

El cine negro en los videojuegos, el caso de *L.A. Noire* (Rockstar Games, 2011)

Film Noir in the videogames, the case of *L.A. Noire* (Rockstar Games, 2011)

Film noir em videojogos, o caso de *L.A. Noire* (Rockstar Games, 2011)

Alfonso Ortega Mantecón²⁶

239

Resumen

El cine negro es un género cinematográfico que tuvo su gran apogeo en las décadas de los cuarenta y los cincuenta en diferentes partes del mundo. Éste fue capaz de superar la barrera del tiempo, convirtiéndose en un importante antecedente de varias tendencias modernas y contemporáneas en el séptimo arte, llegando, incluso, a mostrar su influencia en el mundo de los videojuegos. Tal es el caso del juego de vídeo *L.A. Noire* (Rockstar Games, 2011). En el presente texto, se realiza un análisis de los elementos —tanto técnicos como narrativos e intertextuales— del cine negro que se encuentran presentes dentro de este videojuego, teniendo como objetivo destacar y evidenciar cómo se llevó a cabo el proceso de apropiación y adaptación de éstos para este nuevo medio.

Palabras clave

Cine; Cine Negro; Videojuegos; Géneros Cinematográficos.

Abstract:

Film noir is a cinematographic genre that had its heyday in the forties and fifties in

²⁶ Universidad Autónoma Metropolitana alfonsoortman@gmail.com

different parts of the world. It was able to overcome the barrier of time, becoming an important antecedent of several modern and contemporary trends in the seventh art, even going so far as to show its influence in the world of videogames. Such is the case of *L.A. Noire* (Rockstar Games, 2011). In the present text, an analysis is made of the film noir elements —technical and narrative and intertextual— that are present within this videogame, seeking to highlight how the process of appropriation and adaptation of these for this new medium was carried out.

Keywords:

Cinema; *Film Noir*; Videogames; Film Genres.

Resumo:

O *film noir* é um gênero cinematográfico que atingiu seu auge nas décadas de 1940 e 1950 em diferentes partes do mundo. Isto conseguiu ultrapassar a barreira do tempo, tornando-se um importante antecedente de várias tendências modernas e contemporâneas da sétima arte, chegando mesmo a mostrar a sua influência no mundo dos videogames. É o caso do videogame *L.A. Noire* (Rockstar Games, 2011). Neste texto, é feita uma análise dos elementos —técnicos, narrativos e intertextuais— do *film noir* presentes neste videogame, com o objetivo de evidenciar e demonstrar como foi realizado o processo de apropriação e adaptação para este novo meio.

Palavras chave:

Cinema; *Film Noir*; Videogames; Gêneros Cinematográficos.

El cine negro en los videojuegos, el caso de *L.A. Noire* (Rockstar Games, 2011)

1.- Introducción

En la década de 1940, un nuevo estilo cinematográfico se abrió camino en diferentes filmografías internacionales. Cintas en donde predominaban la oscuridad, las sombras, el engaño y la decadencia urbana se posicionaron periódicamente en las marquesinas de los cines estadounidenses, franceses e ingleses. El pesimismo de la entre-guerra (Crowther, 1989, p. 10) parece haberse insertado en las creaciones literarias del momento, las cuales terminaron convirtiéndose en los pilares sobre los cuales se construyeron los guiones de un centenar de filmes que recibieron el título de cine negro o *film noir*, gracias a su misma estética y a la «oscuridad» presente en las respectivas diégesis.

El cine negro estadounidense llegó a ensombrecer la alegría emanada de los característicos musicales norteamericanos en donde se invitaba a los espectadores a olvidarse de sus problemas maravillándose por las extraordinarias coreografías y piezas musicales contenidas en estas cintas. A la par, el heroísmo y la entereza moral de los vaqueros protagonistas del *western* clásico se contrapuso, directamente, con los antihéroes que ocuparon los papeles centrales de este nuevo género cinematográfico que se desarrolló con mayor fuerza durante las décadas de los cuarenta y cincuenta, llegando a tener una gran trascendencia en tendencias y géneros posteriores.

Además de los géneros y subgéneros que se derivaron del *film noir* o que cuentan con una gran influencia de éste, el cine negro ha sido capaz de trascender las barreras del campo cinematográfico para manifestarse dentro del mundo de los videojuegos, siendo el caso de *L.A. Noire* (Rockstar Games, 2011), uno de los más

icónicos y representativos. Esto se debe, en gran medida, al hecho de que uno de los objetivos del equipo realizador, fue introducir al jugador al universo del cine negro mediante una dinámica de completa inmersión tanto al ambiente como a las temáticas que caracterizaron a los filmes enmarcados en el género. Algo realmente interesante del videojuego es que fue concebido, en su totalidad, con miras de recuperar la esencia del *film noir* y no como un objetivo secundario.

En el presente artículo se realiza una identificación de los elementos comunes entre este videojuego y el cine negro, tomando en consideración tanto los aspectos técnicos y formales del lenguaje cinematográfico —como lo son la imagen, el sonido, la narración y la puesta en escena—, los arquetipos del *film noir*, así como la intertextualidad construida entre varios filmes icónicos del género y lo representado en el juego de vídeo. Esto con el objetivo de estudiar, destacar y evidenciar cómo se llevó a cabo el proceso de apropiación y adaptación de un género cinematográfico al videojuego, en este estudio de caso²⁷. Es importante señalar que el estudio de la apropiación de los géneros fílmicos en los videojuegos es un campo que no se ha explorado con fuerza, pudiendo servir esta investigación para iniciar el diálogo en los estudios que se centran en los vínculos entre el cine y los juegos de vídeo.

En primera instancia se presenta, como marco referencial una breve revisión por las peculiaridades del cine negro clásico estadounidense, prestando especial énfasis en los elementos referidos en el párrafo anterior, mismos que se convertirán en las categorías de análisis y en la metodología al momento de abordar el contenido del videojuego. Posteriormente, se procede a realizar el análisis del juego

²⁷ En este punto es preciso aclarar que el presente artículo no tiene por objetivo la realización de un análisis narratológico del videojuego, sino que busca estudiar la manifestación de las características cinematográficas del *film noir* en este soporte mediático, así como el proceso de incorporación de éstas.

de video *L.A. Noire* buscando señalar e identificar los puntos de conexión entre el género cinematográfico y éste, para poder demostrar cómo el cine negro —o algunos elementos y características de éste— se encuentran presentes en este videojuego.

2.- Marco referencial y metodológico. El cine negro o la fatalidad de la decadencia urbana

2.1 Contexto del cine negro

El cine negro, en ocasiones considerado como un género cinematográfico y en otras como un mero estilo, cuenta con un esquema que ha sido estudiado de manera considerable por autores e investigadores de diferentes partes del mundo, contando así con una vasta bibliografía con respecto a las peculiaridades y características de éste.

A continuación, se procede a hacer una revisión de los elementos más trascendentes y relevantes de este género cinematográfico, puesto que varios de éstos se presentarán de manera explícita o implícita en el contenido del videojuego *L.A. Noire*. En primera instancia, resulta indispensable abordar los orígenes de este tipo de cine.

Con respecto al surgimiento del cine negro, existe un debate entre la temporalidad comprendida por el género cinematográfico. Mientras algunos autores consideran el filme *El halcón maltés* (John Huston, 1941) como la primera manifestación del *film noir* (Vernet, 1993, p. 4), otros consideran que nace en 1945 con la conclusión de la Segunda Guerra Mundial (Crowther, 1989, p. 9). En cuanto al fin del periodo comprendido por el cine negro, se llega a identificar a *Sombras del mal* (Orson Welles, 1958) como la última obra significativa de éste o, en otros casos, se propone la llegada a una etapa de decadencia en donde la presencia del

noir fue diluyéndose poco a poco y dando pie al nacimiento de nuevos géneros cinematográficos como es el caso del *thriller* (Borde; Chaumeton, 1958, p. 143). A pesar de esta discrepancia en la delimitación temporal del cine negro, se considera a la década que parte de 1945 a 1955, como la época de apogeo de esta tendencia fílmica.

En cuanto a los antecedentes directos del cine negro, los diferentes estudios y aproximaciones a la historia de este género concuerdan en la existencia de cuatro grandes pilares que fungen como sus orígenes o raíces: 1) la guerra y la posguerra y su respectivo desencanto, 2) el realismo de la posguerra, 3) la novela negra conocida por el anglicismo *hardboiled fiction* y 4) el expresionismo alemán (Schrader, 1996, pp. 100-103).

Los primeros dos puntos señalados por Schrader se vinculan, directamente, con el contexto social en donde surgió el cine negro. Si bien durante la Segunda Guerra Mundial el cine estadounidense se rodeó de un halo propagandístico a favor de los Aliados buscando exaltar el patriotismo, una vez culminada la guerra el panorama cinematográfico cambió considerablemente:

Las cintas norteamericanas se volvieron marcadamente más sardónicas y hubo un *boom* en el cine policiaco. Por quince años habían crecido las presiones en contra del cine norteamericano optimista y, con libertad, el público y los artistas estaban ansiosos de adoptar una visión más pesimista de las cosas. La desilusión que sintieron varios soldados, pequeños negociantes y amas de casa / obreras de fábrica al regresar a la economía de los tiempos de paz fue directamente reflejada en la sordidez del filme policiaco urbano (Schrader, 1996, p. 101).

El pesimismo, la ausencia de esperanza y el crimen como única alternativa de escape en estos asfixiantes entornos urbanos se convirtieron en los temas recurrentes del cine negro, en donde las problemáticas reales de la sociedad estadounidense se hacían presentes en las cintas como bien lo expresa Vivian

Sobchack:

Es común considerar a la mejor época del cine negro como una respuesta cinematográfica pesimista a las volátiles condiciones sociales y económicas de la década posterior a la Segunda Guerra Mundial [...]. Los filmes enmarcados en el cine negro, pueden ser interpretados como dramas negativos del trauma masculino de la posguerra y la ansiedad de género provocada por la desestabilización de la economía doméstica de la cultura durante la guerra y la consecuente 'desregulación' de la relación institucionalizada y patriarcal entre hombres y mujeres. El contexto social en el que surgió el cine negro se considera como un contexto de 'transición', pudiendo identificar entre sus temas principales la recuperación de un orden patriarcal perdido y la necesidad de que el país se 'asentara' tanto literal como metafóricamente. El escenario nacional y sus respectivos personajes son ya familiares: los veteranos que regresan y tratan de reinsertarse tanto en su lugar de trabajo como en la vida familiar después de una larga ausencia; las mujeres trabajadoras que se habían percatado de que podían ser económicamente independientes durante la guerra y que se habían remitido anteriormente, no siempre voluntariamente, al hogar y a la maternidad; la retórica oficial que establece la unidad familiar y el hogar suburbano como la matriz doméstica de la democracia, incluso cuando aumentan las tasas de divorcio y la deuda personal; la ambivalencia económica y social en torno al futuro a medida que el frente interno se reconfiguró desde una economía de tiempos de guerra promoviendo la unidad social de producción y el sacrificio de una economía de paz que enfatiza los placeres privados del consumo (1998, pp. 130-131).

245

Estos conflictos y temas descritos por Vivian Sobchack, presentados en la sociedad estadounidense de la posguerra, se manifestaron recurrentemente en la filmografía del cine negro mediante la representación de veteranos de guerra que se ven involucrados en la vida criminal ante la incapacidad de retomar sus vidas previas, mujeres insatisfechas con la vida conyugal y ansiosas de libertad, así como varones nulificados y oprimidos por el sistema capitalista que vieron en la fechoría una alternativa de vida y un camino más sencillo hacia la estabilidad y bonanza. Ante todo, podría sintetizarse que una visión pesimista de la realidad será una constante dentro de lo presentado en el *film noir*.

Complementando esta visión deteriorada de la realidad fuertemente permeada por el fantasma de la guerra, el cine negro encuentra en la literatura *hardboiled* otro

pilar fundamental. La mayoría de los grandes filmes enmarcados en este género son una adaptación de las novelas más representativas de escritores como James M. Cain, Raymond Chandler, Cornell Woolrich y Dashiell Hammett, entre otros.

La crítica social y a la vida estadounidense que subyace en el cine negro se aprecia también en la fuente literaria de la mayoría de estos relatos. Se considera que «estos escritores presentaron una visión cínicamente distante del Sueño Americano, reconociendo completamente su lado más oscuro, contando con una visión y perspectiva con tintes existencialistas» (Crowther, 1989, p. 14), situación que sería aprovechada por los realizadores para explorar la psicología humana mediante la presentación de protagonistas mentalmente desequilibrados o perturbados.

El cuarto y último pilar del cine negro es el expresionismo alemán, una vanguardia cinematográfica que tuvo su auge en los años veinte y que se distinguía, principalmente, por su propuesta estética-visual, a la vez que introducía al espectador a un mundo caótico, pesimista y decadente. Las peculiaridades técnicas de esta tendencia llegaron al *film noir* estadounidense a través de los cineastas que encontraron un refugio de la guerra en América. Tal es el caso de realizadores como Fritz Lang, Wilhelm Dieterle, Otto Preminger, Edgar G. Ulmer, Billy Wilder y Robert Siodmak; quienes contribuyeron considerablemente a la industria cinematográfica americana y, sobre todo, a la estética del cine negro. Como bien lo menciona Bruce Crowther, estos directores «hicieron una contribución única al desarrollo del cine negro al aportar sus propios conceptos visuales y narrativos sobre el material literario de origen americano» (1989, p. 52).

2.2 Elementos del lenguaje cinematográfico en el cine negro

Como el mismo nombre de este género cinematográfico lo sugiere, la oscuridad

es una característica indispensable de éste. Sin embargo, se trata de una oscuridad generalizada; es decir, ésta se manifiesta tanto en el aspecto estético-visual de las cintas mediante el manejo de la iluminación y de las sombras, así como una oscuridad metafórica que subyace en este pesimismo ya mencionado previamente que se ve insertado en las respectivas diégesis. Siendo esta dualidad un elemento también presente y heredado de la vanguardia alemana.

Esta pesimista oscuridad se construye mediante la combinación de una serie de recursos visuales que introducen al espectador a la decadente vida urbana en la que transcurren las diferentes narraciones enmarcadas en el *film noir*, misma combinación que permite hablar de la existencia de un estilo visual propio y característico del género cinematográfico:

Iluminación en clave baja; el uso de los efectos del claroscuro; ángulos de cámara fuertemente marcados, ya sean bajos o altos; una composición discordante y desequilibrada; un encuadre ajustado y primeros planos que producen una sensación de contención claustrofóbica. Las películas son predominantemente urbanas, la acción se lleva a cabo durante la noche y se filma noche a noche en la locación, para producir un fuerte contraste entre la oscuridad envolvente y las fuentes de luz intermitentes (Cowie, 1993, p. 126).

Cada una de estas «decisiones» estéticas-visuales trae consigo un fuerte valor simbólico, mismos que contribuyen a la generación de un ambiente o entorno determinado o que se convierten en manifestaciones visuales de la psicología de los personajes. Como ejemplo de esto último, Crowther menciona que la mayoría de las películas se filman, casi siempre, de noche; sin embargo, incluso en «las escenas en salas bien iluminadas se presentan sombras desconcertantemente profundas, mismas que parecieran reflejar los secretos que cada uno de los personajes ha ocultado» (1989, p. 67).

Un decadente entorno urbano se convierte en el común escenario de estas

historias, mostrando —con una labor retórica y simbólica— calles desiertas siempre húmedas y escasamente iluminadas por algunos faroles situados en la lejanía, generando la ilusión de la existencia de agujeros en el pavimento en los que pareciera que los personajes pueden caer en cualquier momento, cosa que terminan haciendo metafóricamente al verse inmersos en conspiraciones, triángulos amorosos, crímenes y bajas pasiones. «El sol rara vez brilla en el mundo del cine negro [...]. Las junglas urbanas del cine negro están pobladas por almas atormentadas que acechan las calles» (Crowther, 1989, p. 10).

Al igual que en el expresionismo alemán, en el cine negro se hace presente una evidente:

Oposición entre el blanco y el negro, una oposición que es válida no sólo en términos de contraste de luz, sino también en término de la relación entre la extensión de las áreas oscuras y la escasez de áreas fuertemente iluminadas, así cómo la presencia de sombras desproporcionadas que acompañan a los personajes (Vernet, 1993, p. 7).

A la vez, en el cine negro se optó por la utilización de ángulos de cámara poco convencionales como podría ser el caso de las tomas en picado, contra-picado y el mismo uso del denominado plano holandés. Este manejo de la iluminación y el alejamiento de convencionalismos en lo que se refiere a la angulación de la cámara gozan de un valor dramático y narrativo dentro de las respectivas tramas, así como dentro del mismo ambiente creado por el *film noir*, heredado del expresionismo alemán.

Pasando al campo sonoro, el sonido en el cine negro goza también de un importante valor narrativo y simbólico. En este rubro es preciso hacer una distinción entre el uso de la música diegética y la extra-diegética, puesto que cada una cuenta con sus peculiaridades en el *film noir*.

En lo que se refiere a la música diegética, es decir, aquélla que goza de una presencia “real” dentro del mundo cinematográfico presentado en el filme y que puede ser “escuchada” por los diferentes personajes del relato, existe un predominio del jazz. Como señala Mark Brownrigg, «el uso del jazz se convertirá en un ícono de los Estados Unidos urbanos, específicamente el jazz más *sexy* se presentará desde el *film noir* en la década de 1940 hasta los dramas metropolitanos de la década de 1950» (2003, p. 55).

La presencia diegética del jazz en el cine negro se evidencia en varios de los filmes más icónicos del género, como lo podría ser el caso de *Gilda* (Charles Vidor, 1946), en donde se presentan varios números musicales pertenecientes al jazz en un casino. ¿Por qué esta predilección hacia este género musical? Al encontrarse en un periodo de importante desarrollo del jazz, la presencia de éste en los filmes de los 40 y 50 les confiere a las cintas un sentido de la época (Brownrigg, 2003, p. 219), como un recordatorio sonoro al espectador de aquel entonces, de que lo que está ocurriendo en la pantalla tiene lugar en una espacio-temporalidad no muy distante a la propia. En este sentido, el *film noir* y el jazz van de la mano.

La otra faceta del sonido en el cine negro se encuentra ocupada por la música y el sonido extra-diegético; en otras palabras, la pista sonora que no forma parte directa de la narración y que sólo es escuchada por los espectadores, no por los protagonistas de la cinta. Para Steve Neale esta música «se utiliza para complementar los estados psicológicos de los personajes más que para reforzar la acción en la pantalla» (2000, p. 173). Siguiendo esta lógica, la música extra-diegética contribuye a la concepción y creación del personaje, permitiendo al espectador adentrarse en su psicología y en sus intenciones.

El manejo del tiempo y de la narración en el cine negro cuentan con una serie

de características y peculiaridades que lo distinguen de otros géneros cinematográficos y que, a la vez, contribuyen a la generación de sorpresa o misterio por parte del espectador involucrándolo, fuertemente, en los hechos que se presentan en las respectivas historias. En estos rubros, los diferentes teóricos y estudiosos de esta corriente fílmica, identifican la abundancia de *flashbacks* y la presencia de una *voice-over*.

Para Elizabeth Cowie, el *film noir* cuenta con una estructura narrativa compleja, la cual se manifiesta a través:

«Del uso de *flashbacks*, por ejemplo, y de la *voice-over*, así como el frecuente cambio del punto de vista del personaje, y la estructura narrativa-investigativa, que requiere la presentación de un enigma, o varios, que el filme intenta resolver. La complejidad narrativa de estas películas se deriva de la duplicación de la estructura investigativa, con historias dentro de otras historias, por lo cual la investigación de un enigma enmarca otro» (1993, p. 126).

Asimismo, para Steve Neale, el uso del *flashback* y de la *voice-over* permite al espectador adentrarse más en la psicología y en el mismo pasado de los personajes:

«Los *flashbacks* y las *voice-over*, cuando se utilizan en el cine negro, se usan normalmente para centrar la atención en uno o más de los personajes y para producir una conciencia intensa —así como una profunda curiosidad— sobre sus estados mentales y emocionales. [Mediante la utilización de estos recursos] se presta atención a los pensamientos y sentimientos de, al menos, un personaje principal» (2000, p. 168).

El manejo de los *flashbacks* es diverso en el cine negro. Por una parte se encuentran los filmes, como es el caso de *Pacto de sangre* (Billy Wilder, 1944), que son, en sí mismos, un gran salto al pasado, que es la temporalidad en donde se desarrolla gran parte de la historia. Es decir, se comienza en un tiempo presente

que se ve prontamente interrumpido por el *flashback* y que será retomado en los últimos minutos del metraje.

De igual manera se presentan otras películas con la presencia de un *flashback* —o varios— en determinados momentos de la historia, con el fin de profundizar en el pasado de un personaje o en un acontecimiento que ocurrió tiempo atrás y que repercute en los personajes del filme.

En cuanto al narrador, en la mayoría de los casos es uno de los personajes centrales del filme quien también se hace cargo de este papel mediante la presencia de una *voice-over*. Cabe señalar el predominio del narrador homodiegético sobre el heterodiegético en el cine negro. Asimismo, la presencia de un narrador suele acompañarse de la utilización de *flashbacks*, así como de la implementación de una cámara subjetiva (Heredero y Santamarina, 1998, p. 246).

2.3 Arquetipos del cine negro

En el ámbito narratológico, el cine negro trajo consigo una serie de transgresiones —o innovaciones disruptivas a la hegemonía— al momento de presentar una serie de nuevos esquemas o arquetipos que abundarían en la mayoría de los filmes pertenecientes al género. Un primer elemento a considerar es la ambivalencia de los personajes, «en el *film noir*, no se presenta un simple conflicto entre los buenos y los malos. Aquí únicamente existen los malos y los ambiguos» (Crowther, 1989, p. 12). Como una manifestación más del halo de pesimismo que circunda al cine negro, los héroes no existen en este universo cinematográfico.

El papel del protagonista se encuentra ocupado, en la mayoría de los casos, por un varón. Se trata de un personaje solitario y aislado —tanto física como psicológica o mentalmente— de quienes lo rodean (Crowther, 1989, p. 10), en donde pareciera

no «encajar» con las personas que conforman su círculo más cercano. En este sentido, se trata de un hombre «que lucha contra los demás hombres, que sufre alienación y desesperación, siendo seducido por mujeres fatales y falsas» (Cowie, 1993, p. 122).

Asimismo, dentro de este esquema o arquetipo, se evidencia una gran inestabilidad en los personajes protagónicos. Con problemas para distinguir el bien del mal, terminan, en la mayoría de los casos, inclinándose peligrosamente hacia el crimen y el engaño, un lugar del que difícilmente podrán escapar ilesos o libres de cualquier cargo. «No importa qué tanto lo intenten, los *héroes* [sin cursivas en el original] del cine negro nunca podrán escapar de su pasado» (Crowther, 1989, p. 12). Se trata de personajes ambiciosos, ansiosos de poseer riquezas económicas, sociales y emocionales; anhelando escalar hacia los puntos más altos de la pirámide social, cueste lo que cueste. En este arquetipo poco queda de los héroes del *western* que tenían, perfectamente, definida su inclinación moral hacia el bien a la usanza de un Robin Hood dispuesto a ayudar a los marginados y a combatir al crimen y a quienes cometían algún abuso de poder.

Complementando al antihéroe del *film noir*, llegó al cine un arquetipo que otrora se había manifestado en la literatura, la mitología y en diferentes expresiones artísticas como el teatro y la ópera misma: la *femme fatale*. En este cine, se presenta a una mujer calculadora, manipuladora, cruel que no teme utilizar su atractivo físico y sexual para conseguir sus objetivos. Se trata de una mujer que sabe lo que quiere y que alcanzará su objetivo cueste lo que cueste, sin importarle los obstáculos —sean situaciones u otros personajes— que deba remover de su camino. Todo esto lo hará a sabiendas de que posee la mejor arma para salir adelante en este mundo gobernado por los varones: su inteligencia y su cuerpo

(Crowther, 1989, p. 115).

Siguiendo esta idea, Giulia Colaizzi define al cine negro como un género:

Poblado por mujeres ambiciosas, deseantes, volcadas en cambiar su situación y en hacer acontecer cosas, mucho más interesadas en el poder (el económico, el sexual) que en la tranquilidad del hogar. Pensemos en filmes como *Pacto de sangre* (Billy Wilder, 1944), *El abrazo de la muerte* (Robert Siodmak, 1949), *El extraño caso de Martha Ivers* (Lewis Milestone, 1946), entre muchos. Pero en este caso, su deseo las convierte en un peligro para el hombre al que quieren (dicen querer) y para ellas mismas y, generalmente, en víctimas de su propia ambición. En estas películas, el desenlace final se configura según el modelo del <<castigo>>; su ambición las perderá y perderán todo: el dinero, el hombre y hasta su vida (2007, p. 45).

En varios filmes pertenecientes al género, se plantea la existencia de un triángulo amoroso conformado, casi siempre, por el protagonista —el antihéroe ya descrito párrafos atrás—, la *femme fatale* que se encuentra comprometida o atada a otro hombre, generalmente de mayor edad y fungiendo como representante de la autoridad patriarcal (Vernet, 1982) de la cual la mujer buscará escapar con ayuda del primero. De esta manera se configura el que será el problema central de varias cintas entre las que destacan *Pacto de sangre* y *El cartero llama dos veces* (Tay Garnett, 1946).

Varios estudios desde la teoría de género han considerado al *film noir* como una tendencia cinematográfica que se destaca por la misoginia presente en la representación de los personajes femeninos en sus respectivas tramas. En este rubro es posible encontrarse con una dualidad importante de destacar (Barnes-Smith, 2015, p. 19). En primera instancia se encuentran presentes las mujeres que se mantienen ancladas a la performatividad custodiada por el orden patriarcal; es decir, las féminas que se encuentran al pendiente de sus maridos y permanecen en su papel de apacible y servicial ama de casa.

Este primer modelo se contrapone directamente con el de la mujer fatal, la mujer

que quiere librarse del control masculino y ganar cierta independencia de éste. En esta lucha, la *femme fatale*:

No se plantea investigaciones, estudios, preparación cualificada, ni siquiera —si aceptamos su marginalidad— el sueño de ascender por medio del trabajo; emotivamente no se plantea cultivar amigos, ni fundar una familia (rarísimas veces) ni parir hijos, ni conservar raíces. Su móvil directo es el dinero (Belluscio, 1996, p. 119).

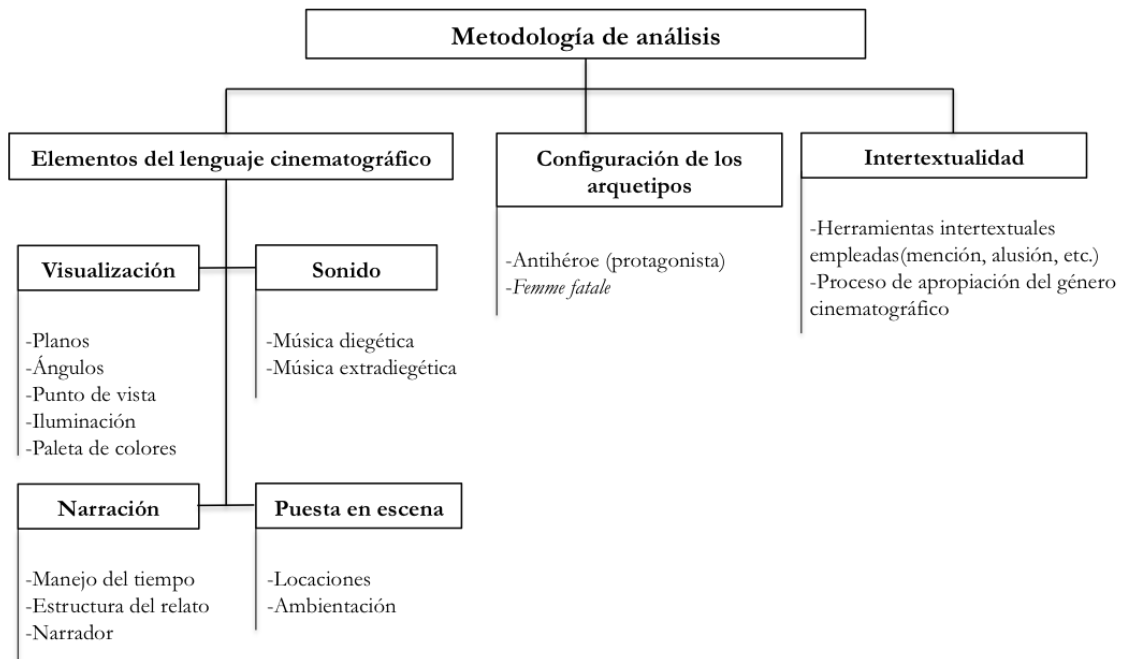
El mismo esquema del castigo presentado en el cine negro y mencionado por Colaizzi se encarga de coartar las intenciones de la *femme fatale* y, a la vez, muestra que la mujer que intenta alejarse del patriarcado está destinada al fracaso, punto del que parten varios estudios que exaltan la misoginia del *film noir*.

La oscuridad —tanto visual como moral— y el pesimismo presentes en el cine negro se manifiestan en los filmes de principio a fin. En este sentido, no hay un ápice de optimismo o de felicidad en la vida de los protagonistas, como si sobre ellos se posara un signo de fatalidad que los acompañará en todo momento. La mayoría de los desenlaces de los filmes presentan la muerte del personaje principal, su captura por las autoridades policíacas o la caída de éste en un estado de locura, situaciones que reafirman la imposibilidad del antihéroe de escapar de su destino. En el *film noir* es casi imposible hablar de finales felices.

Como conclusión de este apartado, podría afirmarse que el cine negro fue un género cinematográfico íntimamente vinculado con el contexto y el sentir social en el que nació, siendo capaz de representar, tanto visual como simbólicamente, una visión decadente y pesimista de la realidad urbana en la que los personajes parecieran encontrarse atrapados en una jungla de asfalto de la cual es imposible escapar.

Una vez realizado este breve recorrido por las características del cine negro, se procede a tratar directamente el contenido del videojuego *L.A. Noire* buscando

exaltar y destacar los elementos del género cinematográfico que fueron retomados y apropiados por esta obra mediática analizando los elementos descritos hasta el momento y expuestos en el siguiente esquema. Cabe señalar que se analizó el juego de vídeo en su totalidad (tanto *cutscenes* como el *gameplay*).



Esquema 1. Metodología de análisis del videojuego *L.A. Noire*. Elaboración propia.

3.- Desarrollo y argumentación. *L.A. Noire* trasladando al jugador al mundo del cine negro

3.1 Sobre el videojuego

L.A. Noire es un videojuego que fue desarrollado por Team Bondi y distribuido en 2011 por Rockstar Games, la compañía famosa por la creación de los videojuegos de *open-world* o mundo abierto *Grand Theft Auto*, así como por *Red Dead Redemption* (el cual tiene una gran influencia del *western*). El proyecto corrió a cargo del director Brendan McNamara, quien es uno de los fundadores de Team Bondi y también fungió como director de otro importante proyecto conocido como *The Getaway* (2002).

El *gameplay* o dinámica de juego de *L.A. Noire* es bastante peculiar, puesto que conserva algunos elementos de sus predecesores distribuidos por Rockstar Games, pero trae consigo unas modificaciones al esquema manejado por la compañía, modificaciones que se ciñen o relacionan de manera directa con la historia narrada y la misma apropiación al cine negro presentada en el videojuego.

Mientras que en los juegos de la saga *Grand Theft Auto* o en *Red Dead Redemption* se presenta la idea de un mundo abierto (*open-world*) en el que el jugador puede recorrer los escenarios —generalmente extensos—, interactuar con otros personajes controlados por el mismo código bajo el que fueron programados y acceder a dinámicas de juego sin encontrarse necesariamente dentro de alguna misión en la que progrese la historia o trama central; en *L.A. Noire* se limita esta libertad impidiendo al usuario explorar los escenarios sin encontrarse dentro de un capítulo particular o misión.

Mediante esta dinámica de limitar el mundo abierto, el jugador se ve obligado a seguir la trama principal de manera lineal pudiendo hacer pequeñas pausas o interrupciones a la narración para acceder a misiones secundarias, así como a exploraciones menores del escenario que, a menudo, culminan con la obtención de un logro (*achievement*) que les da un mayor puntaje como usuarios o, simplemente, les permite adentrarse un poco más en la historia de alguno de los edificios o paisajes que son recreados en el videojuego.

De igual manera, se penaliza el puntaje del jugador si éste agrede, hiere o asesina —sea de manera accidental o premeditada— a las personas que deambulan por la calle, puesto que el usuario controla a un policía o detective cuya función es mantener el orden en las calles de Los Ángeles. Siendo éste un elemento que se contrapone en demasía con el *gameplay* de sus predecesores como *Grand*

Theft Auto en donde el jugador que cometa algún crimen, comenzará a ser perseguido por las autoridades correspondientes, pudiendo escapar de éstas sin mayores complicaciones. En este sentido, la supuesta moralidad que se atribuye al personaje principal del videojuego terminó modificando esta dinámica de juego predominante en el *open-world*.

Otros elementos importantes a destacar del *gameplay* de *L.A. Noire* se relacionan con la estructura narrativa del juego mismo. Éste se encuentra dividido en varias misiones comúnmente centradas en la resolución de un caso o crimen cometido en las calles de Los Ángeles. El jugador, controlando casi siempre a Cole Phelps, el personaje principal, deberá investigar la escena del crimen en busca de pistas o indicios acerca de lo ocurrido, interrogar y cuestionar a los testigos o sospechosos, así como proceder a la captura o persecución de los culpables y criminales.

Para desplazarse por el extenso mapa, el jugador podrá optar por trasladarse en vehículos de la policía y de los detectives, así como en autos de civiles en algunas ocasiones, u optar por caminar por las aceras de Los Ángeles entre los demás habitantes de la ciudad.

Asimismo, en *L.A. Noire* se presenta un notorio predominio de las escenas de vídeo o *cutscenes* —también llamadas cinematáticas—, en donde el usuario es incapaz de interactuar con lo que se presenta ante él en la pantalla, fungiendo como un mero espectador como si se tratara de una experiencia televisiva o cinematográfica. De igual forma, la abundancia de diálogos y conversaciones llega a limitar la intervención del jugador en la dinámica del *gameplay*, pudiendo afirmar, así, que la narrativa y la historia que busca ser contada —tanto la principal como las subtramas— cuentan con una preponderancia sobre la interacción del usuario.

Dejando a un lado la dinámica del juego, es preciso presentar una síntesis de la trama de *L.A. Noire*, la cual se encuentra anclada y sujeta a las convenciones y temáticas características del cine negro ya referidas con anterioridad en el apartado previo. La narración del videojuego, ambientada en 1946 y 1947, se centra en Cole Phelps, un antiguo combatiente de la Segunda Guerra Mundial que ha regresado a los Estados Unidos para incorporarse al Departamento de Policía de Los Ángeles. Tras resolver algunos casos que implican asesinatos, robos y tráfico de armas y drogas, el protagonista va ascendiendo en su carrera como detective, pasando por diversos departamentos como lo son Tráfico, Homicidios, Antivicio e Incendios. Simultáneamente, algunos de los casos a resolver van vinculándose con su pasado como marine.

En el párrafo anterior salen a la luz varias de las temáticas y puntos comunes de los filmes enmarcados en el cine negro. El fantasma de la guerra se manifiesta de manera directa en el personaje principal, un veterano que ha regresado a su país en busca de dejar atrás lo vivido en el campo de batalla y buscando empezar desde cero. Sin embargo, Los Ángeles se encuentra lejos de ser el lugar pacífico e idílico esperado por el antiguo combatiente.

Los numerosos casos investigados por Phelps remontan a las temáticas propias del *film noir*, pudiendo identificar entre éstas los comunes triángulos amorosos, los crímenes motivados por el cobro de una cuantiosa indemnización, el tráfico de drogas y armas, conspiraciones comunistas, traiciones y altercados vinculados con el mundo de la fama y Hollywood.

El pesimismo y la decadencia urbana también se hacen presentes en *L.A. Noire*, la ciudad misma pareciera haber surgido de las películas del cine negro, puesto que en sus numerosos callejones, en edificios desolados en los que únicamente

resuenan los pasos de los protagonistas y las oscuras calles iluminadas por escasos faroles y la constante lluvia se ocultan aquellas almas atormentadas mencionadas por Bruce Crowther.

Toda la acción se desarrolla en la ciudad de Los Ángeles, una urbe en donde cohabitan el vicio, la corrupción, la fama, el pecado y el crimen. En los mismos créditos iniciales del videojuego, se introduce al jugador al espacio y tiempo en el que ocurrirá la historia, exaltando, sobre todo, el papel fundamental que ocupa la ciudad en la narrativa:

Una ciudad al borde de la grandeza. Un nuevo tipo de ciudad, basada en el automóvil y no en el hombre. El auto, símbolo de libertad y de vitalidad. Donde cada hombre tendrá su hogar y dispondrá de espacio para respirar lejos de las miradas de sus vecinos. Una ciudad en la que el hogar del hombre es su castillo, un sueño cumplido gracias a la victoria. Una ciudad de oportunistas. La ciudad de los sueños donde Hollywood forjará las ideas y deseos de todo el planeta. La ciudad urbe de pioneros. La ciudad de soñadores. Una ciudad encubierta, donde no todo es lo que parece. Una ciudad del siglo XX que se convertirá en un modelo para el mundo. Una ciudad sin fronteras que llegará hasta donde alcanza la vista (Hirani, Choi y McNamara, 2011).

Como bien se menciona en esta introducción, en la ciudad representada en el cine negro y en el mismo videojuego, no todo es lo que parece. La ciudad que en el día puede parecer un sitio estable, pacífico e idílico, por las noches se convierte el escenario de violentos crímenes y demás fechorías.

En lo referente al diseño de producción del videojuego, mismo que funge como impulsor del aire pesimista en el que se busca involucrar al jugador, el equipo detrás de *L.A. Noire* realizó una minuciosa investigación para recrear la ciudad de Los Ángeles tal y como era a finales de la década de los 40, todo esto a través de la revisión de “guías callejeras y fotografías aéreas” (Rockstar Games, 2018).

El papel narrativo que juega el mismo entorno es especificado en el mismo sitio web del videojuego, en el que se da a entender lo que buscaron los realizadores

con un diseño de producción tan meticuloso y fiel a la época en la que se encuentra ambientado éste:

El objetivo de *L.A. Noire* es que el jugador se sumerja en una recreación oscura y sumamente realista de la ciudad de Los Ángeles de los años 40, así que hemos realizado un meticuloso trabajo de desarrollo para reunir y reflejar un mundo digital lo más preciso posible. La excelente captura de movimientos, la innovadora tecnología de reconocimiento facial MotionScan, y una investigación y diseño de producción apasionados han sido algunos de los esfuerzos realizados para convertir este juego en una experiencia interactiva fabulosa. El equipo de Bondi viajó a Los Ángeles para visitar lugares históricos de todo tipo, reliquias de la ciudad que se conservan, en mayor o menor medida, tal y como eran hace 60 años. Tomaron infinitas fotografías de referencia para reunir información sobre muchos de los lugares que visitarás como Cole Phelps, detective de la policía de Los Ángeles. El diseñador de producción de Team Bondi, Simon Wood, y el jefe artístico Ben Brudenell buscaron localizaciones (*sic.*) perfectas para el juego. Un gran ejemplo es el decadente edificio de viviendas que aparece en el caso de Tráfico 'Al volante', donde el escenario del juego es prácticamente una réplica perfecta del hotel Barclay de Los Ángeles, que se ha utilizado como localización (*sic.*) en varias películas de Hollywood. 'A veces no ha mejor sustituto que la vida real', afirma Wood. 'Ben fotografió cada centímetro de ese hotel'. El producto final de las localizaciones (*sic.*) del juego, tanto interiores como exteriores, es una amalgama entre el material de referencia original y la inspiración artística (Rockstar Games, 2018).

260

En el recorrido que hace el jugador a través del detective Phelps por las calles de Los Ángeles, es posible encontrarse con numerosos edificios y sitios icónicos que realmente existieron o existen hasta la actualidad en esta ciudad, siendo la Biblioteca Pública de L.A., el Musso & Frank Grill, el Hotel Roosevelt, el set de *Intolerancia* (1916) de David W. Griffith²⁸ y los pozos de brea La Brea de Wilshire algunos de los casos más representativos de esta recreación.

²⁸ Pese a que el decorado del set de *Intolerancia* se destruyó antes de la década de los 40, "el lugar se incluyó en *L.A. Noire* como un escenario anacrónico intencionado donde desarrollar una divertida escena del juego... y como guiño a este gran pedacito de la historia de Hollywood" (Rockstar Games, 2018).



Imagen 1. Imagen obtenida del videojuego *L.A. Noire* (Rockstar Games, 2011).

Como se puede apreciar en lo descrito por el mismo equipo de producción del videojuego, uno de los principales objetivos era presentar al usuario una ciudad de Los Ángeles lo más fidedigna y cercana a la realidad. Esto último puede ser equiparado con el deseo de presentar historias y situaciones realistas en el cine negro mencionado por Schrader, en donde se dejaban a un lado escenarios y héroes poco habituales para dar pie a narraciones que se desarrollaran en sitios comunes y reales, como lo son las calles, con gente común que fácilmente podrían ser encontrados caminando en la acera o habitando alguna casa de algún distrito de los Estados Unidos. En este sentido, tanto el *film noir* como el videojuego, buscan dotar al espectador o jugador un aire de cercanía con el mundo que es representado en la pantalla.

3.1 El lenguaje cinematográfico en *L.A. Noire*

Esta construcción del entorno y del escenario se verán complementados por la manifestación de otros recursos técnicos y formales del lenguaje cinematográfico que también se presentan en *L.A. Noire*. A continuación, se procede a abordar lo concerniente a la imagen y la puesta en escena.

La construcción visual de este videojuego remite, directamente, al referente

cinematográfico. La oscuridad, la lluvia y las calles empapadas en donde la luz rara vez ilumina con totalidad a los personajes forman parte de los escenarios por los cuales el protagonista se ve obligado a transitar en aras de resolver los casos y crímenes que le han sido encomendados.

En cuanto a los planos, se tiende a recuperar los ángulos picados, contrapicados, holandeses, así como las tomas subjetivas comunes y característicos del cine negro. Estas angulaciones de la cámara contribuyen a transmitir al jugador la inestabilidad, tensión y suspenso requeridos por el mismo entorno en el que transcurren los hechos, así como aprovechar las mismas líneas y patrones que el mismo entorno urbano les proporciona para la composición visual.

Las tomas subjetivas son empleadas, en la mayoría de los casos, para ocultar la identidad de un personaje —tal y como se empleó en las cintas *La dama en el lago* (Robert Montgomery, 1946) y *La senda tenebrosa* (Delmer Daves, 1947)—, casi siempre un asesino.

Las sombras y el claroscuro ocupan un papel relevante dentro de la composición visual de *L.A. Noire*. Tal y como ocurre en el referente cinematográfico, en el videojuego se opta por una iluminación de clave baja tanto en exteriores como en interiores. Las sombras guardan un valor simbólico y narrativo llegando, en ocasiones, a ocultar la identidad del asesino o a fungir como una elipsis de contenido para no mostrar al jugador una escena con violencia demasiado explícita.

A pesar de que una parte considerable del juego tiene lugar a la luz del día, los momentos climáticos de la trama tienen lugar en la noche, momentos en los que se recupera la esencia visual del *film noir* mediante la exaltación de las sombras humanas bajo las tenues luces de los faroles, así como el húmedo pavimento por el que el protagonista deberá transitar o caminar. Por otra parte, las intermitentes

luces color neón provenientes de las marquesinas de edificios, cines, hoteles y bares son capaces de trasladar al jugador a la vida nocturna urbana representada en el cine negro, siendo *Mala mujer* (Fritz Lang, 1945) un importante referente fílmico en el rubro de la iluminación citadina.

Finalmente, resulta importante mencionar que en el videojuego se optó por la utilización del color aún cuando se pudo inclinarse por la decisión estética de recuperar el blanco y negro característico del *film noir*. Sin embargo, la paleta de colores seleccionada no hace uso de tonos brillantes, sino que se prefirió una gama que se distinguiera por cierta frialdad y sobriedad.



Imagen 2. Imagen obtenida del videojuego *L.A. Noire* (Rockstar Games, 2011).

Pasando al campo sonoro, en *L.A. Noire* es posible identificar las dos tipologías de sonido abordadas y descritas previamente. En lo que se refiere a la música diegética, ésta tiende a presentarse al momento en el que el protagonista aborda un vehículo —siendo la radio del auto la fuente de la música— o en las escenas que tienen lugar en el club de jazz Blue Room —en donde ésta es interpretada por una banda de músicos o por una vocalista que juega un papel importante en la historia.

La música diegética se caracteriza por encontrarse enmarcada en la

periodicidad contemplada por el videojuego; es decir, de 1946 a 1947, siendo el jazz el género predominante. Para la creación del *soundtrack* de *L.A. Noire* se recuperaron canciones de la época interpretadas por Tex Williams, Ella Fitzgerald, Bing Crosby, Louis Armstrong, Peggy Lee, entre otros. De esta manera, esta tipología musical anclada en el jazz, de acuerdo a lo mencionado por Brownrigg previamente, le da al juego, tal y como lo hizo con el cine, un sentido de la temporalidad en la que ocurren los acontecimientos.

El manejo de la música extra-diegética en el videojuego también cuenta con similitudes con lo presentado en el cine. Ésta, además de contribuir a la construcción del ambiente y de la situación, tiende a reflejar y complementar el estado psicológico de los personajes o revelar al espectador las intenciones de éstos. En concreto, esto se evidencia, tal y como se explicó en el apartado anterior, en la representación de la *femme fatale*. Al momento en el que ésta hace su aparición y se relaciona con el protagonista, tiende a predominar una banda sonora compuesta principalmente por saxofones, instrumentos que construyen un ambiente de seducción que circunda a la mujer fatal en sus múltiples apariciones.

La apropiación que *L.A. Noire* realiza del cine negro se aprecia en el mismo manejo que hace del tiempo y de la narración. Así como en múltiples filmes, los *flashbacks* son un recurso importante y característico, en el videojuego éstos forman parte medular de la historia. Antes de cada caso a resolver, se presenta una breve cinemática —con un filtro y en blanco y negro— que remonta a la vida de Cole Phelps durante su participación en la Segunda Guerra Mundial. Esta línea narrativa que puede resultar inconexa a un inicio con el resto de la trama situada en el «presente», termina adquiriendo gran relevancia conforme se aproxima el desenlace del juego, en donde las dos líneas terminan uniéndose y confluyendo,

permitiendo al usuario entender el porqué de determinadas actitudes y comportamientos por parte del protagonista.

Este manejo de los *flashbacks*, preciso, puntual y racionado, permite al jugador adentrarse en la psicología y en las mismas emociones del personaje principal, tal y como lo sugirió Neale con respecto a la utilización de estos recursos en el *film noir*. De esta manera, conforme progresa la trama en ambas líneas narrativas y temporales, el usuario va completando la vida de Phelps, no sólo en lo concerniente a lo que experimentó en el pasado, sino también en torno a sus propios demonios internos.

La narración de *L.A. Noire* puede ser considerada como episódica; es decir, se encuentra dividida en capítulos que hacen alusión a los diferentes casos asignados a Cole Phelps, entre los cuales llegan a transcurrir varios días o meses. Éstos se anuncian al jugador mediante la presentación de un intertítulo con el nombre del episodio, así como una leyenda que le permita situarse temporalmente con respecto a los acontecimientos de la trama.

Varios de estos episodios se encuentran introducidos por la voz en *off* de un narrador heterodiegético, el cual se encarga de apoyar a la contextualización del tiempo y espacio en donde se desarrolla la acción, así como a brindar detalles sobre los personajes y sus respectivas emociones y sentimientos. En este punto, es posible identificar una disonancia con el esquema imperante en el cine negro. Mientras que en los filmes la figura del narrador llega a recaer en uno de los personajes centrales de la trama, en el videojuego se optó por conservar este elemento característico, pero de manera heterodiegética.

3.3 Los arquetipos en *L.A. Noire*

Una vez abordada la composición técnica-estética de *L.A. Noire* es preciso

proseguir con el manejo dado a los arquetipos característicos y icónicos del *film noir*. En el videojuego, la configuración de los protagonistas (antihéroes) no dista en demasía de lo presentado en las películas. Cole Phelps es introducido en los primeros capítulos como un policía —prontamente ascendido a detective— que, aparentemente, tiene una rectitud moral y una pulcra carrera con los marines en la Segunda Guerra Mundial, en donde se hizo acreedor a una Estrella de Plata por sus méritos. No obstante, conforme progresa el juego, el oscuro pasado de Phelps y sus respectivos fantasmas comienzan a salir a la luz y a atormentarlo. En uno de los clímax narrativos, se revela al usuario que detrás del protagonista, otrora concebido como un héroe, yace el culpable directo de una masacre de civiles inocentes en un hospital de Japón.

De igual manera, el matrimonio de Phelps y la relación de éste con sus dos hijas se ven truncados gracias a un amorío que el protagonista sostiene con la cantante del club de jazz Blue Room, Elsa Lichtman, situación que también «degrada» ante el jugador la integridad moral y ética del personaje posicionándolo, a estas alturas del videojuego como un antihéroe, a la vez que se reafirma lo dicho por Crowther con respecto a que el personaje central del cine negro jamás podrá escapar de su pasado.

La soledad y la alienación atribuidas a los protagonistas del *film noir* se manifiesta del mismo modo en Cole Phelps. El jugador únicamente conoce del antihéroe lo que se le presenta a través de los *flashbacks* y lo que éste mismo revela en los escasos diálogos que tiene con los demás detectives, siendo, en la mayoría de los casos, comentarios superfluos y sin mayor trascendencia acerca de su pasado como marine. Se puede apreciar que se trata de un personaje que únicamente vive de sus antiguas glorias en la guerra y que ve en su nuevo trabajo

en Los Ángeles una forma de preservar éstas.

Siguiendo este hilo, el jugador descubre la existencia de la familia del Phelps hasta el momento en que se da la escisión con ésta tras el romance que el protagonista sostiene con Elsa Lichtman. Anteriormente, no se había hecho mención del núcleo familiar al que pertenecía, como si éste no gozara de importancia alguna para él. A pesar de haber contado con una esposa y dos hijas, Phelps se sentía solo e insatisfecho con su realidad.

La *femme fatale* característica del cine negro no se encuentra ausente de la trama de *L.A. Noire*. Ésta llega a manifestarse en diferentes personajes secundarios a lo largo del videojuego. En varios de los episodios que integran la historia, se presentan a mujeres que seducen a sus parejas o amantes, buscando que cometan algún crimen, tal y como ocurre en los filmes referidos previamente en la cita de Giulia Colaizzi.

Asimismo, el personaje de Elsa Lichtman, una alemana residente en Los Ángeles, llega a ocupar el papel de la mujer fatal durante algunos capítulos de la historia, siendo la responsable directa de la ruptura del protagonista con su familia. No obstante, este personaje sufre un cambio considerable en la narrativa, pasando de ser una antagonista o seductora *femme fatale* a una mujer ansiosa de que se castigue a aquéllos que obraron mal y perjudicaron a sus allegados. En este sentido Elsa se aleja del esquema clásico del arquetipo tal y como ocurre con el personaje femenino del filme *Gilda* o en varias de las interpretaciones de Marlene Dietrich en la década de 1930.



Imagen 3. Imagen obtenida del videojuego *L.A. Noire* (Rockstar Games, 2011).

La dualidad femenina en el cine negro exaltada por Barnes-Smith también se aprecia en el videojuego. Así como es posible identificar a las mujeres fatales en diversos momentos de la trama, también destacan los personajes femeninos que ocupan el papel de amas de casa al pendiente de sus maridos e hijos, doblegadas ante la autoridad patriarcal.

Al contar con un esquema y una estructura técnica-narrativa proveniente del *film noir*, resultaba preciso que el desenlace de la historia presentada en *L.A. Noire* se adecuara a la usanza y tradición del género cinematográfico en donde el pesimismo era uno de los componentes principales. El videojuego concluye con la muerte del protagonista y con su respectivo funeral. Por más que se enfrentó a sus fantasmas del pasado e intentó redimirse, Phelps terminó sucumbiendo al esquema de castigo habitual de esta tendencia cinematográfica.

3.4 Intertextualidad en *L.A. Noire*

L.A. Noire, además de realizar la apropiación de estos recursos característicos del cine negro, se permitió la inserción de numerosas referencias a las películas, situaciones y personajes icónicos de este género a través de varias estrategias y recursos intertextuales en diferentes momentos del juego. A continuación se

presentan algunas de las menciones y alusiones más evidentes que fueron incorporadas a la trama del videojuego a manera de homenaje al *film noir*.

A lo largo de todo el *gameplay*, conforme el personaje principal recorre Los Ángeles en sus casos, es posible encontrarse con varios cines, en donde se anuncian en las marquesinas las películas en exhibición, entre las que es posible identificar filmes como *Peligros del destino* (Edgar G. Ulmer, 1945), *La dama de Shanghái* (Orson Welles, 1947), *Retorno al pasado* (Jacques Tourneur, 1947) y *Larga es la noche* (Carol Reed, 1947). En este caso, además de fungir como un homenaje a estas cintas, la mención de los títulos en las marquesinas de los cines guarda un valor simbólico similar al de la música diegética posicionando o ubicando al jugador en una temporalidad determinada.

Una situación similar se presenta con varios de los logros —o *achievements*— desbloqueables, los cuales llevan consigo el nombre de algún filme enmarcado en el género y en la misma época. Por mencionar un caso, si el jugador logra derribar a un sospechoso que huye y éste cae al pavimento, se obtendrá el logro denominado *Jungla de asfalto*, haciendo una alusión, al filme homónimo de John Huston (1950).

Por otra parte, varios de los casos que debe resolver el protagonista se asemejan bastante con las tramas y conflictos presentados en los filmes icónicos del cine negro. Ejemplificando esto, se podría hablar de la esposa y del amante que pactan asesinar al marido de ésta para poder cobrar una indemnización o seguro de vida, haciendo que todo parezca un accidente; así como el homicidio “disfrazado” de un accidente vial, entre otros incidentes similares que forman, por sí mismos, el conflicto central de varias cintas.

Las referencias intertextuales presentadas en *L.A. Noire* contemplan también

menciones²⁹ de los actores y actrices que participaron en varias ocasiones en filmes pertenecientes al *film noir*. Esto se presenta en una de las misiones de Phelps en donde acude a un hotel de paso con el fin de identificar a un sospechoso en la lista de huéspedes. Al momento en el que se revisa el libro de registro, se pueden leer los nombres de varias celebridades del momento con el que los visitantes al hotel firmaron con el fin de no ser identificados. Entre los mencionados se encuentran personajes como Veronica Lake, Orson Welles, Glenn Ford, Ava Gardner, Shirley Temple, Rita Hayworth, Jean Harlow, Gene Tierney, Clark Gable, Humphrey Bogart, Marilyn Monroe, Vivien Leigh y Lana Turner, entre otros.



| EL MAR HOTEL | | | | |
|----------------------------|----------|------------|-------------|-----------------|
| 6294 LELAND HWY, HOLLYWOOD | | | | |
| GUEST NAME | ROOM NO. | CHECKED IN | CHECKED OUT | GUEST SIGNATURE |
| VERONICA LAKE | 304 | 1:00AM | | |
| JIMMY CASNEY | 202 | 2:15 AM | 10:00AM | |
| HEDY LAMARR | 204 | 4:00AM | 2:00PM | |
| JOAN CAULFIELD | | 6:30AM | | |
| ORSON WELLES | | | | |
| GLENN FORD | 305 | | | |
| AVA GARDNER | 301 | | | |
| SHIRLEY TEMPLE | 306 | 10:00AM | | |
| TYRONE POWER | 307 | 11:00AM | | |
| RITA HAYWORTH | 205 | 11:00AM | | |
| DANNY KAYE | 203 | 12:20PM | | |

Imagen 4. Imagen obtenida del videojuego *L.A. Noire* (Rockstar Games, 2011).

El homenaje al cine negro realizado por *L.A. Noire* a través de la intertextualidad abarca también las producciones ajenas a la industria estadounidense. Tal es el caso de lo presentado en la misión final del juego. Quizás a manera de homenaje a *El tercer hombre* (Carol Reed, 1949), el desenlace del videojuego tiene lugar en las alcantarillas. En donde el protagonista comienza una persecución por el lugar

²⁹ La mención es un recurso intertextual que consiste en la presentación directa y explícita de un elemento que sirve de vaso comunicante entre dos textos diferentes.

que se asemeja en demasía a la protagonizada por Joseph Cotten y Orson Welles en esta cinta británica.

3.5 Variaciones al esquema del cine negro en *L.A. Noire*

Así como a lo largo de este apartado se contemplaron y exaltaron los elementos característicos del cine negro presentes en el videojuego es preciso hacer mención de dos situaciones representadas en éste que disocian considerablemente de la tendencia cinematográfica.

La primera de ellas se vincula con la representación de la violencia en el juego de vídeo. El cine negro, a pesar de la oscuridad de sus tramas y de la abundancia de crímenes, se encontraba regido por el Código de Producción, el cual regulaba, entre sus competencias, la presentación en la pantalla de actos violentos, prohibiendo que éstos fueran expuestos de manera explícita o detalladamente (Vieira, 2019). En el caso de *L.A. Noire*, se incluyen escenas de un alto índice de violencia en donde, generalmente, se agrede físicamente a las víctimas hasta que mueren, situación que hubiera sido impensable en el referente cinematográfico.

Algo similar ocurre con la desnudez, mientras que en el cine se encontraba prohibida, en el mundo representado en el juego ésta se presenta en varias ocasiones en las que Phelps inspecciona los cadáveres buscando pistas e indicios que pudieran brindarle mayor información sobre el homicida o la misma causa de muerte de la víctima.

4.- Conclusiones

A través de esta revisión del videojuego *L.A. Noire* de Rockstar Games se ha podido identificar la coincidencia de elementos característicos constitutivos del *film noir* con lo presentado en éste. Pudiendo afirmar, por lo tanto, que el juego de vídeo se construyó tanto técnica como narrativamente, sobre las bases del cine negro,

logrando una adecuación, incorporación y apropiación del género cinematográfico en un soporte ajeno al cine. Asimismo, este juego de vídeo, gracias a esta apropiación de las convenciones técnicas y narrativas del género cinematográfico, es capaz de generar una experiencia inmersiva en el jugador adentrándolo en las temáticas y en el entorno pesimista —tanto político como social y anímico— que caracterizó a estas producciones cinematográficas.

De igual manera, se aprecia el hecho de que la carga narrativa proveniente del referente fílmico —así como las convenciones del mismo—, trajo cambios significativos en el *gameplay* de *L.A. Noire*, siendo la limitación del mundo abierto acostumbrado en los juegos de Rockstar Games y la abundancia de *flashbacks* y cinemáticas, los principales exponentes de éstos. Hecho que indica el predominio de la carga cinematográfica en este producto mediático que puede situarse en un punto oscilante entre el cine y los juegos de vídeo.

Ante todo, *L.A. Noire* es uno de los principales exponentes de una tendencia que se encuentra en auge en el mundo de los videojuegos y que goza de buena aceptación por parte de los jugadores y de la crítica misma, quienes ven en esta hibridación entre elementos cinematográficos y otros propios de los juegos de vídeo, un cruce interesante, novedoso y trascendente; al mismo tiempo que es capaz de despertar el interés de los jugadores por un género o tipo de cine, quizá desconocido para ellos o, a la inversa, de generar una mayor conexión y una mejor experiencia de usuario en aquellos que pueden convertirse en los protagonistas de su propio *noir* otrora sólo existente en el cine.

Referencias

- Barnes-Smith, D.L. (2015). Fatal Woman, Revisited: Understanding Female Stereotypes in Film Noir. *Undergraduate Theses and Professional Papers* (38), 1-27.
- Belluscio, M. (1996). *Las fatales ¡bang! ¡bang! Una mirada de mujer al mundo femenino del género negro*. Valencia: La Máscara.
- Borde, R. y Chaumeton, E. (1958). *Panorama del cine negro*. Buenos Aires: Ediciones Losange.
- Brownrigg, M. (2003). *Film Music and Film Genre*. Stirling: University of Stirling.
- Colaizzi, G. (2007). *La pasión del significante. Teoría de género y cultura visual*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Cowie, E. (1993). Film Noir and Women. En J. Copjec (Ed.), *Shades of Noir*. Londres: Verso. pp. 121-165.
- Crowther, B. (1989). *Film Noir: Reflections in a Dark Mirror*. Londres: The Continuum Publishing Company.
- Herederó, C. y Santamarina, A. (1998). *El cine negro. Maduración y crisis de la escritura clásica*. Barcelona: Paidós.
- Neale, S. (2000). *Genre and Hollywood*. Londres: Routledge.
- Rockstar Games (2018). L.A. Noire. Recuperado de shorturl.at/nJPSU
- Schrader, P. (1996). Notes on Film Noir. En R. B. Palmer (Ed.), *Perspectives on Film Noir*. Michigan: G.K. Hall & Co. pp. 99-109.
- Sobchack, V. (1998). Lounge Time. Postwar Crises and the Cronotope of Film Noir. En N. Browne (Ed.), *Refiguring American Film Genres. History and Theory*. California: University of California Press. pp. 129-170.
- Vernet, M. (1982). The Filmic Transaction: On the Openings of Films Noirs. *The Velvet Light Trap* (20), 57-72.
- Vernet, M. (1993). Film Noir on the Edge of Doom. En J. Copjec (Ed.), *Shades of Noir*. Londres: Verso. pp. 1-32.
- Vieira, M. (2019). *Forbidden Hollywood. The Pre-Code Era (1930-1934). When Sin Ruled The Movies*. Philadelphia: Running Press.

Filmografía y videojuegos:

- Duff, W. (Productor) y Tourneur, J. (Director). (1947). *Retorno al pasado*. [Película]. Estados Unidos: RKO Radio Pictures.
- Fromkess, L. (Productor) y Ulmer, E.G. (Director). (1945). *Peligros del destino*. [Película]. Estados Unidos: Producers Releasing Corporation.
- Haight, G. (Productor) y Montgomery, R. (Director). (1946). *La dama en el lago*. [Película]. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer.
- Hirani, N. y Choi, C. (Productores) y McNamara, B. (Director). (2011). *L.A. Noire*. [Videojuego]. Estados Unidos, Reino Unido y Australia: Rockstar Games.
- Hornblow, A. (Productor) y Huston, J. (Director). (1950). *Jungla de asfalto*. [Película]. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer.
- Kanin, M. (Productor) y Cukor, G. (Director). (1947). *El abrazo de la muerte*. [Película]. Estados Unidos: Kanin Productions.
- Lang, F. (Productor y director). (1945). *Mala mujer*. [Película]. Estados Unidos: Fritz Lang Productions, Diana Production Company y Walter Wanger Productions.
- Martin, S. y Kunkler, D. (Productores) y Hoare, K. y Edge, R. (Directores). (2010). *Red Dead Redemption*. [Videojuego]. Estados Unidos, Reino Unido y Canadá: Rockstar Games, CounterPunch Studios y Rockstar San Diego.
- Reed, C. (Productor y director). (1947). *Larga es la noche*. [Película]. Reino Unido: Two Cities Films.
- Reed, C. (Productor y director). (1949). *El tercer hombre*. [Película]. Reino Unido: London Film Productions.
- Sistrom, J. (Productor) y Wilder, B. (Director). (1944). *Pacto de sangre*. [Película]. Estados Unidos: Paramount Pictures.
- Van Upp, V. (Productora) y Vidor, C. (Director). (1946). *Gilda*. [Película]. Estados Unidos: Columbia Pictures Corporation.
- Wald, J. (Productor) y Daves, D. (Director). (1947). *La senda tenebrosa*. [Película]. Estados Unidos: Warner Bros.
- Wallis, H.B. (Productor) y Milestone, L. (Director). (1946). *El extraño caso de Marta Ivers*. [Película]. Estados Unidos: Hal Wallis Productions.
- Wallis, H.B. y Blanke, H. (Productores) y Huston, J. (Director). (1941). *El halcón maltés*. [Película]. Estados Unidos: Warner Bros.
- Welles, O. (Director y productor). (1947). *La dama de Shanghái*. [Película]. Estados Unidos: Mercury Productions.
- Wilson, C. (Productor) y Garnett, T. (Director). (1946). *El cartero llama dos veces*.

[Película]. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer.

Zugsmith, A. (Productor) y Welles, O. (Director). (1958). *Sombras del mal*.
[Película]. Estados Unidos: Universal International Pictures.