es el conjunto de pasajes de la televisión al videojuego de *Los Simpsons*.

En relación con la noción de las estrategias, aquí serán pensadas como regularidades retóricas, temáticas y/o enunciativas, en el sentido que les da Oscar Steimberg en sus proposiciones sobre el género (Steimberg, 2013); en algunos casos, cuando los tres niveles mencionados demuestren cierta regularidad, podrá suponerse que hay un género operando. En otros casos, las regularidades podrán darse en solo uno o dos niveles. El relevo de esas recurrencias permitirá comprender un poco mejor el trabajo expresivo del medio del videojuego a la hora de apropiarse de obras provenientes de la televisión y la animación.

## La serie animada

En principio, respecto de *Los Simpsons*, la popular serie animada creada por el dibujante Matt Groening y que se emite por la cadena Fox desde diciembre de 1989, hay que decir que el género al que adscribe es el de la *sitcom*, y que a ese van a sumarse y mezclarse otros provenientes sobre todo del cine y la literatura. Así es como la escena privada del hogar,

propia de la *sitcom*, donde se privilegian espacios de la casa familiar como el comedor, la cocina o las habitaciones, y en los que el relato explora conflictos vinculados con problemas de la vida cotidiana, entra en colisión con convenciones del género de aventuras, terror, ciencia-ficción o el *thriller*, dependiendo del episodio. La *sitcom* pareciera ser el género de base donde van a encabalgarse, en distintos capítulos, géneros como los antes mencionados: los episodios en los que Bob Patiño trata de matar a Bart funcionan como un *thriller*, los especiales anuales de "The Treehouse of Horror" ensayan cruzas con el terror y la ciencia-ficción, y cuando la familia o alguno de sus personajes se extravía en un bosque (ocurre en más de una ocasión), surge una estructura que evoca las historias de aventuras. La mayoría de los capítulos comienzan en el espacio de la casa con algún conflicto cotidiano relacionado con lo laboral, el estado de la pareja, la paternidad, la convivencia o la adolescencia, entre muchos otros, y desde ahí, la mayoría de las veces, la serie opera un traslado hacia unas coordenadas genéricas distintas.

Así como la serie parece desviarse de esa configuración inicial de la *sitcom*, el videojuego hace lo mismo: ninguno tomará como referencia el género *sitcom*. Algunos de los primeros desvíos se harán a través de géneros propios del medio hasta producir una primera estrategia; en otros casos, el desvío será mayor y habrá que hacer referencia a una operatoria metadiscursiva; finalmente, se producirán desvíos totales que, a su vez, señalan los límites de lo lúdico, es decir, una frontera donde no se sabe bien cuándo empieza y termina la forma del videojuego.

**Primera estrategia**

Esta primera estrategia habrá de estandarizar un modo de apropiación de la serie televisiva por parte del videojuego a través de géneros específicos del medio. Es ya el caso del primer juego, *The Simpsons Arcade Game* (Konami - 1991), en donde el universo de la serie es reconfigurado para funcionar dentro del marco del género de lucha callejera (o *beat'em up*), en el que los personajes deben recorrer de izquierda a derecha un espacio unidireccional

mientras pelean cuerpo a cuerpo con una gran cantidad de enemigos. Lo *transmedia* aquí ya no es una expansión sino casi una reconfiguración narrativa y temática: la familia Simpson pasea por la calle y se topa con el ayudante del señor Burns, Waylon Smithers, que se encuentra robando una joyería con unos matones. Un diamante cae por accidente en la boca de Maggie; Smithers la secuestra y envía a sus secuaces a retener a la familia mientras él escapa. Así, Homero, Marge, Bart y Lisa deben luchar contra los esbirros del señor Burns para rescatar a Maggie. En esta reorganización del relato original puede verse el trabajo del *beat'em up*, cuyo motivo disparador siempre es el secuestro (por lo general, de una mujer), y en el que los protagonistas deben medirse con enemigos cada vez más poderosos y con los denominados "jefes" (*bosses*) de cada nivel. La estética de la serie está recreada con el mayor nivel de detalle que permitían los motores gráficos de las máquinas recreativas de esa época; ese parecido demanda un reacomodamiento perceptual por parte del televidente: lo que está en la pantalla del videojuego es muy semejante, en términos audiovisuales, a la serie televisiva, pero el universo, con sus personajes y relaciones, está sensiblemente trastocado de acuerdo con las convenciones del *beat'em up*.

Dentro de esta estrategia podrían delinearse **variables**: la **primera**, iniciada por *The Simspsons Arcade Game*, consistirá en el pasaje y reordenamiento del universo original según las coordenadas de géneros tradicionales del videojuego como el *beat'em up*. Otro género recurrente es el de plataformas, que ya desde 1991 parece convertirse en el género más visitado por la serie. El relato de *Bart vs. The Space Mutants* (Imagineering – 1991), a diferencia del caso visto antes, reelabora un motivo ya esbozados por la serie como es de la invasión alienígena: en el juego, Bart debe vencer a los aliens a través de cinco niveles esquivando obstáculos, enemigos y desplazándose de izquierda a derecha (convenciones del género de plataformas), pero también realizando tareas específicas en cada nivel, como pintar de rojo todo lo que sea violeta o conseguir una determinada cantidad de sombreros (aquí se incorpora tenuemente un elemento del género de ingenio o *puzzle*).

Esta primera variable repite la operación de tomar un motivo de la serie y explorarlo en detalle, mientras lo adapta según las necesidades del género de plataforma. Es también el

caso de *Bart Simpson's Escape from Camp Deadly* (Imagineering – 1991), donde Bart y Lisa deben huir de un campamento de verano en el que son acosados por *bullys*; y *Bartman meets Radioactive Man* (Imagineering – 1992), en el que Bart aparece con las ropas de Bartman enfrentándose a supervillanos como lo haría su héroe de historieta, El hombre Radioactivo. Como puede verse, en ambos casos se trata de una expansión y exploración de motivos ya esbozados por la serie, como el *bullying* y la figura del héroe con superpoderes, y de su inserción dentro del género de plataformas.

Existe una **segunda variable**, y es la de hacer pasar la serie original por el tamiz temático del deporte y la competición. En *The Simpsons Bowling* (Konami, Fox Interactive – 2000), por ejemplo, el juego retoma un motivo largamente explotado por la serie, el de Homero como jugador de bolos; Homero incluso tiene su chaqueta de "Los reyes del pino", el equipo que en un episodio forma junto con otros personajes para participar de un torneo. El juego sigue a rajatabla las convenciones del subgénero de *bowling* (existente en el videojuego desde los 70) con la única particularidad de que aquí es Homero el *avatar* en pantalla que arroja la bola.

Distinto es el caso de *Bart vs. The Juggernauts* (Imagineering - 1992). Allí Bart participa de un programa televisivo llamado "Juggernauts USA", una evidente remisión al show televisivo *American Gladiators*. A lo largo de cinco niveles, Bart debe superar pruebas y derrotar a rivales en escenarios que evocan los del popular programa estadounidense, tanto como los espacios y personajes habituales de la serie animada: el combate entre dos contendientes que deben derribar al otro de su plataforma (prueba emblemática de *American Gladiators*) se realiza sobre dos chimeneas de la planta nuclear de Springfield, y el perdedor cae sobre un mar de contenidos tóxicos y no sobre la tradicional colchoneta. A medida que Bart supera las distintas pruebas, el periodista Kent Brockman oficia de relator del evento, acompañado por el psicólogo Marvin Monre, que realiza comentarios psicoanalíticos que nada tienen que ver con la naturaleza del espectáculo. Aquí la expansión respecto del universo original se opera a través de esta estructura en niveles-

prueba en las que Bart compite, y en la que casi nada queda del resto del universo original, incluidos a los miembros de la familia Simpson, aquí ausentes.

La variable se completa con *The Simpsons: Itchy & Scratchy in Miniature Golf Madness* (Beam Software – 1994). El juego es el primero en tener como protagonistas a los personajes del *cartoon* que miran Bart y Lisa demostrando, ya en 1994, una singular expansión transmediática: el videojuego podía no solo no seguir a rajatabla el relato de la serie animada, sino también presentar como protagonistas excluyentes a dos personajes secundarios. *Itchy & Scratchy in Miniature Golf Madness* es, en el fondo, un juego de plataformas donde el deporte aparece en segundo plano: el gato Scratchy debe surcar un campo de minigolf empujando una pelota con su palo mientras lucha con el ratón Itchy. El caso es un híbrido, ya que el golf nunca opera como género sino como reminiscencia temática de la serie animada (los personajes de la familia Simpson juegan golf miniatura en varios episodios) inscripta en el régimen retórico del género de plataformas, con su conocida distribución del espacio y sus modos de recorrerlo.

La **tercera variable** es más rara, pero no por eso deja de registrar una operación que la diferencia dentro del conjunto de esta estrategia. Se trata de dos juegos que se apropian del universo de la serie animada a través de géneros específicos del medio, pero que además realizan una relectura de ese universo y lo transforman tomando como modelo un relato popular. Uno de ellos es *Bart and the Beanstalk* (Software Creations - 1995), cuyo título remite explícitamente al cuento “Las habichuelas mágicas”. La estructura del cuento popular inglés se mantiene pero es habitada por personajes y objetos de *Los Simpsons*: Bart debe ir al mercado a vender la vaca de la familia, un estafador le ofrece cambiársela por habichuelas mágicas; Bart se niega, hasta que el vendedor (el señor Burns) agrega a la oferta una gomera. Cuando Bart regresa, Homero come las habichuelas pensando que son caramelos, las escupe en el patio, y al día siguiente crece una planta que llega hasta las nubes. Tras escalarla, Bart debe recorrer los distintos niveles hasta llegar al castillo del gigante, donde le robará una bolsa de oro, un arpa mágica y un ganso que pone huevos de oro. El viaje hasta el castillo está lleno de obstáculos y algunos enemigos tienen el rostro de

personajes de la serie. El gigante y su esposa son versiones hiperbólicas de Homero y Marge. El juego, además de reactualizar el cuento popular y adaptarlo al umbral temático de la serie animada, realiza una extraña torsión en el género de plataformas: en el último nivel, el que relata la huida de Bart del castillo, el *avatar* debe recorrer al revés, de derecha a izquierda, los niveles previos, y luego de arriba hacia abajo, hasta el comienzo, donde hay un hacha que le permitirá cortar la planta. Pareciera ser que la huida final del cuento demanda esa modificación esencial en las coordenadas genéricas, algo casi nunca visto: el relato popular parece haber introducido aquí un extraño desvío dentro de la configuración habitual del género.

Otro caso, aunque bastante menos explícito, es el de *Krusty's Fun House* (1992). Aquí el *avatar* es un Krusty caricaturizado que ve cómo su Casa de la Risa se encuentra infestada de ratas. El género ya no es el de plataformas (aunque se le asemeje visualmente) sino de ingenio, en el que el jugador debe hallar las soluciones correctas a los acertijos que le permitan avanzar de un nivel a otro. Esos acertijos consisten en saber disponer el camino para que las ratas lleguen hasta una máquina compactadora que manipula Bart; para eso, el *avatar* debe ayudarlas a trepar con bloques especiales, o introducirlas en tubos y ventiladores que las hacen volar. El juego evoca los *puzzles* de *Lemmings*, donde había que hacer llegar a una cantidad determinada de criaturas de un punto a otro de la pantalla sorteando obstáculos. Sin embargo, la idea de que las ratas se desplacen siempre en línea recta y que sea el *avatar* el que deba encauzarlas y dirigirlas hacia su muerte es un motivo que remite a la versión de los hermanos Grimm del cuento de "El flautista de Hamelín". Si bien aquí no se está en la relectura abierta que realizaba *Bart and the Beanstalk*, *Krusty's Fun House* procede también apropiándose y releyendo un cuento como "El flautista de Hamelín" a partir de uno de sus motivos emblemáticos. Los dos juegos representan un caso aparte dentro del conjunto de la primera estrategia: si bien ambos observan el universo de la serie original a partir de géneros específicos del medio (plataformas e ingenio), esa mirada incorpora también cuentos infantiles provenientes de la cultura popular; los juegos mencionados funcionan como actualizaciones de esos cuentos. Esa actualización, que se

realiza dentro del marco del espectro retórico y temático de la serie, es una operación singularísima dentro del panorama transmediático en general.

**Segunda estrategia**

Si la primera estrategia se caracterizaba por el peso de los géneros del videojuego que se verificaba en los distintos pasajes de la serie animada, la segunda se remonta a un nivel metadiscursivo  y pareciera subsumir a la primera. Es el caso de dos juegos que se desagregan, a su vez, en muchos otros: cada uno se descompone en múltiples formas hasta dar con un paisaje lúdico disperso y rico en variaciones. Se trata de *Bart's Nightmare* (Sculptured Software – 1992) y *Virtual Bart* (Sculptured Software – 1994), dos juegos distintos pero que resuelven de manera similar sus operaciones metadiscursivas. Aquí se analizará el primero de ellos.

El relato comienza cuando Bart se queda dormido y las hojas de su tarea (que debe entregar al día siguiente) se vuelan por la ventana. Acto seguido, Bart despierta en un mundo onírico en el que debe buscar las hojas.  Las calles de Springfield que recorre el *avatar* son las del universo cotidiano de la serie, solo que ahora ese espacio se encuentra habitado por personajes sobrenaturales como hadas, letras "z" que vuelan libremente, o buzones que se desplazan por el suelo tratando de morder al protagonista. Entonces: Bart como un pésimo estudiante, motivo habitual de la serie, aquí es reelaborado a través del tema del sueño como pasaje a otro mundo, similar al de la vigilia pero con reglas propias. En ese mundo, Bart debe buscar las hojas y saltar sobre ellas: esa acción lo llevará a tener que elegir entre dos puertas de distinto color: cada color representa un nivel-juego distinto. El objetivo del juego es superar cada uno de los niveles-juego para que el personaje obtenga un puntaje A+; el desempeño del jugador será calificado con notas más bajas dependiendo de la cantidad de niveles-juego superados.

El término de “nivel-juego” (en inglés podría llamárselo *minigame*) trata de describir una operatoria distintiva de algunos pocos juegos producidos durante los 90 (ocurre algo similar en las transposiciones de *Tiny Toons*, la serie animada de Warner) que consiste en construir niveles que funcionan cada uno como juegos separados y autosuficientes. A su vez, como se trata de juegos muy distintos, cada uno elabora escenas enunciativas radicalmente diferentes, construyendo al enunciatario a partir de competencias y atribuciones singulares en cada caso. Por ejemplo, la puerta verde conduce al nivel-juego “Bartzilla”, en el que Bart es presentado como un dinosaurio gigante que debe destruir la ciudad. El jugador debe presionar los botones indicados que corresponden a determinadas acciones como lanzar rayos, derrumbar un edificio, echar fuego por la boca, etc. Esas acciones deben ser ejecutadas en sincronía con la aparición de los enemigos y peligros que amenazan al protagonista: la combinación incorrecta de acciones lleva a recibir daño y, eventualmente, a perder una vida y a ser expulsado de la hoja y devuelto a la calle. A su vez, otras puertas conducen a niveles en los que el jugador debe poner en práctica aptitudes distintas. La puerta naranja conduce a “Indiana Bart”, en el que el *avatar* debe saltar sobre las columnas de un templo misterioso mientras avanza hacia la derecha. A diferencia de “Bartzilla”, aquí se demandan competencias propias del género de plataformas y de ingenio (hay que observar en detalle los colores y la altura de cada columna para saber sobre cuál se puede aterrizar). Otro de los niveles introduce a Bart en un episodio del *cartoon Itchy y Scratchy* que transcurre en la casa de los Simpsons; el *avatar* debe escapar del gato y el ratón violentos o sumergirse plenamente en la lógica del *cartoon*, armarse con objetos como masas o lanzallamas y sumarse a la batalla, eso mientras esquiva electrodomésticos y utensilios cotidianos que lo atacan.

Como puede apreciarse, *Bart’s Nightmare* debería ser pensado en términos de un metajuego, es decir, como un juego que funciona, a su vez, como umbral de entrada a otros juegos distintos. La decisión de hacer de cada nivel un juego en sí (o un nivel-juego, o un *minigame*) casi no encuentra casos similares, excepto por el ya mencionado de *Tiny Toons*. Además, cada nivel no solo propone una dinámica propia y una enunciación distintiva, sino

que modela de maneras muy distintas el universo original de la serie. “Bartzilla” y “Indiana Bart”, por ejemplo, retoman al personaje despojado de su entorno habitual y lo inscriben en universos que parodian series fílmicas como la de *Godzilla* e *Indiana Jones*. Por otra parte, el juego puede tematizar la metaficción cuando hace que Bart “entre” en un episodio de su *cartoon* preferido que, para colmo, transcurre en su propio hogar.

*Virtual Bart*, por su parte, desplegará también un haz de géneros y referencias que cambian de un nivel a otro: en un nivel-juego se controlará a un Bart motorizado que recorre un paisaje posapocalíptico a lo *Mad Max*; en otro, el género convocado será el *shooter*, cuando el avatar deba arrojar tomates a la gente que pasa por la escuela y sus alrededores; el género de plataformas organiza otro nivel que muestra a Bart como un chancho que debe escapar de un matadero. Si bien aquí la amalgama narrativa que reúne los niveles no es el sueño sino una máquina de realidad virtual que hace que Bart experimente esa multiplicidad de escenarios, la lógica metadiscursiva es idéntica a la de *Bart’s Nighmare*.

Lo transmedia aquí se complejiza y vuelve sobre sí mismo. Estos dos juegos no se limitan a apropiarse del universo de la serie original, sino que lo someten a un curioso sistema de variaciones, donde la norma parece ser, justamente, una lógica del cambio. En esa lógica, el enunciatario elaborado por los juegos es uno pleno de competencias y saberes provenientes de la historia del videojuego, un conocedor de géneros con la suficiente elasticidad cognitiva y física como para poder desempeñarse exitosamente en los muchos escenarios que los juegos le ofrecen. A su vez, ese enunciatario singular posee saberes de la cultura popular y es capaz de reconstruir los vínculos propuestos con el universo animado de la serie original (que debe poder reensamblar comprendiendo las modificaciones pero también las permanencias –los *bullys* de la escuela de Bart pueden aparecer como chicos del barrio o como guerreros en motos, pero siempre cumplen el rol de antagonistas, como en la serie), pero también debe mapear y reconstruir las referencias cruzadas a series de películas como *Mad Max*, *Indiana Jones* o de la franquicia japonesa de *Godzilla* (que al tiempo de lanzado el juego no contaba todavía con una película hecha en occidente). Esta sumatoria de operaciones entremezcladas y su carácter netamente metadiscursivo, sus expansiones pero

también reinvenciones y relecturas, podrían servir para pensar una posible forma de la posmodernidad en el videojuego.

**Tercera estrategia**

Los casos que siguen a continuación son límites y se ubican en una frontera borrosa que separa lo lúdico de aquello que no lo es. No se tiene todavía (quizás nunca se la tenga) una definición cerrada de qué es un videojuego; sin embargo, puede tomarse como referencia la dada por el ludólogo danés Jesper Juul. Entre las propiedades con las que Juul intenta caracterizar el juego (no solo el videojuego), se encuentran las siguientes: debe ser un sistema de reglas que permita la generación de resultados variables, y en donde a esos resultados se les asigne valores (Juul, 2005). El autor se refiere a la capacidad de los juegos de dar lugar a estados de victoria y de derrota, y al hecho de que esos estados sean calificados y, asimismo, diferenciados. Para que exista la posibilidad de estados valorados distintamente, deben localizarse objetivos, es decir, metas que aparezcan organizando el recorrido textual del jugador, guiándolo a través del universo diegético del juego.

Los videojuegos, al menos en su forma más extendida, siempre poseen un cierto número de objetivos, explícitos o implícitos, primarios o secundarios, que pueden acercar al jugador al cierre textual o, por el contrario, demorarlo en su superficie, prolongar la partida. Los juegos que no ofrecen objetivos a cumplir y en los que, por ende, no puede haber estados de victoria o de derrota, son casos límite que no entran del todo en la forma lúdica, y que rozan otros tipos de textualidades ergódicas como es el *software* o la aplicación, cuyo fin ya no es el de proveer el marco para una práctica lúdica sino el funcionar como herramienta para cumplir una tarea determinada.

Existen dos casos relacionados con *Los Simpsons*, que aquí llamaremos, en principio, “juego”, pero cuyo estatus lúdico será puesto a prueba y, eventualmente, rechazado. Se trata de casos en los que no hay objetivos; esa ausencia, como ya se dijo, complica

enormemente su inclusión dentro de las coordenadas de lo lúdico. En *The Simpsons: Cartoon Studio* (Big Top – 1996), el enunciatario adopta para así las prerrogativas de un director y guionista que puede recurrir a escenarios, personajes, acciones y efectos, entre otras opciones, para diseñar a gusto una breve escena que después podrá ser reproducida. Frente a la falta total de objetivos, el caso debe ser considerado claramente como aplicación: lo *transmedia* aquí adquiere unos contornos extraños, ya que el universo fuente deja de ser un soporte de lo lúdico para ser puesto en disponibilidad como una materia prima maleable, que el usuario puede moldear como prefiera y producir sus propios microrrelatos. Si los juegos de Los Simpsons invitaban a recorrer su diégesis y a adoptar momentáneamente los roles de sus personajes más destacados, *Cartoon Studio* propone, en cambio, apropiarse de ese mundo desde un lugar productivo, a través de una herramienta que permite fabricar ficciones.

En *Virtual Springfield* (Digital Evolution – 1997), el jugador puede recorrer ciertos lugares de la ciudad de Los Simpsons, incluida la casa de la familia, la escuela o la planta nuclear, como si fuera un visitante que se inmiscuye sin restricciones en esos espacios. También hay elementos con los que puede interactuar y acceder así a animaciones (gags breves). Existen ciertas combinaciones de acciones que muestran animaciones nuevas, o que permiten el desbloqueo de zonas de la ciudad antes vedadas. Aquí también se está en una zona limitante entre lo lúdico y lo funcional, aunque, a diferencia de *Cartoon Studio*, la presencia de *puzzles* (combinaciones de acciones que el jugador debe descubrir) hace que *Virtual Springfield* retenga para así cierta dosis de ludicidad y que el "juego" tenga, entonces, una identidad ambigua. Pero la ausencia de objetivos se percibe en el hecho de que no hay trayectorias correctas o incorrectas: el jugador puede ensayar los recorridos que prefiera, sin que haya una sintaxis que privilegiar por sobre otra. Por otra parte, se trata de la estrategia *transmedia* más inmersiva de todas las analizadas: si la mayoría de los casos vistos privilegiaban alguna especie de relato o de reimaginación del universo de la serie, aquí lo narrativo cae frente al despliegue de lo espacial; *Virtual Springfield*, ya sea aplicación o juego, se propone como una manera de habitar libremente los espacios

cotidianos de la serie, donde la amalgama de las distintas zonas de la ciudad y sus alrededores ya no es de tipo narrativo sino físico: se recorre el espacio abierto, disponible, contiguo, sin el hilo conductor de una narración.

Pero quizás el debate por el carácter lúdico de estos casos no esté terminado todavía. Hay que recordar que Roger Caillois distingue dos grandes formas del juego: *ludus* y *paidea*. La forma *ludus* corresponde a aquellos juegos fuertemente reglados que requieren de la sujeción plena de los participantes (como ocurre en los deportes o el ajedrez). La forma *paidea*, en cambio, contempla un reblandecimiento de la regla y permite un margen mayor de acción a los participantes (Caillois, 1958). Quizás los dos casos analizados recién puedan ser pensados dentro de la noción de la forma paidea, pero aún así seguirían teniendo un carácter de excepción, ya que el videojuego, por su misma constitución ergódica que supone la participación de un usuario que modifica efectivamente la superficie discursiva (Aarseth, 1997), ofrece siempre experiencias en las que el enunciatario (a diferencia de los jugadores empíricos) no puede salirse del marco de reglas que provee el juego; es decir, que el videojuego es un lenguaje que se inscribe con fuerza dentro de la forma *ludus* como pocos otras formas lúdicas lo hicieron en la historia.

## Conclusiones

Como puede verse, las estrategias que el videojuego supo desplegar a la hora de apropiarse de la serie televisiva original son múltiples y diversas. Cuando se estudian las transposiciones de *Los Simpsons* al videojuego, los casos con los que se trabaja siempre se ubican claramente hacia el polo del *spin-off* y de lo *transmedia*, es decir, que ya no se está en el terreno más seguro de la transposición, en el que el cambio de lenguajes puede "suavizarse" por la permanencia de un relato fuente. En los casos observados, en cambio, el relato original, anticipando lo que sería el estallido de lo *transmedia* a finales de los 90 y comienzos del nuevo milenio, no hace más que expandirse y reinventarse, produciendo algunas reimaginaciones singulares que entran en diálogo, a su vez, con textos muy

distanciados en el tiempo como los cuentos populares infantiles. El videojuego puede extender alguna zona del relato animado original pero también reconfigurarlo, acomodándolo a las restricciones y posibilidades de algunos géneros específicos del medio, e incluso ensayar propuestas metadiscursivas que prácticamente vienen a multiplicar el universo de referencia y sus posibilidades de expansión y cambio. No caben dudas de que los futuros estudios sobre lo *transmedia* tienen en el videojuego un agente dinamizador fundamental del fenómeno transmediático, y que *Los Simpsons* resultan ser un caso temprano que permite observar una enorme gama de operaciones de pasaje posibles.

## BIBLIOGRAFÍA


Aarseth, E. (1997): *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*. Baltimore: John Hopkins University Press.

Caillois, R. (1958): *Teoría de los juegos*. Barcelona: Seix Barral.

Juul, J. (2005): *Half-Real. Videogames between real rules and fictional world*s. Cambridge: The MIT Press

Scolari C. (ed.) (2013): *Homo videoludens 2.0. De Pacman a la gamification*. Barcelona: Universitat de Barcelona.

Scolari, C. (2013): *Narrativas transmedia*. Barcelona: Planeta.

Steimberg, O. (2013): *Semióticas. La semiótica de los géneros, de los estilos, de la transposición*. Buenos Aires: Eterna Cadencia.