



UNIVERSIDAD DE CIENCIAS Y ARTE DE AMÉRICA LATINA

Carrera profesional de Comunicaciones

Adaptación de los videojuegos a series televisivas y películas

Trabajo final de
Técnicas de investigación

Presentado por
Aarón Enrique Herrera Baños

Docente asesor
Jesús Martín Crisólogo Galván

2020

La definición de este tema a estudiar vendría ser la evolución de adaptaciones de videojuegos llevadas al cine y a series de televisión en los Estados Unidos. Es decir, de cómo estas han ido cambiando en el ámbito de producción desde los años 90 hasta febrero de 2020. Debido a que en ese mes salió la última adaptación fílmica que tuvo reacciones positivas por parte del público y crítica, *Sonic the Hedgehog*. Este trabajo se enfocará en los Estados Unidos porque de ahí salen las adaptaciones más populares, y también las más criticadas, de los videojuegos; que posteriormente se distribuyen al resto del mundo.

Muchos han intentado descifrar por qué en años como los 90 las adaptaciones de los videojuegos a películas y series eran pésimas en calidad de producción.

Un ejemplo de esto plantea el escritor y youtuber Revilla(2011): “No puedes jugar una pieza cinematográfica”. Quiere decir que son medios completamente diferentes por la manera de interacción, una es pasiva y la otra es activa. Por eso es que no se disfruta de esas adaptaciones de igual manera.

Sin embargo, los tiempos han cambiado y ahora existen series y películas de muy buena calidad como *Castlevania* de *Netflix*, *Sonic the Hedgehog* y *Detective Pikachu*. En un artículo de opinión por el usuario *Alpha 3* (2020) de la página *Sonic Paradise*; afirma que: “La película de *Sonic*, a pesar de tener una trama simple, es una buena película porque no cae en la repetición de la historia de diferentes versiones del personaje”. Es decir, es una reinención del personaje, que gustó a los fanáticos.

El fin de este trabajo es dar precisión de porque estas películas y series están siendo bien recibidas en años recientes cuando en los años 90, que fue el boom de series y películas malas de videojuegos, se les tenía repudio. Desde sus inicios se concibió la idea de que estas películas y series estaban destinadas a ser malas, como la película de *Super Mario Bros*, pero vivimos en un periodo de que esto ya no es así. Se comprobó lo contrario a lo que se venía diciendo desde hace años con películas como *Sonic the Hedgehog*. Este trabajo de investigación expondrá este cambio. Es decir, describirá qué cambió en la actualidad para que estas adaptaciones sean bien recibidas por el público, y así formular lo que se debe de tener en cuenta al hacer que una adaptación de videojuegos y que esta misma sea bien recibida.

Para el desarrollo de esta investigación, se debe tener en cuenta que la manera más efectiva de buscar y analizar información, en este caso, vendría ser la manera del enfoque cualitativo. Puesto que se está realizando un análisis a películas y series, incluyendo la producción de estas mismas. También se tomaron en cuenta argumentos de fanáticos de los videojuegos que se vieron frustrados de como retrataron su franquicia favorita en películas y series años anteriores; y también se prestó atención a aquellas opiniones de fanáticos que quedaron satisfechos con los lanzamientos de últimas adaptaciones.

Por esto mismo, se debe tener presente que las opiniones sobre si un producto es bueno o malo es completamente relativo. Un claro ejemplo de ello vendría ser la opinión del usuario *Alpha3* que se mostró al inicio de este documento, donde dio una respuesta positiva acerca de la película de *Sonic the Hedgehog*; y esta misma hace contraste con la opinión de una escritora del periódico británico *The Independent*, Loughrey(2020) quien afirma que: “Esta película es nada a lo que vimos antes”.

Una vez obtenidos los análisis, se sacará una conclusión propia de por que estas adaptaciones están siendo bien recibidas ahora, cuando en la época de los 90 no lo eran.

Este trabajo posee el marco audiovisual porque se estudiará películas y series que tienen las características de ser percibidas por la vista y el sentido auditivo al mismo tiempo. Además, este marco es transmedia puesto que estos medios viven por si solos. Es decir, salieron de un videojuego; pero las películas y series son sus propios entes. Esto es transmedia porque toma algunos elementos como algunos personajes y ciertas partes de la historia del juego para ser incluidos en una serie televisiva o en un largometraje. Pero no podrían tomar todo porque ciertos elementos como la jugabilidad y la interacción directa con el jugador, no encajarían en estos formatos.

En la inmersión inicial del tema se puede apreciar que en las adaptaciones de la década de los 90, no se tomo mucho en cuenta el material original. Un claro ejemplo de esto es la apariencia de los personajes en la película de *Super Mario Bros*. En la cual los personajes de los *goombas* no se parecían en nada a su contraparte de los videojuegos. Los hicieron ver como unos seres con cabeza pequeña y de largos hombros con cara de reptil, cuando literalmente en la franquicia original son solo hongos con cabeza redonda y con pies. Es por ello que *Illumination* (Estudio de animación) está poniendo a la cabeza el lanzamiento de una nueva película de *Super*

Mario al mismísimo creador del personaje, Shigeru Miyamoto. Para que tengan mejor perspectiva del universo de *Mario*.

En palabras del productor de *Illumination*, Meledandri(2018):

“Lo tenemos al frente y al centro de la creación de la película. He visto rara vez que eso pase en cualquier adaptación, donde la voz creativa original es aceptada como lo estamos haciendo con Miyamoto. Hay un historial en Hollywood de gente creyendo que saben más que la persona dueña de la propiedad(...)”

Otro punto en contra de estas adaptaciones noventeras, fue que una película dura usualmente 1 o 2 horas. En cambio un videojuego para acabarlo al 100% puede durar hasta más. Como es en caso de la película de *Street Fighter*. Esta película se basó fuertemente en la segunda entrega del juego y presenta varios personajes de esta misma. Cada personaje en el juego tiene un trasfondo con un final propio, que es muy aparte de la historia original de este. El hecho de cubrir orígenes, finales propios y motivos de cada personaje en una película de 1 o 2 horas es imposible.

Es por ello que el formato de series les quedaría mejor a estas clases de adaptaciones de videojuegos; hay videojuegos que son muy largos para caber en una película. Además, tienen la ventaja de estudiar al público, según Puche (2020) : “El futuro está en las series(...) Estas permiten a las productoras arriesgar, corregir y aprender según el recibimiento de la fanaticada ”.

Es decir, las series tienen ventaja porque, a diferencia de una película, estas estudian la demanda del público gracias a la recepción de cada capítulo. Corrigen lo que no sirve y les dan lo que quieren.

Volviendo a la película de *Super Mario Bros*, la historia original del juego es que un fontanero salva a una princesa de una criatura con forma de tortuga y dragón. Claramente la historia es muy simple para retratarla en una película con la estructura de 3 actos (Inicio, nudo y desenlace). En los videojuegos lo primordial no es la historia, es su jugabilidad.

Según Winston(2014): “Hay una razón muy simple por las cuales las películas de videojuegos fracasan, no son interactivas (...) Con este aspecto perdido, los espectadores ya no sienten que son parte de la acción (...)”

Por ello muchos jugadores sienten que las películas pierden carisma. No están siendo parte de la historia, ellos ya no encarnan al protagonista.

Otro inconveniente de las adaptaciones en los noventas fue que algunos productores de películas como Uwe Boll utilizaban a las adaptaciones de

videojuegos como una excusa para deducible de impuestos. Según Patrick (2015): “Existió una ley en Alemania que hacía que cada inversión hecha en la producción de una película sea 100% deducible de impuestos. Él escondía el dinero para comprar los derechos filmicos de algunos videojuegos en vez de invertir en mejor equipo de producción. Mientras más ahorra más ganaba él por evasión de impuestos. Esto lo hacía a propósito puesto que la ley también dictaba que los impuestos debían de ser pagados por todo lo que ganaba la película, pero como eran malas y recaudaban poco, él ganaba aún más. Esta estrategia impulsó a muchos productores europeos a hacer lo mismo, pero por fortuna la ley fue omitida en los años 2000”.

Por eso ocurrió el boom de películas malas de lo videojuegos y por eso es que ya nadie en Europa hace esa clase de películas.

Esta investigación poseerá las técnicas de observación de campo (Véase el anexo 2), que tomará de base el *pro.seso creativo 3.0* de *Ucal*.

Para la observación de campo, se realizó un análisis a dos series y a dos películas de distintos periodos de tiempo con una ficha de observación (véase el anexo 2); para así observar el cambio que sufrieron estas adaptaciones. Estas piezas cinematográficas fueron *Sonic the Hedgehog* que se estrenó en 2020 y *Super Mario Bros* que debutó en 1993. Mientras que las series a analizar fueron *Castlevania* y *Darkstalkers*. Ambas son series de animación en 2d, estrenadas en 2017 y 1995 respectivamente.

La película de *Super Mario Bros* presenta varios fallos, entre ellos múltiples huecos argumentales. Esta plantea, con una explicación muy vaga, que la caída del meteorito que extinguió a los dinosaurios en realidad no lo hizo, si no que los envió a una dimensión alternativa donde ellos evolucionaron. Sin embargo, no explica porque estos seres evolucionados se asemejan demasiado a los humanos; su piel se asemeja a la de una persona normal, no presentan escamas, tienen la misma postura que los humanos, son bipedos, y poseen el mismo número de extremidades. Además el director no supo retratar el concepto del juego mismo, puesto que lo que caracteriza al dúo de fontaneros es su habilidad de saltar. Esta acción solo lo hacen un par de veces y necesitan de un artefacto mecánico para hacerlo. Le quisieron dar lógica a un mundo que no lo necesita. Quizás si lo hubiesen hecho como un cuento clásico, donde no necesariamente se tiene que explicar a detalle o con ciencia los hechos, hubiese funcionado mejor. Esto sumado a que no supieron a qué público dirigirse,

puesto que hay una escena donde el personaje de *Mario* intenta quitarle un artefacto a un personaje femenino de una forma no apta para un público infantil. Lo hace de una forma muy sugestiva y sensual. El material original era un juego para niños, resulta increíble encontrar una escena así en esta película. También el director debió prever los cortes bruscos que tiene este largometraje, no fluyen. Por ejemplo, en una parte los hermanos *Mario* son noqueados por unos villanos con un golpe en la cabeza, pero luego de unos segundos, la toma se corta y pasan a perseguir a estos mismos seres. No hay continuidad, es como si hubiese faltado una secuencia. En la producción también fallaron puesto que los efectos especiales eran bastante inconsistentes. Por ejemplo, hubo unas armas que los villanos utilizaban, que era una especie de cañón que botaba bolas de fuego. Pero a veces el efecto lucía muy simplon. Puesto que se veía como cuando una persona pone un encendedor en frente de un desodorante en uso.

Con respecto a la serie animada de *Darkstalkers*, los fallos son aún más notorios. Debido a que visualmente ese material presenta una animación de pésima calidad, es inconsistente. Hay veces en las cuales hay fragmentos sin colorear de algunos personajes y otras en las cuales algunas líneas de contorno facial desaparecen en ciertos fotogramas. Cabe recalcar que esta serie está basada en un juego de peleas; y las coreografías de estas luchas terminan abruptamente. Adicionalmente, rara vez se tocan entre ellos. El ritmo de la animación tampoco ayuda en ello, puesto que en las luchas los personajes se ven muy estáticos. Claramente no respetaron la esencia de los personajes, debido a que hicieron lo que querían con ellos. Los personajes principales en los juegos, *Dimitri* y *Morrigan*, pasaron a ser simples peones; y un personaje secundario de los juegos, *Felicia*, pasó a ser un coprotagonista en la serie animada. Es más, todos los personajes de esta serie pasaron a ser una parodia de ellos mismos. Ninguno poseía las personalidades de su contraparte original. Es como si los creadores de este producto nunca hubieran jugado ninguno de los juegos. El guion no ayuda tampoco debido a que está cargado de chistes malos que consistían únicamente en juegos de palabras. Además, presenta huecos argumentales. Por ejemplo, en un capítulo *Morrigan* intenta activar una reliquia de su antepasado para obtener un poder especial, pero necesita de la sangre de un monstruo; a los monstruos se les conoce en este mundo como *Darkstalkers*, así que secuestra a *Felicia*. Pero en un determinado momento la secuestradora comienza a sangrar de su pulgar y activa la reliquia, haciendo que el motivo del secuestro no tenga sentido

alguno. Se tomó la decisión que esta serie debía de ser enfocada para un público infantil, lo cual no tiene sentido por el contexto original del juego que está cargado de violencia, sangre; temáticas oscuras y siniestras, e incluso erotismo.

Pero entonces queda la duda del por qué *Sonic the hedgehog* y *Castlevania* fueron tan bien recibidas por el público. Para empezar, en ambas se nota un gran crecimiento de calidad visual. Se aprecia que hay una mayor cantidad de presupuesto en la producción, debido a que los efectos especiales están más elaborados. Supieron cómo retratar a sus respectivas franquicias, puesto que la saga de videojuegos de *Sonic* va enfocada a un público infantil y afortunadamente este también es el caso en la película; y aun así incluyeron elementos de la época donde se creó esta franquicia que fans de hueso colorado, los noventeros, pudieron identificar. Como la existencia de criaturas con forma de búho y la aparición de la tribu de los equidnas de los juegos clásicos. Con *Castlevania*, también supieron manejarlo puesto la franquicia tiene una temática oscura; así que lo más lógico fue dirigirse a un público más adulto, incluyendo a las personas que crecieron con el videojuego, debido a que también hay referencias ocultas que solo los más fans pudieron detectar como la comida oculta en una pared del castillo de *Drácula*. Solo alguien que está sumergido en la franquicia puede poner y aprovechar múltiples referencias de los juegos; y lo mejor es que ninguna de estas rompió con las historias que plantean estas versiones. La animación en esta serie es muy fluida especialmente en la batalla contra los seguidores de *Drácula*, y los tres protagonistas. Donde cada uno de ellos tienen su momento para lucirse.

En ambas de estas adaptaciones, cada personaje están bien definido. Los secundarios complementan a los principales, y los villanos complementan a los héroes de las historia. Cada uno de estos mismos tienen su momento para brillar por sí solos. Los héroes y villanos tienen sus motivaciones bien establecidas de porque hacen las acciones que hacen. Esto sumado al carisma que derrochan, en ambas adaptaciones, los hace empáticos con el público.

Además, los productores son fans de las sagas y no buscaron retratar la misma historia, sino buscaron hacer que el espectador sienta algo diferente a lo que se juega. Tomando en base la conexión que tienen con la franquicia para crear una historia nueva que deriva del juego original.

En palabras del productor ejecutivo de la serie animada de *Castlevania*, Shankar (2017):

“Soy un fan de Castlevania. Jugué gran parte de sus juegos(...) Symphony of the Night fue el juego que me hizo volver a la franquicia en la era del Playstation 1. Pero soy auténticamente y genuinamente fan de ello. Eso es lo que me motivó a aceptar el cargo. Hacer la serie fue un sueño hecho realidad.”

Ellos ya tenían una pasión por la franquicia anteriormente. Con *Sonic* reinventaron al personaje dándole una personalidad más humana y adorable, haciéndose conectar más fácil con el espectador. Con *Castlevania*, el personaje de *Trevor Belmont* era una hoja en blanco en el juego original. Sin embargo, en la adaptación de *Netflix*, lo hicieron ver como una persona que no quiere seguir las tradiciones de su familia. Que es ser un cazador de criaturas malignas. Lo hicieron humano, dándole una personalidad despreocupada y rebelde.

En conclusión se podría afirmar que el cambio que sufrieron estas adaptaciones es muy notorio. Puesto que antiguamente no se contaba con el presupuesto adecuado para estas clases de adaptaciones que eran muy ambiciosas. Además había una cuestión de orgullo por parte de los directores; ellos al no entender el material de origen, confiaban en sus habilidades de dirigir una película en vez de consultarlo con los creadores del juego original para que los ayuden; y por consiguiente, esta película tenía inconsistencias enormes; no respetaban el material de origen por hacer lo que ellos querían, y por que no lo entendían; y tenían a millones de fanáticos enojados.

Sin embargo, los tiempos han cambiado. Ahora la producción cuenta con más dinero y los directores tienen conexiones pasadas con los juegos, son fanáticos de la franquicia original. Además, ellos tienen en cuenta que un juego es muy diferente a una película o serie debido a que el jugador ya no es el protagonista de la historia, así que no buscan hacer que el jugador sienta lo mismo al ver la adaptación. Buscan hacer sentir al fanático algo completamente diferente a lo que se juega sin perder la esencia del material original. No hacen un copia y pega de la historia del juego, hacen una historia original respetando las personalidades de los personajes que los hizo tan carismáticos con el público gamer y si no presentan alguna, crean una en base al contexto original del juego. Todo esto se debe a que los directores y productores actuales entienden el material de origen y a quienes dirigirse. Sin duda alguna estamos ante una época de redención de las adaptaciones de videojuegos en películas y series.

Referencias:

- Ascher,T & Ito,T & Nakahara,T & Moritz,N (Productores) & Fowler,J (Director). (2020) *Sonic the Hedgehog* (Película)
Estados Unidos (Paramount Pictures).
- Boyter,C & Parent,M & McGowan,D & Katakami,H (Productores) & Letterman,R (Director). (2019) *Detective Pikachu* (Película)
Estados Unidos (Warner Bros. Pictures).
- Eberts,J. & Joffé,R (Productores) & Jankel,A & Morton,R (Directores).(1993) *Super Mario Bros* (Película).
Estados Unidos (Buena Vista)
- Gaston,M. (14 de abril de 2014). One professor attempts to explain why video game movies are always bad. *Gamespot*.
Estados Unidos
Recuperado de:
<https://www.gamespot.com/articles/one-professor-attempts-to-explain-why-video-game-movies-are-always-bad/1100-6418987/>
- Lang,B. (6 de noviembre de 2018).Inside Illumination's Plans for Animated 'Super Mario Bros.' Movie. *Variety*.
Estados Unidos
Recuperado de:
<https://variety.com/2018/film/news/super-mario-bros-animated-movie-illumination-1203021006/>
- Ledford,J & Dal Chele,V & Tsujimoto,K & Wetzler,G (Productores) & Case,D & Kim,J & Peters,S (Directores). (1995)
Darkstalkers (Serie de televisión)

Estados Unidos (Graz Entertainment)

- Loughrey,C.(13 de febrero de 2020)Sonic the Hedgehog review: File this one away next to the live-action Alvin and the Chipmunks. *The Independent*
Inglaterra

Recuperado de:

<https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/reviews/sonic-the-hedgehog-review-cast-director-redesign-video-game-sega-character-a9333101.html>

- Lumb,D. (29 de julio de 2017).Netflix's 'Castlevania' showrunner Adi Shankar on nerddom and season two. *Engadget*.

Estados Unidos

Recuperado de:

<https://www.engadget.com/2017-07-29-netflix-s-castlevania-showrunner-adi-shankar-on-nerddom-and-se.html>

- Minotti, M. (9 de febrero de 2018). Nintendo's Miyamoto explains how Illumination won Mario movie rights. *VentureBeat*.

Estados Unidos

Recuperado de:

<https://venturebeat.com/2018/02/09/nintendos-miyamoto-explains-how-illumination-won-mario-movie-rights/>

- Patrick,M. (2 de junio del 2015) *Game Theory: Why Video Game Movies SUCK!* (Video)

Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=sZOby9yQAOM>

- Pressman,E & Tsujimoto,K. (Productor) & de Souza,S (Director). (1994) *Street Fighter* (Película)

Estados Unidos (MCA Universal Home Video)

- Puche,S.(16 de enero de 2020) ¿Es la época dorada para las adaptaciones de videojuegos?. *Somosxbox*

España

Recuperado de: <https://www.somosxbox.com/epoca-dorada-adaptaciones-videojuegos/848706>

- Revilla,A. (11 de noviembre de 2015).*Por qué las adaptaciones al cine de los videojuegos no funcionan (según Dross)*.(Video)

Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=Mc_y2NxW6X4

- Sonic Paradise. (13 de febrero de 2020). RESEÑA: Sonic, La Película. *Sonic Paradise*.

España

Recuperado de: <http://www.sonicparadise.net/2020/02/resena-sonic-la-pelicula.html>

- Ucal (2019). *pro.seso creativo 3.0* Lima-Perú. Ucal
- Williams,J (Productor) & Deats,S & Deats,A & Wan,S (Directores). (2017-2020) *Castlevania* (Serie de televisión). Estados Unidos (Netflix).

Anexos:

- **Anexo 1:**

Entrevista a profundidad:

Tema: Adaptación de los videojuegos a series televisivas y películas.

1. Perfil del entrevistado

Profesión: Escritor y guionista

Especialidad: Guion

Requisito:

- Que conozcan de adaptaciones de videojuegos al cine y a series.
- Ser comunicador audiovisual.

Trayectoria:

- Haber adaptado alguna obra a una película o serie.
- Haber hecho transmedia.

2. Objetivo de la Investigación:

Describir los cambios de las adaptaciones de los videojuegos a series televisivas y películas.

3. Cuestionario:

1. ¿Cómo cree usted se conserva la esencia del material original al hacer una adaptación?
2. ¿Cree usted que es necesario ser fan de la franquicia o tener algún vínculo con ella a la hora de adaptarla?
3. ¿Cree usted que para ciertas obras es más sencillo ser adaptadas a un formato de series televisivas que una película?
4. ¿Por qué cree que estas adaptaciones de videojuegos a series y películas eran mal recibidas en el pasado?
5. ¿Que cree que cambio en la producción de estas adaptaciones para ser bien recibidas por el público?
6. ¿Cómo ve el futuro para las adaptaciones de videojuegos?

- **Anexo 2:**

Observación de campo:

Observación en contexto:	
Herramienta: Ficha de Observación.	
Tema: Adaptación de los videojuegos a series televisivas y películas.	
Objetivo: Describir los cambios de las adaptaciones de los videojuegos a series televisivas y películas.	
Nombre:	Fecha: 09 / 06 / 2020
<ul style="list-style-type: none">• Aarón Enrique Herrera Baños	
Título de la adaptación:	
¿Serie o película?:	
Dirección de la adaptación:	
Producción de la adaptación:	
Guion de la adaptación:	
¿Conserva el espíritu del juego original?:	