

**Narrativa *transmedia* en el discurso del
videojuego de Ciencia Ficción. *Mass Effect*
(2007 – 2013) como narración lúdica y
*transmedia***



Trabajo fin de Máster

Máster en comunicación social

Línea de investigación: Literatura y medios de comunicación de masas

Universidad de Almería

Alumno: Diego Rodríguez Herrada

Tutor: Dr. José de Amo Sánchez-Fortún

Curso 2012 – 2013, convocatoria de junio de 2013

ÍNDICE GENERAL

PORTADA	1
ÍNDICE GENERAL	3
INTRODUCCIÓN	5
Tema	5
Estado de la cuestión y justificación de la investigación.....	5
Estructura del trabajo.....	7
Fuentes seleccionadas.....	8
Metodología empleada	8
Hipótesis de trabajo	8
PARTE 1: VIDEOJUEGOS, NARRATIVAS TRANSMEDIA Y CIENCIA FICCIÓN	10
1.1.- La industria del videojuego en la actualidad.....	10
1.2.- La estrecha relación entre videojuegos, Ciencia Ficción y narraciones transmedia	12
1.3.- Establecimiento de la Ciencia Ficción como género desde sus orígenes.....	15
1.3.1.- La Ciencia Ficción como género híbrido y macrorrelato. Elementos referenciales.....	22
1.3.2.- Subgéneros	26
PARTE 2: EL CASO DE ESTUDIO: <i>MASS EFFECT</i>	29
2.1.- Éxito de la saga <i>Mass Effect</i> y sus creadores.....	31
2.2.- Historia, personajes y forma en que son contados.	33
2.2.1.- Historia.....	33
2.2.2.- Personajes	40
2.2.3.- Forma en que se cuenta	41
2.3- Profundidad temática de <i>Mass Effect</i> como clave para su expansión narrativa ..	42
2.3.1.- Temas heredados de la Ciencia Ficción	43
2.3.1.1.- El complejo de Frankenstein.....	43

2.3.1.2.- Los Otros.....	50
2.3.1.3.- Simbolismos y representaciones religiosas.....	53
2.3.1.4.- La Historia de la Humanidad	57
2.4.- Estructura	57
2.5.- Descripción de las partes	58
2.5.1.- Relación entre sus partes	67
2.6.- Mapa transmedia	69
2.7.- Función narrativa de las partes y sus <i>media</i>	70
2.8.- Entramado industrial soportado por la narración transmedia	72
2.9.- La marca <i>Mass Effect</i> : rasgos estéticos	74
PARTE 3: CONCLUSIONES	77
REFERENCIAS	79
1.- BIBLIOGRAFÍA.....	79
2. - MONOGRAFÍA.....	80
3.- WEBGRAFÍA.....	83
4. - VIDEOGRAFÍA	84
5.- FILMOGRAFÍA	85
6.-VIDEOJUEGOS UTILIZADOS.....	86
APÉNDICES Y ANEXOS.....	88
Anexo 1: Cuadro resumen sobre la aparición de personajes principales a lo largo del arco argumental desarrollado en los videojuegos <i>Mass Effect</i>	88
Anexo 2: Cuadro resumen del mundo ficcional de <i>Mass Effect</i>	96
Anexo 3: Mapa transmedia del universo ficcional <i>Mass Effect</i>	97
Anexo 4: Función narrativa de las partes que componen <i>Mass Effect</i>	98

INTRODUCCIÓN

Tema

Este trabajo consiste en un acercamiento a la narración transmedia, una nueva forma de narración en la cultura popular contemporánea gracias a la cual los universos ficticiales tienen la posibilidad de expandirse y ser contados por medio de diferentes formatos y en diferentes lenguajes, aumentando la oferta lúdica a la vez que genera grandes ganancias económicas en la industria del entretenimiento.

Asimismo, analizaremos por qué es precisamente el género de Ciencia Ficción el trasfondo de buena parte de estas narraciones, observando qué ofrece como género para que sea un escenario recurrente.

Estado de la cuestión y justificación de la investigación

Todos podemos recordar cómo hasta no hace muchos años, concretamente en la era pre-digital, en la industria del entretenimiento la producción de contenidos era transmitida de manera unidireccional (Productor → Público / Consumidor) y a través de un solo medio, ya fueran principalmente la televisión, la literatura o el cine. Ha sido el progreso tecnológico y la digitalización de las tecnologías lo que ha facilitado enormemente la creación de diversos contenidos a la vez que ha traído consigo multitud de nuevos aparatos capaces de producirlos. Asimismo, estos avances comunicativos han aportado la posibilidad de que la producción de estos contenidos, concretamente en la industria del entretenimiento, haya dejado de ser unidireccional: los consumidores se han convertido en prosumidores (consumidores y productores a la vez), comunicándose y relacionándose con los productores para generar una red de contenidos, fragmentados pero completos, sin precedentes en la historia. De esta forma, actualmente encontramos un mercado lúdico donde se propicia un consumo interactivo, productivo y altamente participativo.

De igual forma, los nuevos *mass media* (tecnologías que posibilitan la comunicación a través de distintos sistemas de distribución) conviven con los viejos *media*, haciendo que éstos se adapten a los nuevos lenguajes y estrategias discursivas de los nuevos *media*. De esta forma se ha llegado a la actual situación, en que la apropiada expansión narrativa de un producto es clave para que el universo ficcional que ofrece pueda explotarse a través de diferentes plataformas, dando lugar a las narraciones transmedia, que podemos definir como la “expansión de una misma ficción a través de

diferentes medios, plataformas o soportes, de tal manera que cada franquicia sea autosuficiente para posibilitar su consumo individual” (Hernández y Grandío, 2011: 4 siguiendo a Jenkins, 2003: 3); de esta manera, se busca un equilibrio entre diversidad, la propia autonomía de las tramas desarrolladas en diferentes medios y soportes, y la adecuada complementación de unas a otras, tratando de mantener una unidad narrativa que constituya un universo ficcional sólido (objetivo difícil de alcanzar y no siempre satisfactorio). Y no es extraño que la Ciencia Ficción sea considerada por los expertos como el género más adecuado para adaptarse a las narrativas transmediáticas (Jenkins, 2009: 165-167; Grandío, en Scolari, 2013: 53).

En palabras de la novelista Úrsula K. Leguin (1929 - ...), “la Ciencia Ficción no es algo menor. Y no es solo, ni especialmente, la *Enterprise*, *Star Wars* o *Starship Troopers*. Significa experimentar con la imaginación, responder preguntas que no tienen respuesta. Implica cosas muy profundas, que cada viaje es irreversible...la Ciencia Ficción es una inmensa metáfora”¹. Andy Hedgecock, co-editor de la popular revista de Ciencia Ficción *Interzone*, también destaca el importante papel de la Ciencia Ficción a lo largo de la historia con las siguientes palabras: “la Ciencia Ficción de un período dado refleja las esperanzas y temores de ese período y/o su voluntad de hacerles frente, antes que la intención de retirarse a la pura fantasía”².

Y es que la Ciencia Ficción representa una ruptura ideológica con la realidad, una ruptura que nació y se desarrolló de forma paralela a la novela realista, creando una puerta a la ficción y a la especulación por medio de la ciencia, que permanece como elemento bisagra para que los universos y tramas ofrecidos resulten posibles, o al menos más cercanos, más palpables, más reconocibles y alcanzables. Ésta es una de las grandes virtudes del género: no sólo proporciona entretenimiento o evasión, sino que, como decía Hedgecock, es un escenario donde poder tratar los problemas actuales a la vez que contribuye al escapismo del individuo a través del juego, la lectura, visionado, etc.

Teniendo en cuenta todo lo anterior, trataremos de contextualizar y analizar la estructura transmedia y potencialidad narrativa de *Mass Effect*, franquicia de culto asentada en un universo de Ciencia Ficción, ya que sus productos ofrecen una narración

¹ http://cultura.elpais.com/cultura/2012/10/26/actualidad/1351249058_818270.html

² <http://m.elobservador.com.uy/noticia/223928/volver-al-futuro-que-nunca-fue/>

transmediática compleja, hábilmente explotada y desarrollada paralelamente en diversos formatos utilizando la convergencia de medios y el cruce de plataformas.

Estructura del trabajo

Para interrelacionar todo lo anterior de manera clara, coherente y exhaustiva, hemos dividido el presente trabajo en tres partes:

En la primera parte, veremos la relación existente entre los videojuegos y su especial versatilidad para convertirse en narraciones transmediales, más aún si éstos se desarrollan en un contexto de Ciencia Ficción. En primer lugar, haremos una panorámica general de la industria del videojuego en la actualidad, así como explicaremos los conceptos de *narraciones transmedia* y aportaremos una visión general de su lugar en el panorama lúdico actual, con la consecuente aparición de los llamados *fenómenos fan*. En segundo lugar comprobaremos cómo la Ciencia Ficción es idónea para adecuarse a todo tipo de medios y lenguajes; haremos con detalle un repaso por su historia, desde sus orígenes hasta su establecimiento como género híbrido, sus elementos referenciales y sus géneros anidados o subgéneros.

En la segunda parte, una vez establecido el marco teórico y su contexto, pasaremos a centrarnos en el caso concreto de *Mass Effect*, una producción transmedia de Ciencia Ficción cuyo centro es una trilogía de videojuegos, que tomaremos como paradigma de la emergencia de esta nueva “cultura de convergencia” por la cual fluyen las narraciones transmedia. En primer lugar veremos con detalle quiénes son sus creadores y cómo se conforman su historia, personajes, etc. Para a continuación explorar su profundidad temática (clave para su expansión narrativa), utilizando temas clásicos de la Ciencia Ficción. Después, analizaremos su estructura, sus partes, cómo se relacionan éstas y qué funciones narrativas desempeñan, así como el entramado industrial que soporta a todas ellas (rasgos estéticos, etc.).

Para finalizar, en la tercera parte expondremos las conclusiones a las que hemos llegado con este estudio, además de mostrar cómo pensamos que el presente trabajo puede ayudar a futuras líneas de investigación, a la vez que pondremos de manifiesto la idoneidad de las narraciones transmediales para el futuro de las industrias dedicadas al entretenimiento.

Fuentes seleccionadas

Para llevar a cabo este trabajo hemos seguido las aportaciones a la materia de figuras prominentes en el campo, tanto en el panorama nacional (Carlos A. Scolari (especialista en narrativas transmedia), M^a Mar Grandío (especialista en narrativas transmedia, audiencias, ficción televisiva y Ciencia Ficción), Susana Pajares Tosca (investigadora especializada en videojuegos, textualidad digital y narrativas transmedia)) como en el internacional (Henry Jenkins (investigador de medios y culturas populares), Christy Dena (escritora, diseñadora y directora de proyectos digitales y transmedia)) entre otros, tanto sus bibliografías como sus monografías. Asimismo, hemos explorado monografías recientes sobre el tema de otros autores menos prominentes, que aunque no han sido tan determinantes como las obras de los autores anteriormente mencionados, nos dan una idea de en qué líneas de investigación se trabaja actualmente, como es el caso de Andreu Belsunces, cuya monografía sobre la serie *Fringe* ha servido de guía a la hora de estructurar este trabajo. Además, hemos utilizado abundante material literario y cinematográfico de Ciencia Ficción para observar su desarrollo desde sus orígenes hasta la actualidad

Metodología empleada

El mismo concepto de narración transmedia implica el concepto de una comunicación heterogénea donde confluyen diferentes lenguajes, medios, formatos, etc. Por tanto, un acercamiento a este complejo universo sólo puede hacerse partiendo de un prisma multidisciplinar, apoyándonos tanto en conceptos narratológicos a la hora de analizar cómo se nos cuentan estas historias, como en cuestiones literarias (imprescindible si estas narraciones se apoyan y utilizan temas de la Ciencia Ficción) e incluso estético-publicitarias, ya que no debemos perder de vista el hecho de que ante todo, son productos creados para obtener ganancias económicas.

Hipótesis de trabajo

El estudio del caso concreto de la franquicia *Mass Effect* servirá, en resumidas cuentas, para ilustrar el contexto de creación y recepción cultural transmedia en la actualidad. De esta forma, trataremos de exponer de una manera clara, coherente y minuciosa cómo se genera un entramado transmedia y la multitud de elaboradas estrategias comerciales y comunicativas que conlleva y que lo sustentan, de naturaleza transmedia, lúdica e interactiva que conectan las diferentes producciones, permitiendo incluso que el público pueda influir en ellas. De esta forma veremos cómo los relatos se relacionan con el

medio, sus aspectos narrativos y cómo se han establecido firmemente en el sistema comercial actual.

Al ser un campo nacido hace relativamente poco tiempo y además no especialmente explorado, las líneas de trabajo que quedan abiertas a futuras investigaciones son múltiples: desde la observación a nivel general de la evolución de este tipo de narraciones, sobre todo en cuanto al papel activo del público en éstas, hasta opciones más concretas como podría ser el estudio de la adaptación concreta de algunos productos transmedia a públicos determinados, qué técnicas se utilizan para atraer a estos sectores especiales del público, o cómo se publicitan los diferentes productos en el entramado transmedia.

Otra posible vía de investigación, un poco más apartada de las líneas anteriores pero no por ello menos innovadora o interesante, podría ser el estudio de la evolución y adaptación de los temas clásicos de la Ciencia Ficción a las narrativas actuales.

PARTE 1: VIDEOJUEGOS, NARRATIVAS TRANSMEDIA Y CIENCIA FICCIÓN

1.1.- La industria del videojuego en la actualidad

Ha sido a comienzos del recién inaugurado siglo XXI cuando ha resultado evidente que el videojuego ha llegado con una velocidad pasmosa a ocupar un lugar prominente en nuestro ocio, estableciéndose no sólo como un gran sector en crecimiento y a tener en cuenta entre otras grandes industrias culturales como son el cine y la música, sino como uno de los sectores que más beneficios reporta y que además se encuentra entre los menos afectados por la crisis económica.

Aunque la aparición de los primeros videojuegos se remonta a los años 70, no ha sido hasta los años 90 con la llegada de las llamadas videoconsolas de “Quinta Generación”, cuando ha llegado a ser una industria lucrativa, en continua evolución y crecimiento en nuestro ocio. Ya en los años 2007 y 2008, su facturación experimentó un aumento de hasta un 15% en todo el planeta respecto a años anteriores (tan solo superada por la publicidad on-line), y entre los años 2009 y 2010 sus beneficios alcanzaron los 56.000 millones de euros en todo el mundo, una caja cercana a la de Hollywood (Rodríguez y Pestano, 2012: 364). Se trata por tanto, de un fenómeno comercial de gran impacto en la sociedad moderna; Dyer-Witthford y Greig de Peuter, comentaban en tono jocoso pero acertadamente, a propósito de la relación entre los videojuegos y la situación actual del capitalismo global:

En medio de las convulsiones producidas por la actual crisis económica, al capitalismo global le queda todavía un consuelo que ofrecer a sus cada vez más desesperados súbditos: aunque haya perdido usted su trabajo, o no tenga con qué jubilarse, y ni siquiera pueda permitirse irse de vacaciones, siempre puede quedarse en casa (si es que todavía tiene una) y jugar a un videojuego. Cuando en 2008 cayeron Lehman Brothers, Bear Sterns y Merrill Lynch, y General Motors, Ford y Chrysler se tambaleaban al borde de sus tumbas, las ventas de *hardware* y *software* para videojuegos batieron todos los récords en Norteamérica. Los analistas económicos afirmaban que el juego virtual estaba hecho a prueba de recesión; una audiencia madura de jugadores caseros se arroparía en torno a la Wii, la Xbox 360 o la Ps3 (...) para disfrutar de una distracción frente al desastre económico (Dyer-Witthford y Greig de Peuter, en *Extra life*, 2012: 239).

Paralelamente, sus usos también han ido evolucionando, utilizándose no sólo con fines lúdicos (aunque sigue siendo su función predominante) sino también como herramientas educativas, comunicativas y terapéuticas.

En el panorama internacional, España es el sexto país con mayor facturación, alcanzando el cuarto puesto entre los países europeos (Rodríguez y Pestano, 2012: 364); según datos aportados por la ADeSe (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software y Entretenimiento) un 24% de la población española utiliza habitualmente videojuegos. Normalmente se tiende a suponer que este elevado porcentaje se corresponde únicamente con un perfil de consumidor joven, entre 7 y 34 años; nada más lejos de la verdad: este grupo sólo compone el 45,3% del total, quedando un porcentaje de aproximadamente un 53.5% para los consumidores mayores de 35 años, según el estudio realizado en el año 2008 por la Universidad Complutense de Madrid y Asociación de videojugadores, en el que además de este curioso dato, se descubrió que casi uno de cada cuatro españoles entre las franjas de edad de 45 a 54 años y mayores de 65 años utiliza videojuegos al menos una vez al mes. Por tanto, los videojuegos han dejado de ser solamente una fuente de diversión y entretenimiento para niños y adolescentes para conformarse como una forma de ocio adulto realmente significativa.

Asimismo, gracias a los avances tecnológicos y en especial a la llegada de la era digital, sin perder sus puntos de anclaje básicos como el cine, la televisión o el cómic (para algunos autores es el “contenedor de referencias posmodernas más importante de nuestro tiempo” (Planells, 2010: 1)), el videojuego se ha afianzado como un medio idóneo para una de las genuinas pasiones del hombre, que es contar y que se le cuenten historias, dando a luz productos narrativamente complejos y discursivamente sofisticados aprovechando al máximo la posibilidad de interacción que ofrecen, añadiéndole así el atractivo de poder participar y formar parte de ellas.

Las nuevas tecnologías orientadas a la información, la ludología y la comunicación han prestado especial atención a este último punto, explorando y creando herramientas que favorezcan la inmersión y la interactividad en los videojuegos, ya que conforman uno de los principales atractivos de éstos (si no el más importante). En palabras de García (2006: 15),

cuáles sean las características de los juegos y cuáles, las de los mundos compartidos de la ficción, y cuál sea también la disposición del lector y el jugador influirán profundamente en el grado de inmersión y en el placer que le produzca. Es más que

imaginarse la situación, es simular mentalmente las situaciones, las acciones, los jugadores o los personajes, y muy especialmente, imaginarse a uno mismo, lector y jugador como parte de ese juego en una situación imaginaria o lúdica concreta.

Gracias a todos estos factores mencionados, su relevancia entre muchas y variadas disciplinas y campos está en auge ya que es un campo de estudio fecundo y por su novedad, poco explorado. Sin ir más lejos, en estos últimos años podemos encontrar numerosas investigaciones que tienen como objeto de estudio su narrativa, tanto en el panorama internacional (Chin, 2010; Davidson, 2008; Rudek, 2010; Holmes, 2008) como en el nacional (Valles, 2004; García, 2006).

1.2.- La estrecha relación entre videojuegos, Ciencia Ficción y narraciones transmedia

Por otro lado tenemos el hecho de que el género de la Ciencia Ficción, en especial el subgénero *Space-Opera* (que definiremos más adelante), presenta una gran versatilidad para adaptarse a cualquier soporte capaz de contar historias. En el caso concreto de las plataformas virtuales y los videojuegos, la Ciencia Ficción ha demostrado saber adaptarse con gran eficacia, ya sea en forma de videojuego de estrategia en tiempo real, *shooter* (videojuego de disparos en primera o tercera persona), o rol (videojuego donde el jugador interpreta activamente el papel de un personaje), principalmente.

Este hecho ha ayudado de manera significativa a que, en cierto modo ayudándose de la actual expansión de las plataformas virtuales, el género haya podido acercarse a un público más amplio en edad y sexo, extendiéndose asimismo su nicho comercial alcanzando un radio de público muy amplio. De este modo la Ciencia Ficción, de la mano de los videojuegos, se ha establecido como escenario de grandes títulos que gracias a su éxito se han llegado a convertir en auténticas franquicias comerciales de considerable impacto social. Entre los éxitos más recientes a nivel internacional, podemos nombrar títulos como *HALO* (2001 - 2012), *Gears of War* (2006 - 2012), *StarCraft* (1998 – 2013), *Deux Ex* (2000 – 2011), *Star Wars* (1977 - 2011), *Fallout* (1997-2010) o *Mass Effect* (2007 – 2012).

De la misma forma, el auge de todo tipo de plataformas virtuales y el fácil “salto” del consumidor de unos medios a otros, ha traído consigo la aparición de numerosos estudios académicos sobre cómo se desarrolla la narrativa en los nuevos medios y cómo cambia ésta dependiendo del medio en que se cuenta, surgiendo

auténticos expertos sobre el tema como Henry Jenkins, Jeff Gómez o Michael Beeson. Citando a Valles,

este nuevo replanteamiento de las relaciones epistemológicas tiene [...] una incidencia especial en el ámbito de las situaciones comunicativas y, en concreto, de la pragmática artística, redefiniendo los modos de contacto e interacción, las ubicaciones tempoespaciales, los papeles del emisor y receptor y la propia configuración del texto artístico. Un texto electrónico y no escrito, sincrético y no fijo, colectivo y no autorial, efímero y permanentemente mudable desde la interactividad múltiple, regido por normas electrónicas antes que tipográficas; unos papeles de autores y lectores continuamente cambiantes y reasumibles; una nueva situación de distancia espacial pero con coincidencia en el tiempo y en la textualidad existente en el nuevo hiperespacio: estas son algunas de las características de la comunicación en el hiperespacio electrónico y del nuevo hipertexto artístico (Valles, 2004: 997).

Seguimos la idea propuesta por Roger Fidler en su obra *Mediamorfosis* (1998), en la que sostiene que la aparición de nuevas formas de comunicación no implica que las formas antiguas caigan en desuso, sino que éstas también continúan evolucionando y adaptándose hasta llegar a una coexistencia y más tarde a una coevolución en que se adaptan a la demanda del público (incluidos sus usos, lenguajes, etc.), hecho espoleado en las últimas décadas por las plataformas digitales. Derivada de esta idea y estudiada por autores deudores de Fidler, especialmente Jenkins, Johnson y Gómez, entre otros, llegamos a la premisa de que el hecho de que precisamente el público consuma un mismo universo de ficción a través de varios medios y no de uno solo, hace que se intensifique la implicación con la historia narrada y se impulse el “fenómeno fan” (interacción entre fans), generándose así importantes culturas de colaboración (Jenkins, 2009: 11-12; Hernández y Grandío, 2011:3) que redefinen la cultura popular: por un lado, los consumidores actúan como comunidades guiados por una suerte de “inteligencia colectiva”, con lo que el consumo de los *media* trae consigo un proceso social anterior. Por otro, los consumidores se convierten en prosumidores, es decir, consumidores – usuarios que a la vez que consumen, crean producen y comparten contenidos y recursos aprovechando las diferentes plataformas que ofrece el entorno mediático y la descentralización de los relatos. Como sostiene Maguregui (2009:13), “la audiencia joven prefiere experimentar el entretenimiento en diferentes formatos, medios y momentos. Ver lo que quieren, cuando lo quieren y sin sujetarse a programaciones de ningún tipo. En el reino de los prosumidores, la customización y la personalización

facilitan el entretenimiento a la carta, la experiencia diseñada a medida según los gustos y disponibilidad del tiempo”.

Ya en su obra publicada en 2003 *Rethinking media Change: The Aesthetics of Transition*, Jenkins auguraba que el futuro del entretenimiento tendría como vehículo múltiples plataformas, y que el único dilema sería predecir qué conglomerado de medios (o qué aparato) emergerá triunfante dejando obsoletos al resto. De nuevo en palabras de Valles (2004: 996), estamos asistiendo a una “redefinición de la relación del hombre con la información y la cultura, un modo de información distinto y alternativo, en expansión y en pugna con respecto a la oralidad y, especialmente, a la escritura” aunque se detiene en resaltar que “la hipernarrativa y la narrativa escrita siguen manteniendo numerosos lazos y puntos de contacto en cuanto a inscripción architextual, códigos lingüísticos y narrativos, estratos textuales, procedimientos compositivos y estructurantes, carácter ficcional y transdiscursivo, elementos de la historia, modalidades y subgéneros narrativos, etc.” (Valles, 2004: 998), afirmación que también apoyan otros autores como García (2006: 18, 23)

Y es la Ciencia Ficción, como hemos señalado anteriormente, el género que ostenta una narrativa más fácilmente adaptable a cualquier medio al presentar una constante evolución y adaptación, aunque precise cierta reelaboración de forma continuada (Jenkins, 2009: 59), debido a “su esencia antológica: son mundos de ficción complejos que permiten crear narrativas derivadas para su profundización tanto sincrónicamente como anacrónicamente (...) ofreciendo más posibilidades creativas” (Grandío en Scolari, 2013: 52). De esta forma, se facilita enormemente la aparición de los ya mencionados fenómenos fan que tienen como epicentro series, películas o videojuegos, utilizados más adelante (si cubren las expectativas y consiguen suficientes seguidores) para ahondar en los complejos universos narrativos que ofrecen. Algunos ejemplos clásicos de títulos de Ciencia Ficción que demuestran sobradamente su adaptabilidad a los nuevos tiempos son las sagas cinematográficas *Alien* (1979 - 2012), *Terminator* (1984 - 2009), *Star Wars* (1977 - 2012), las series televisivas *Dr. Who* (1963 - 2013), *Battlestar Galáctica* (1978 - 2010), *Star Trek* (1966 - 2012) o el videojuego *StarCraft* (1998 - 2013).

Es así como llegamos al concepto de narraciones crossmedia o transmediáticas; entendemos por narración transmediática o *crossmedia* la “expansión de una misma ficción a través de diferentes medios, plataformas o soportes, de tal manera que cada

franquicia sea autosuficiente para posibilitar su consumo individual” (Jenkins, 2003: 3; Hernández y Grandío, 2011: 3, Scolari, 2013: 24). Así, dentro del marco transmedial cada producto, configurado como autónomo y adaptado a un determinado lenguaje pero siguiendo las reglas de un producto primitivo, se desarrolla y crece paralelamente (nunca se solapa con otros) en diversos formatos (ningún medio se privilegia sobre otro) ofreciendo un fragmento de la historia y convirtiéndose en una ventana al macrorrelato, fomentando así “la explotación promocional y comercial de esos universos de ficción” (Hernández y Grandío, 2011: 4); de esta manera, el consumidor busca a través de diferentes medios el acceso al universo que desea explorar y enriquecerá su conocimiento general de ese determinado universo. Así, cada medio hace un aporte a la construcción del mundo narrativo, difiriendo cada uno de estos aportes del resto sin estar organizados en una secuencia lineal. Esta dispersión textual, según autores como Maguregui (2009: 5), es “una de las más importantes fuentes de complejidad en la cultura popular contemporánea”, y autores como Scolari no han dudado a la hora de relacionar la transmedialidad narrativa con la narrativa escrita tradicional (como ya señalamos hicieron otros autores como García y Valles), en concreto con ciertos géneros literarios como el epistolar: “las narrativas transmedia tienden a potenciar una polifonía causada por la gran cantidad de personajes e historias. En este sentido, las narrativas transmedia se parecen a los relatos epistolares como *Drácula* (1897) formados por la recombinación de textos fragmentados que reclaman del lector un trabajo extra de recomposición (Scolari, 2013: 41)”

Para finalizar hay que aclarar que las adaptaciones quedarían excluidas de las narraciones transmedia (aunque los puntos de vista difieren entre los expertos en el tema) ya que no aportan situaciones ni personajes nuevos, sino que reutilizan un contenido anteriormente creado (Scolari, 2013: 47).

1.3.- Establecimiento de la Ciencia Ficción como género desde sus orígenes

Aunque en la actualidad la Ciencia Ficción goza de gran popularidad gracias a la televisión y el cine, no podemos olvidar que se trata de un género eminentemente literario cuyos orígenes y madurez tuvieron lugar en formato escrito. Asimismo, debemos recordar que ha sido un género que ha creado gran confusión “tanto entre sus lectores como entre los críticos” (Álamo, 2011: 39) ya desde sus primeras manifestaciones literarias, y que gran parte de esta confusión se debe a cuestiones terminológicas a la hora de definirla, cuyos constantes intentos “no hacen más que

empeorar la situación” (Pulido, 2004: 36). A ello se une el estigma que ha arrastrado a lo largo del tiempo la Ciencia Ficción de ser considerada subliteratura o infraliteratura, es decir, “inferior a la literatura propiamente dicha” (Pulido, 2004: 28).

Podemos encontrar las primeras manifestaciones de Ciencia Ficción (o mejor dicho, escritos próximos a su temática) en la antigüedad, en obras como la *República* de Platón (siglo IV a. C.) o *Una historia verídica* de Luciano de Samósata (siglo II d.C.). Pero no será hasta el principio de la revolución científica y tecnológica a lo largo de los siglos XVII y XVIII cuando aparezcan obras que, aunque muy diferentes entre sí, tienen como referencia la fantasía, la sátira y la utopía: *Somnium* (1623) de Johannes Kepler, *Nueva Atlántica* (1627) de Francis Bacon, *Historia cómica de los estados e imperios de la Luna* (1648 - 1650) e *Historia cómica de los estados e imperios del Sol* (1662) de Cyrano de Bergerac, *Los viajes de Gulliver* (1726) de Jonathan Swift y *Micromegas* (1752) de Voltaire, son algunos de los ejemplos más representativos.

Pero no podemos establecer sus verdaderos inicios hasta el siglo XIX, en que las llamadas “ciencias puras” en general y los avances científicos en particular se convierten en un tema fascinante para los escritores de la época, “capaces de imaginar realidades inexistentes que en no pocas ocasiones, con el paso del tiempo, se convierten en reales” (Pulido, 2004: 30). De esta manera surgió, de forma paralela a la novela realista, una literatura de ficción, especulativa, inspirada en la ciencia.

Para la mayor parte de la crítica especializada, la obra fundacional del género cuyo motor y origen de la acción es científico, no fantástico, es *Frankenstein o el moderno Prometeo* (1818) de Mary Shelley (1797 – 1851), enmarcada en una época entrelazada de numerosos cambios políticos, sociales y económicos a causa de la revolución americana y luego la francesa, mucho más radical en todos sus aspectos. Enormemente influenciada por estos acontecimientos, y de otro lado por la Revolución Industrial, Mary Shelley, en plena corriente romántica de la cual se convertiría en una de sus principales abanderadas, se anticipó en más de un siglo al descubrimiento de los peligros y horrores que traerían consigo los avances tecnológicos, innegables a partir de la Segunda Guerra Mundial. En la obra, concebida originalmente como una simple historia de terror, se tratan por primera vez temas que se convertirán en referencias clásicas del género, desde una óptica que sigue estando vigente (aunque han

evolucionado y se han adaptado convenientemente a los nuevos tiempos) en la Ciencia Ficción actual:

- a) El hombre, de naturaleza y espíritu rebelde, que explora los límites de su propia ambición y desafía a Dios. Las revoluciones anteriormente mencionadas hacen que conceptos como “individualismo” e “inconformismo” se sitúen en el centro de la atención de filósofos, poetas, etc., que recapacitan sobre el poderoso potencial humano y las posibilidades del individuo. Esta idea repite el tema del Satán de *Paraíso Perdido* (1667) y *Fausto* (1808) de Goethe entre otras obras, influencias decisivas en el Romanticismo inglés y la literatura gótica decimonónica (Romero y Campos, 2001: 78). El hombre, buscando la gloria, experimenta con asuntos que no le están destinados (en el caso de *Frankenstein o el moderno Prometeo* usando la tecnología para superar las posibilidades científicas de la época), la mayoría de las veces con resultados funestos ya que el ansia de conocimiento y la ciencia en sí misma empujan a la raza humana a males desconocidos.
- b) Los resultados contraproducentes de los avances tecnológicos (en la obra impulsados por la Revolución Industrial), normalmente en forma de máquinas, representadas la mayoría de los casos como portadoras de progreso y grandes esperanzas e ilusiones, pero que también amenazan con traer horrores desconocidos al ser utilizadas irresponsablemente.
- c) La creación de criaturas extrañas al ser humano, lo que aporta una visión externa de la condición humana. En el caso de *Frankenstein o el moderno Prometeo*, la crítica psicoanalítica, representada por Spark y Wailing, considera a “Creador” y a “Monstruo” visiones del *Dopplegänger*, motivo de bifurcación psíquica (Romero y Campos, 2001: 79).

Más tarde encontramos a Edgar Allan Poe (1809 – 1849), que dio un gran impulso al género con *Manuscrito hallado en una botella* (1833), *La incomparable aventura de un tal Hans Pfahl* (1835), *El camelo del globo* (1844), *La verdad en el caso del Sr. Valdemar* (1845), o *Von Kempelen y su descubrimiento* (1849), entre otras. Con estas obras, Poe añade algunos elementos que de la misma forma se han convertido en referenciales para la Ciencia Ficción moderna, como los universos alternativos y los viajes espaciales y temporales, unidos a su característica visión pesimista y atormentada

del hombre ante un universo caótico y a menudo cruel. No obstante, aún se tendía a concebir futuros en los que el desarrollo tecnológico iba a llevar a sociedades perfectas, prácticamente utópicas, donde todos los problemas quedarían resueltos gracias a la ciencia.

Contemporáneo de Poe fue Julio Verne (1828 – 1905) (aunque no su rival, ya que comenzó a publicar sus obras a partir de 1863), el escritor de Ciencia Ficción más importante del s. XIX y considerado por muchos el padre de la Ciencia Ficción, aunque él mismo se consideraba simplemente un escritor de literatura científica que trataba, a través de la fantasía, acercar a los jóvenes las novedades científicas y tecnológicas que saturaban la época. Algunas de sus obras más célebres en este campo son *Viaje al centro de la Tierra* (1864), *De la Tierra a la Luna* (1865), *Veinte mil leguas de viaje submarino* (1869), o *Robur el conquistador* (1886).

Por supuesto no podemos olvidar las notables aunque anecdóticas incursiones de Arthur Conan Doyle en el género con *El mundo perdido* (1912) y *El cinturón venenoso* (1913), que pronto encontraron una seria competencia en su contemporáneo H. G. Wells (1866 – 1946), con cuyas obras la Ciencia Ficción da sus primeros grandes pasos en el siglo XX con *La máquina del tiempo* (1895), *El Hombre invisible* (1897), *La isla del Doctor Moreau* (1896), *La guerra de los mundos* (1898), *El alimento de los dioses y cómo llegó a la Tierra* (1904) o *La forma de las cosas por venir* (1933), obras que, siguiendo la estela de Poe, están envueltas en un grave pesimismo donde la humanidad, enfrentada a un universo de pesadilla, de formas variables, se destruye a sí misma por odio y ambición. De esta forma, Wells creó una literatura de Ciencia Ficción más crítica, compleja y cercana a los problemas y dilemas humanos, más social y que atendía a más planos de la realidad, lo que espoleó su recepción. Así, Wells inauguró el modelo primigenio de novela de Ciencia Ficción actual, que más adelante siguieron novelistas de gran nivel como Isaac Asimov o Ray Bradbury.

Tampoco podríamos pasar por alto la incorporación, principalmente en la década de 1910, de narraciones de Ciencia Ficción a las revistas *pulp* (revistas baratas, de consumo popular, dedicadas a historietas con argumentos simples en forma de texto acompañado de imágenes o ilustraciones), que a menudo simplemente adaptaban ideas ya antiguas en el formato escrito. Algunas de estas revistas gozaron de gran popularidad, como fue el caso de *Weird Tales* o *Black Mask* que, aunque mal vistas por

la crítica, atrajo a multitud de lectores a las historias sobre especulación científica. Quizás este incipiente éxito trajo de la mano la creación en 1926 por parte de Hugo Gernsback de la primera revista dedicada exclusivamente a las historias de Ciencia Ficción, *Amazing Stories*, que gozó asimismo de gran éxito popular aunque tampoco consiguió ser bien vista por la crítica especializada. Fue en este tipo de publicaciones donde autores como Robert E. Howard, Howard Philips Lovecraft o Robert Bloch empezaron a hacerse notar.

El pesimismo y miedo a los rápidos avances en la ficción llegarán a su máxima expresión en la realidad con la llegada de la Segunda Guerra Mundial (1939 – 1945), a mediados del siglo XX,

momento en que el mundo descubre las miserias de la ciencia cuando es utilizada contra el propio hombre. Surge entonces una concepción de la ciencia ficción como ‘suave’ o humanista –y radicalmente crítica con la ciencia-, esto es, opuesta a la ciencia ficción *hard* [dura], que aboga por la presencia de la ciencia pura y dura como característica fundamental e imprescindible, concepción que, como es lógico, defienden sobre todo los científicos, quienes encuentran en este ámbito con frecuencia un reflejo de la problemática que tratan en su vida profesional a la par que un medio didáctico de enorme valor incluso en la docencia (Pulido, 2004: 30).

Es así como nace la Ciencia Ficción apocalíptica y post-apocalíptica y se establece la primera subdivisión dentro de la Ciencia Ficción:

- Ciencia Ficción *Hard* [dura]: es aquella que “se sitúa en un marco físico coherente y en un entorno completamente respetuoso para con las teorías y conocimientos científicos y técnicos del momento de redactar la obra” (Súñer Iglesias, 1999³), cultivada por autores como Arthur C. Clarke, Robert A. Heinlein, Alexander Beljaev o Gregory Benford. Este tipo de Ciencia Ficción tiene sus orígenes y gran parte de su desarrollo en el bloque soviético tras la Revolución de 1917 y consecuente fin de la era zarista, que dieron pie a una visión del mundo más materialista, resultando una literatura de Ciencia Ficción de corte tecnológico y sin apenas elementos fantasiosos.
- Ciencia Ficción *Soft* [suave o blanda]: aquella que, “en general, especula acerca de la evolución de la sociedad y el impacto que la aplicación de las

³ en www.ciencia-ficcion.com

tecnologías actuales o futuras pueden llegar a tener sobre ella, sin profundizar en esas tecnologías, pero sí en sus consecuencias. También es la ciencia-ficción que basa sus especulaciones en las ciencias sociales, desde la psicología hasta la historia, pasando por la filosofía y, como ya he dicho anteriormente, la sociología.” (Súñer Iglesias, 1999⁴). Autores que han cultivado este subgénero son George Orwell, Ray Bradbury o Philip K. Dick.

No obstante, no hay que ignorar que en ambas vertientes, el hombre en sí mismo continúa siendo, junto con sus grandes dilemas filosóficos, morales y vitales, el eje de su narrativa.

Es precisamente durante estos años en que transcurre la Segunda Guerra Mundial cuando tiene lugar la llamada “Edad de Oro” (1938 - 1950) de la Ciencia Ficción y el género comienza a alcanzar cierto estatus gracias a la necesidad de evasión y al creciente interés del público hacia la ciencia y la tecnología a causa de la guerra. Aunque las revistas *pulp* aún gozaban de considerable popularidad entre el público adolescente, fueron las revistas especializadas las que experimentaron una eclosión sin precedentes, llegando a poder encontrarse hasta quince publicaciones (de variable calidad) simultáneas en el año 1939. Este hecho, unido a las primeras apariciones de Isaac Asimov (*Anochecer* (1941)), Robert A. Heinlein (*La línea de la vida* (1939), *Rocket Ship Galileo* (1947), *Con destino a la Luna* (1948)) o Arthur C. Clarke (*Partida de rescate* (1946)), cuyas sombras han llegado a la actualidad, hicieron que las novelas de Ciencia Ficción comenzaran a alcanzar y generar un mayor respeto, desplazando a las revistas *pulp*.

Este conglomerado de cambios, unido a las anecdóticas incursiones en el género por parte de autores de gran renombre e internacionalmente conocidos como Aldous Huxley, Adolfo Bioy Casares o Jorge Luis Borges, hicieron al adulto que de joven consumía las revistas *pulp* el principal consumidor de Ciencia Ficción. De esta manera da comienzo la llamada “Edad de Plata” (1951 - 1965) del género, con autores que han desarrollado una narrativa de Ciencia Ficción de gran calidad hasta finales de siglo XX. La “obra-bisagra” la constituye sin duda *1984* (1948) de George Orwell, que hicieron

⁴ en www.ciencia-ficcion.com

que obra y autor fueran mundialmente conocidos, demostrando que una obra maestra literaria se puede desarrollar en un contexto de Ciencia Ficción.

Al mismo tiempo la madurez narrativa de los grandes autores de la “Edad de Oro” se hizo patente; así encontramos las grandes obras *El granjero de las estrellas* (1950) o *Starship Troopers* (1959), de Heinlein, *Fundación* (1951), *Bóvedas de acero* (1954), *El fin de la eternidad* (1955) o *El Sol desnudo* (1957) de Asimov, o *Las arenas de Marte* (1951) y *2001: Una odisea espacial* (1968) de Arthur C. Clarke, por nombrar sólo algunos ejemplos. Además, otros jóvenes autores se hacen un hueco entre los grandes maestros; tal es el caso de Ray Bradbury (*Crónicas Marcianas* (1950), *Fahrenheit 451* (1953)), Frank Herbert (*Dune* (1965)), Frederik Pohl y Cyril M. Kornbluth (*Mercaderes del espacio* (1953)), Theodore Sturgeon (*Más que humano* (1953)), Philip K. Dick (*Lotería solar* (1955), *El hombre en el castillo* (1962), *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968)) o Úrsula K. Le Guin (*La ciudad de las ilusiones* (1967), *La mano izquierda de la oscuridad* (1969)).

Y es tras estas épocas de gran inestabilidad política y social como, otra vez de la mano de los avances tecnológicos y las mejoras comunicativas, la literatura de Ciencia Ficción, hasta entonces tradicional y minoritaria, experimenta una gran expansión gracias a la llegada de la globalización y la cultura de masas y a los ejes centrales la soportan: el cine (soporte que ha dado lugar a obras maestras como *Blade Runner* (1982), *Una odisea en el espacio* (1968), *Matrix* (1999) o *Metrópolis* (1927)) y la televisión (vehículo de las ya mencionadas exitosas series *Dr Who* (1963-2013) o *Battlestar Galáctica* (1978 - 2010)), a los que a partir de los años 70 se unirán, aunque con menor impacto social al menos hasta estos últimos años, el cómic moderno y el videojuego. De esta forma, el formato literario queda relegado a “tubo de ensayo” y puntal de la evolución del género, siendo los nuevos formatos los encargados de que gane popularidad y se mantenga en el mercado. Asimismo, es gracias a esta vinculación con los nuevos formatos que empiezan a aparecer manifestaciones más acordes con la nueva sociedad multicultural, muy diferentes a las primeras manifestaciones escritas.

Así surgen dos tendencias que son el germen de su desarrollo hasta la actualidad: la de aquellos que entienden la Ciencia Ficción como

una cultura de élite –normalmente personas con una cultura superior-, y aquellos que centran sus esfuerzos en elevar el nivel literario para englobarla en el marco de la

historiografía literaria como una manifestación más que sólo debe distinguirse por las peculiaridades propias del género [...] (Pulido, 2004: 28).

1.3.1.- La Ciencia Ficción como género híbrido y macrorrelato. Elementos referenciales

La otra gran causa de confusión a la hora de definir la Ciencia Ficción son sus borrosos límites a la hora de delimitar sus constantes referenciales y constitutivas que la asientan como género. Partiendo de la definición de Swales,

un género está compuesto por una clase de eventos comunicativos que comparten un sistema de propósitos también comunicativos, que se reconocen por los miembros expertos de la comunidad discursiva que lo originó y que son su razón de existir. Esta razón de existir determina la estructura esquemática del discurso e influye y limita la selección del contenido y del estilo...como añadidura al propósito, los modelos de un mismo género exhiben varios patrones de similitud en términos de estructura, estilo, contenido y futuros consumidores (Swales, 2008: 58).

Por tanto, un género estaría determinado principalmente por su objetivo comunicativo y las convenciones compartidas por su público en cuanto a estructura, estilo, contenido y público al que tiene como destinatario.

Normalmente podemos reconocer si un producto es Ciencia Ficción tomando como referencia sus personajes característicos (androides, extraterrestres), los escenarios donde se desarrollan los acontecimientos narrados (planetas lejanos, espacio inexplorado, mundos paralelos) o historias (futuro apocalíptico, frecuentemente decadente, con avanzada tecnología como elemento fundamental de la historia), todo ello desde un prisma fantástico. La dificultad radica en la imposibilidad de considerar estos elementos como exclusivos de la Ciencia Ficción, lo que la establecería como género independiente. Podríamos decir que todos estos elementos, entre otros, son distintivos de la Ciencia Ficción, pero no exclusivos de ésta, de lo que se desprende que no posee unos rasgos estructurales propios. Asimismo su especial facilidad para tomar estructuras prestadas de otros géneros (aventura, thriller, bélico, etc.), dificulta aún más su “independencia” como género.

No obstante, seguimos los trabajos de autores como Eduardo Gallego y Guillem Sánchez o Novell, que a su vez se basan en la obra del estructuralista Darko Suvin *Metamorfosis de la Ciencia Ficción* (1979), que mantienen que a pesar de esto, la Ciencia Ficción es plenamente diferenciable de otros géneros. Suvin define la Ciencia

Ficción como “un género literario cuyas condiciones necesarias y suficientes son la presencia y la interacción del extrañamiento y la cognición, y cuyo recurso formal más importante es un marco imaginario distinto del ambiente empírico del autor”, consistente en:

una narración imaginaria, determinada por el recurso hegemónico de un *lugar* y/o unos *dramatis personae* que 1) son *radical o al menos significativamente distintos de las épocas, lugares y personajes empíricos* de la literatura “mimética” o “naturalista”, pero 2), a la vez –en la medida en que la ciencia ficción se diferencie de otros géneros “fantásticos”; es decir, conjuntos de cuentos imaginarios sin validación empírica-, simultáneamente aceptados como *no imposibles* de acuerdo con las normas cognoscitivas (cosmológicas y antropológicas) de la época del autor. Básicamente, la ciencia ficción es una contradicción desarrollada, una irrealidad real con seres no humanos humanizados. Otros mundos como este mundo y así por el estilo. Lo que viene a significar –potencialmente hablando- que estamos ante un espacio de “extrañamiento” poderoso, validado por el *pathos* y el prestigio de las normas cognoscitivas de nuestro tiempo (Suvin, 1979: 10-11).

A partir de estas definiciones, Novell Monroy separa tres conceptos principales que serán la clave para establecer a la Ciencia Ficción como género: el extrañamiento, la cognición y el *novum*:

- a) el extrañamiento o separación por parte del lector / espectador ante unos hechos narrados en un marco imaginario distinto de la realidad empírica en que vive (que es su referencia). Se trata, por tanto, de una narración imaginaria.
- b) la cognición, el uso de la lógica y el raciocinio como herramientas para poder enfrentarse a los hechos extraños que se le presentan y poder así considerar estos hechos como creíbles o al menos como no imposibles, teniendo como referencia su realidad o ambiente empírico.
- c) el *novum* o idea innovadora que se presenta al lector / espectador y que le causa extrañeza por el simple hecho de ser nuevo y / o diferente de lo que conoce.

Por tanto, son estas características, junto con la capacidad del género para crear “géneros anidados” y su capacidad para tomar estructuras prestadas de otros géneros, como hemos observado anteriormente, las que hacen que la Ciencia Ficción sea considerada un género autónomo e independiente, aunque es de igual manera un género híbrido.

No obstante, aún sigue presente el problema de definir lo más exactamente posible, o al menos de manera más despejada y simple que la definición de Suvin (germen de las demás, como veremos a continuación), qué es la Ciencia Ficción. Una de las definiciones más aceptadas y populares en los últimos años es la de Jeff Prucher, que la define como

a genre (of literature, film, etc.) in which the setting differs from our own world (e.g. by the invention of new technology, through contact with aliens, by having a different history, etc.), and in which the difference is based on extrapolations made from one or more changes or suppositions; hence, such a genre in which the difference is explained (explicitly or implicitly) in scientific or rational, as opposed to supernatural, terms (Prucher, 2007: 171).

Los autores Eduardo Gallego y Guillén Sánchez también ofrecen una definición bastante clara y concisa:

La Ciencia Ficción es un género de narraciones imaginarias que no pueden darse en el mundo que conocemos, debido a una transformación del escenario narrativo, basado en una alteración de coordenadas científicas, espaciales, temporales, sociales o descriptivas, pero de tal modo que lo relatado es aceptable como especulación racional (Gallego y Sánchez, 2003⁵).

Una definición más amplia, pero también más concreta y centrada en su historia, es la aportada por Valles y Álamo, que sostienen que puede entenderse como Ciencia Ficción aquella

modalidad narrativa determinada por su temática y origen ideológico, que codifica la reticencia romántica al peligro de un futuro excesivamente tecnificado; según Ferreras (1972: 18), constituye ‘una novela romántica, una novela que expresa auténtica y artísticamente una visión ruptural del mundo’. La novela de ciencia-ficción, cuyo nombre fue acuñado por Hugo Gensback en 1923 –*Scienti-fiction Issue*–, surge a finales del siglo XIX, cuando la novelística de Verne, Conan Doyle y principalmente H. G. Wells se hace eco de la importancia de la acción y del fenómeno de la tecnificación, concibiéndola en este subgénero narrativo concreto desde el recelo romántico al proceso futuro de hipertecnificación. La novela de ciencia-ficción, que ha contado luego con algunos cultivadores de tan alto nivel como Isaac Asimov o Ray Bradbury, tiene su modelo primigenio en *El hombre invisible* (1897) de H. G. Wells (Valles y Álamo, 2002: 255 - 256).

⁵ en www.ciencia-ficcion.com

Finalmente, volviendo a sus elementos referenciales (pero no exclusivos del género, recordemos) seguimos la clasificación establecida por Rodríguez Pequeño (2008: 170-175):

1. El hombre. Es, como en toda la literatura, y dentro de sus ansias por conseguir la inmortalidad, uno de sus temas-eje. La Ciencia Ficción va a utilizar diversos procedimientos para trascender la mortalidad:
 - a. a través de la reencarnación, como en *La criada de la Luna* de Edgar Rice Burroughs, *La Trilogía de los dioses* de Ángel Torres Quesada o en la serie de televisión *Dr. Who*.
 - b. a través de seres vivos existentes, como en *La isla del Doctor Moreau* de H.G. Wells o en la *Trilogía de Durdane*, de Jack Vance.
 - c. a partir de materia inerte, como en *Frankenstein* de Mary Shelley.

2. Utilización de:
 - a. dobles o *doppelgänger*, generalmente malvados, como en el caso de *El doctor Jekyll y Mr. Hyde* de Robert Louis Stevenson.
 - b. clones, réplicas artificiales de otro organismo vivo, siendo genéticamente idénticos, como los soldados clon de la saga *Star Wars*, creados a imagen y semejanza del personaje Jango Fett.
 - c. mutantes, personajes que “sufren algún cambio imprevisto e imprevisible o previsto y previsible en sus condiciones físicas y psíquicas; es un ser que difiere de sus padres en alguna característica importante” (Rodríguez Pequeño, 2008: 171), como El Mulo, villano de la *Saga de la Fundación* de Isaac Asimov, o los protagonistas del cómic *X-Men*.

3. Utilización de:
 - a. robots, máquinas que “independientemente de su tamaño, forma o movilidad, son capaces de realizar de forma desatendida y autónoma las acciones para las que ha sido diseñado” (Súñer y Canalda, 1999⁶); dentro de esta categoría cabe distinguir a los andróides, robots con forma antropomorfa (los personajes R2D2 y C3PO de la saga *Star*

⁶ en www.ciencia-ficcion.com

Wars sirven perfectamente para ilustrar uno y otro, respectivamente). Normalmente estos autómatas son plenamente conscientes de su existencia y su inteligencia es similar a la humana, siendo “capaces de alcanzar algo que la técnica impersonal no puede: ser individuos; pueden tener decisiones y su conducta es flexible (...)” (Rodríguez Pequeño, 2008: 172). Estas similitudes con el ser humano han sido un caldo de cultivo excelente de reflexiones filosóficas, como podemos ver en las obras de Isaac Asimov o Stanislaw Lem.

- b. ciborgs, seres en parte biológicos y en parte mecánicos cuyas funciones de control residen en el cerebro biológico del ser transformado en ciborg (Súñer y Canalda, 1999⁷), como es el caso del protagonista de la serie de películas *Robocop*.

4. Utilización de:

- a. alienígenas / seres extraterrestres, es decir, seres del espacio exterior, como ET, del archiconocido filme homónimo de Spielberg, o el depredador que aparece en la obra de Ridley Scott *Alien*.
- b. La Máquina, una de las figuras más icónicas, utilizada para realizar viajes en el espacio y en el tiempo que de otra forma serían verosímilmente impensables, y que suele aparecer tanto en forma de naves espaciales con avanzada tecnología como artilugios creados para tal fin. Tienen su germen en la máquina del tiempo, “creada por la imposibilidad que tiene el hombre de realizar grandes viajes (...) que no pueden recorrerse verosímilmente. Supone un intento del hombre por dominar el tiempo” (Rodríguez Pequeño, 2008: 172)

1.3.2.- Subgéneros

Como hemos puntualizado anteriormente, la Ciencia Ficción ha desarrollado una gran facilidad para, por un lado, tomar prestadas estructuras tanto temáticas como argumentales de otros géneros, y por otro, expandirse a otras plataformas. Estos dos hechos dan lugar a la mencionada anteriormente “hibridación de géneros”, originando los llamados por Suvin “géneros anidados”, es decir, subgéneros o subespecies de Ciencia Ficción con matices característicos que los hacen diferenciables.

⁷ en www.ciencia-ficcion.com

Ya en el apartado 1.3 establecimos una diferenciación atendiendo al modo de tratar la ciencia en las obras, distinguiéndose la Ciencia Ficción *Hard* y *Soft*. Pero también podemos establecer otra clasificación centrándonos en su variedad temática y argumental:

- *Cyberpunk, Ciberpunk* o *Cyberspace*: “se caracteriza por su carácter más popular y en cuyas historias sobresale la presencia de la cibernética, la informática, la robótica y todo tipo de tecnología avanzada. La obra matriz es *Neuromancer* (1984) de William Gibson, autor al que se le debe el neologismo *ciberespacio*, que aparece, por primera vez, acuñado en esa novela” (Álamo, 2011: 42). La trilogía cinematográfica *Matrix* es uno de los ejemplos actuales más ilustrativos. Dentro de este subgénero podemos encontrar el *biopunk*, cuya temática se centra en la esperada “revolución biotecnológica” durante las décadas de 1990 y 2000, presentando una sociedad genéticamente modificada en extremo nihilista y underground en continua lucha contra corporaciones y gobiernos totalitarios. El *biopunk* muestra elementos de la novela policíaca, el *film noir*, el anime japonés y la prosa post-modernista.
- *Space Opera*: heredera del cómic y la novela *pulp*,

una *space-opera* es una novela de aventuras en un entorno de ciencia ficción, o sea en el futuro o en el pasado, en una sociedad ultramoderna o prehistórica... lo principal es la aventura y el sentido de la maravilla, después viene la ciencia, si la hay. En los últimos años la *space-opera* se ha actualizado por influencia de los otros subgéneros de la ciencia-ficción y por influencias externas al propio género. Ha incorporado la parafernalia *hard-sf*, elementos del *cyberpunk*, influencias políticamente correctas e incorrectas... y ha dado lugar a obras estupendas que brillan considerablemente entre la mediocridad media del género (Gregori, 2002⁸).

Precisamente las obras más exitosas de Ciencia Ficción de los últimos años pertenecen a este subgénero: la saga de novelas *La cultura* de Iain M. Banks, la series de televisión *Star Trek* y *Battlestar Galáctica* o la saga cinematográfica *Star Wars* sirven perfectamente para ilustrarlo. Dentro de la *Space-Opera* podemos encontrar la *Ciencia Ficción militar* y sobre *Colonización espacial*, ambos estrechamente ligados y que aparecen siempre bajo la estructura de las *Space-Opera*. Las narraciones que podemos enmarcar en estas modalidades se

⁸ <http://www.ciencia-ficcion.com/varios/firmas/f20021006.htm>

basan en su gran mayoría en conflictos de la Tierra actuales o pasados, sustituyéndose países por razas, planetas o galaxias de características similares y fácilmente reconocibles y/o extrapolables. Precisamente los títulos de Ciencia Ficción con más éxito actualmente, como son los ya mencionados *Star Trek*, *Battlestar Galáctica* o el mismo *Mass Effect* presentan indiscutiblemente características de este tipo.

- *Ciencia ficción apocalíptica y post-apocalíptica*: es la que “describe los numerosos escenarios en que la civilización y quizás la Humanidad llegarán a su final, así como las sociedades postapocalípticas que emergerán, sea que el desarrollo tecnológico no pueda evitar la catástrofe, sea que la catástrofe sea provocada por ese mismo desarrollo tecnológico que nos iba a llevar a *un mundo mejor*.” (Ríos Álvarez, 2011⁹). La novela ya clásica *La guerra de los mundos* (1898) de H.G. Wells o el videojuego *Fallout* (1997) pueden considerarse dentro de esta vertiente.
- *Steampunk*: “acuñado en la década de los 80 por analogía con el *cyberpunk*, el término *steampunk* hace referencia a un subgénero de la ciencia-ficción cuyos hechos transcurren en el siglo XIX, o en un entorno similar. Ese ambiente suele incluir casi indefectiblemente el Londres de la época de Dickens, reflejado como un lugar cuasimágico y en ocasiones marcadamente alienígena, lo más grotesco y barroco es posible.” (Cruces Colado, 1999¹⁰). Este subgénero cuenta con obras notables como *Antihielo* (1993) y *Las naves del tiempo* (1995), de Stephen Baxter, o *La liga de los hombres extraordinarios* (1999), novela gráfica de Allan Moore. Derivados del *Steampunk* podemos encontrar otros subgéneros como el *Retrofuturismo* o el *Dieselpunk*.

⁹ en www.ciencia-ficcion.com

¹⁰ en www.ciencia-ficcion.com

PARTE 2: EL CASO DE ESTUDIO: *MASS EFFECT*

Antes de abordar el análisis del universo ficcional en el que se desarrolla *Mass Effect*, es necesario tener en cuenta varios aspectos. En primer lugar, hemos de resaltar la importancia de que tal universo nazca de una trilogía de videojuegos cuyo arco argumental principal se desarrolla a lo largo de una duración mínima de aproximadamente 100 horas, y una máxima de unas 200. Este espacio de tiempo es bien aprovechado por los creadores del juego para por un lado contar en profundidad una historia de dimensiones épicas, y por otro poder desarrollar sus personajes de una forma que en otros medios es imposible.

A lo largo de este tiempo, el jugador puede simplemente avanzar “en línea recta” a través de los acontecimientos imprescindibles para que el argumento avance, pero también puede detenerse y ahondar en historias secundarias o explorar con gran libertad de movimiento el vasto universo ofrecido.

Además, hay que destacar la presencia del *códex* o *códice*, una aplicación dentro del juego consistente en una extensa enciclopedia con información detallada del universo no fundamental para el desarrollo del

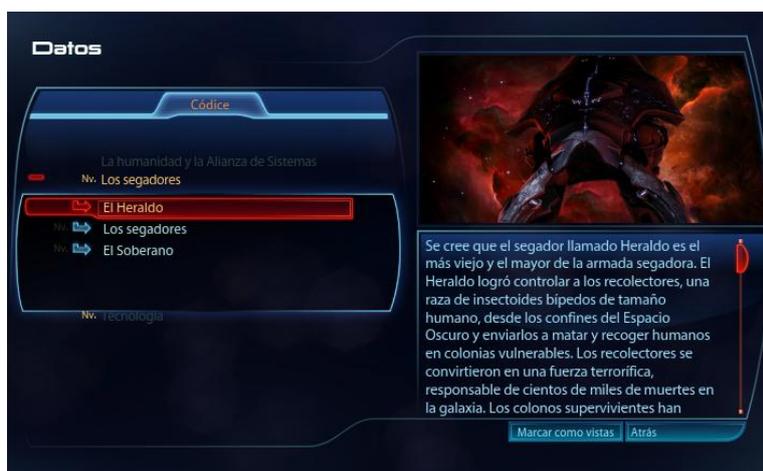


Ilustración 1 - Códice en *Mass Effect 3*. Fuente: *Mass Effect 3*

argumento: razas alienígenas, cronología del universo, planetas, civilizaciones, tecnología, etc., información que va actualizándose paulatinamente con el avance de la historia. De esta manera, el jugador dispone, dependiendo de su interés, de todo el tiempo que desee para familiarizarse con el universo que se le ofrece de una forma amena y sencilla.

Por otro lado, no hay que olvidar otros atractivos con que cuenta la saga; como veremos más adelante, uno de los principales recae en la posibilidad que tiene el jugador para personalizar con gran realismo tanto el sexo como el aspecto físico del protagonista, consiguiendo que la identificación con éste y sus actos, y por tanto su implicación en la historia, sea mucho más eficaz.

Pero el principal reclamo y en gran medida “culpable” de la multitud de *fans* con que cuenta la franquicia recae, sin duda, en la libertad a la hora de tomar decisiones, tanto a nivel personal, pudiendo interactuar con otros personajes (conociendo sus historias personales, virtudes, defectos, gustos, relaciones entre ellos) y decidir incluso la orientación sexual del personaje, como a nivel argumental, ofreciendo hasta 1000 variables¹¹ que repercuten y tienen consecuencias a lo largo de la trilogía.

Esto proporciona al jugador una ilusión de libertad, que no obstante no es tal ya que los acontecimientos cruciales para el desarrollo de la macrohistoria se suceden de forma lineal mediante la superación de cada episodio que da acceso al siguiente, y las decisiones tomadas por el jugador sólo modifican superficialmente o en parte estos acontecimientos o tienen consecuencias secundarias.

Otros de los puntos fuertes con que cuenta la franquicia es su presencia constante hasta la presente fecha desde su aparición en el año 2007: hasta hoy, se han lanzado al mercado tres videojuegos para diferentes plataformas (Windows, Wii U, Xbox 360 y Play Station 3), así como más de 30 DLC's (contenidos descargables adicionales tanto de pago como gratuitos) para éstos, siete cómics, dos videojuegos exclusivos para teléfono móvil, cuatro novelas, un filme de animación y una película que se encuentra en fase de producción. Además, cualquier *fan* puede encontrar con facilidad gran cantidad de *merchandising* como réplicas a escala de los personajes principales, naves, etc., ropa, música de los videojuegos, pósters, ediciones de coleccionista, libros de arte conceptual sobre el universo, etc.

Si a todo lo mencionado anteriormente le añadimos la actualización continua de su página web (www.masseffect.bioware.com), la posibilidad de jugar contra otros jugadores en el modo multijugador, su presencia en las principales redes sociales (Facebook, Twitter, etc.) y su lanzamiento al mercado de contenidos de pago complementarios a los videojuegos con asiduidad regular (los ya mencionados DLC's), encontramos un *fenómeno fan* no solo plenamente afianzado en el mercado, sino continuamente reforzado.

¹¹ http://masseffect.wikia.com/wiki/Mass_Effect_3

2.1.- Éxito de la saga *Mass Effect* y sus creadores

El éxito de la trilogía no puede explicarse sin hablar de Bioware, la empresa canadiense fundada en 1995 responsable de grandes éxitos que han revolucionado el videojuego de rol occidental y marcado un antes y un después en cuanto a la manera de contar una historia adulta mediante una plataforma virtual; entre los títulos más destacables y valorados tanto por la crítica especializada como por el público, podemos nombrar las sagas *Baldur's Gate*, *Neverwinter Nights*, *Dragon Age*, o el mismo *Mass Effect*.

Todos estos títulos, que con el tiempo se han convertido en éxitos y referencias dentro del mundo del videojuego, tienen en común unos rasgos innovadores en los que Bioware prestó gran atención y que se convirtieron desde sus inicios en características distintivas de los trabajos de la empresa:

- Gran libertad a la hora de personalizar físicamente al personaje protagonista, prestando gran atención a los rasgos faciales (conforme los adelantos gráficos lo han ido permitiendo), así como posibilidad de elegir sexo, orientación sexual, un nombre propio, biografía, etc. Por otro lado, la ya comentada libertad de decisión y acción tanto a nivel íntimo como “público”, o a la hora de interactuar con otros personajes, el entorno que le rodea o los acontecimientos que van tomando lugar con sus posteriores repercusiones, hacen que cada jugador tenga la sensación de que la historia en la que está participando directamente es única, ya que no hay dos jugadores iguales al igual que no hay dos lectores o espectadores iguales, con lo que hace la historia “suya”; “cuando el jugador interviene en el juego el relato se modifica en tiempo real ante los ojos mismos del lector (...). El juego escribe su propia historia que constantemente se ve modificada por cada jugador, y (...) el discurso es resultado del efecto de la interactividad de cada jugador con la historia en sí” (García, 2006: 12). Estas “herramientas” prestadas por Bioware, en unión y sintonía con las que nombraremos a continuación, facilitan enormemente el pacto ficcional y la identificación con el personaje principal por parte del jugador,

proceso psicológico mediante el cual el receptor de la obra narrativa tiende a vincularse a uno de los personajes del relato, pudiendo llegar a ponerse en su papel o imaginarse ser el mismo mediante un proceso de quiebra de la distancia en todos sus niveles. La identificación es, como tal proceso de compenetración psicológica receptor-personaje [...], una vía catártico-comunicativa (Valles, 2004: 1002).

- Absorbentes y elaborados argumentos asentados en complejos pero consistentes y detallados universos dotados de gran realismo a todos los niveles, aspecto éste valorado muy positivamente por la crítica llegando a decirse de la franquicia que

Most franchises take two, even three games to create a rich, multi-layered canon that you can lose yourself in. Mass Effect did it immediately, pulling you into an entire galaxy that was so well constructed and thought out, from alien civilizations to mythology to crushingly boring technical manuals, that you could easily mistake it for a robust, decades-old series. When you combine the conversational penchant of Star Trek with the lasers and doomsday machines of Star Wars, and mix them with stat-driven RPG elements and Gears-style gunplay, the result is a comprehensive franchise that's almost better than its iconic inspiration¹².

Las historias contadas por Bioware siempre pertenecen al género de Ciencia Ficción (como es el caso de *Mass Effect* o *Star Wars: Knights of the Old Republic*) o Fantasía (como la saga *Baldur's Gate* o *Dragon Age*).

- Extraordinaria humanidad de sus personajes tanto principales como secundarios. Este aspecto es, como ya se ha señalado anteriormente, uno de los principales reclamos para los *fans*, ya que Bioware, consciente de que estos personajes virtuales acompañan al jugador durante más de 100 horas de juego, les otorga una enorme variedad gestual, voces cuidadosamente interpretadas por celebridades (sobre todo intérpretes del mundo cinematográfico y televisivo como Carrie-Anne Moss (*Matrix*), Martin Sheen (*Apocalypse Now*), Tricia Helfer o Michael Hogan (*Battlestar Galáctica*)), elaborados trasfondos personales, diferentes puntos de vista, virtudes, defectos, miedos, etc., así como comportamientos entrañablemente humanos con reacciones realistas, reconocibles y cercanas ante los acontecimientos que les rodean y sus relaciones entre ellos y con el jugador.

Y ha sido con estas astucias, con las que quizá Bioware pretende brindar virtualmente al jugador, mediante la ficción, una evasión de la vida real, consiguiendo que sus juegos se hayan convertido en rotundos éxitos y hayan creado un auténtico *fenómeno fan* con legiones de seguidores implicados obsesivamente en los universos en que sus juegos toman lugar.

¹² <http://www.gamesradar.com/the-top-7-best-new-franchises-of-this-generation/?page=4>

Particularmente, la trilogía *Mass Effect* ha sido desde sus inicios un rotundo éxito a nivel de público, con su consecuente éxito económico: por nombrar solamente datos referentes a la última y más reciente entrega, *Mass Effect 3* (2012), el mismo día de su puesta a la venta se vendieron 900.000 copias, llegando a ser 3.400.000 en un mes entre las tres plataformas para las que estaba disponible: Play Station 3, Pc, y Xbox360¹³.

Toda esta atención ha merecido el reconocimiento internacional también entre la crítica especializada, obteniendo entre las tres entregas más de 300 premios (entre los que destacan Juego del año en la 14ª edición de la Academia de las Artes y Ciencias Interactivas, Mejor juego del año 2011 en los Premios BAFTA (British Academy of Film and Television Arts), ganados por *Mass Effect 2*¹⁴ y el de Mejor RPG del año 2012 otorgado por Spike Video Games Awards, concedido a *Mass Effect 3*¹⁵) además de más de 200 puntuaciones perfectas en la crítica especializada¹⁶.

2.2.- Historia, personajes y forma en que son contados.

2.2.1.- Historia

El argumento central de *Mass Effect* (2007 – 2012) puede resumirse así: en el año 2148, la humanidad descubre bajo la superficie de Marte tecnología avanzada perteneciente a los Proteanos, una especie alienígena ya extinta. Tras estudiar y adaptar la recién descubierta tecnología, se descubre el *elemento cero* [energía oscura en el mundo real], que posibilita los llamados campos de efecto de masa y permiten a la especie humana desarrollar el viaje a velocidades más rápidas que la luz, comenzando así una exploración exhaustiva del Sistema Solar. El nuevo descubrimiento hace que las 18 naciones más poderosas de la Tierra se unan en la Alianza de Sistemas, que se convertirá en la punta de lanza militar y exploradora de la Humanidad. Al mismo tiempo se descubre que la exposición al *elemento cero* puede desarrollar en algunos humanos la capacidad de, mediante impulsos eléctricos cerebrales (posteriormente ampliados mediante implantes), sentir y manipular pequeños campos de efecto de masa como la gravedad y el electromagnetismo.

¹³ <http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=mass+effect+3>

¹⁴ http://es.wikipedia.org/wiki/Mass_Effect_2#Premios

¹⁵ <http://www.joystiq.com/2012/12/07/spike-vga-2012-winners-walking-dead-takes-goty-journey-floats/>

¹⁶ <http://blogocio.net/mass-effect-trilogya-disponible-en-pc-xbox-360-y-playstation-3-no-60879/>

Tras continuar el estudio de los restos proteanos en Marte, se descubre que Caronte, el satélite de Plutón, es en realidad un *relé de masa*, un artefacto proteano que, una vez activado, permite viajar miles de años luz hasta otro relé de masa con el que esté unido en otra parte de la galaxia. Es de esta forma como se descubre una extensa red de relés de masa que comunican toda la Vía Láctea.

Gracias a esta red de comunicaciones, la humanidad empieza a establecer numerosas colonias, contactando además violentamente con otra especie alienígena, los Turianos, lo que origina la guerra del Primer Contacto en el año 2157. Por suerte para la humanidad, el Consejo de la Ciudadela (máxima autoridad en la galaxia constituida por tres representantes de las especies alienígenas más prominentes (Turianos, Asari y Salarianos), que gobiernan desde premisas de cooperación y entendimiento entre especies) detiene el conflicto a tiempo e invita a los recién llegados humanos a ocupar una embajada en la Ciudadela, una estación espacial de la era proteana utilizada ahora como centro político, económico y cultural que une a la mayoría de especies inteligentes del universo.

La saga de videojuegos comienza en el año 2183, teniendo al Comandante Shepard como protagonista, el cual es enviado en la fragata de combate *SSV Normandy* junto al Espectro Nihlus (los Espectros son guardianes de la paz en la galaxia, con permiso para actuar por encima de la ley y que sólo rinden cuentas ante el Consejo) a la colonia humana Eden Prime a rescatar un artefacto proteano. Allí descubren que el planeta está siendo asolado por la especie sintética conocida como Geth, liderada por un Espectro turiano llamado Saren, que finalmente asesina a Nihlus y activa el artefacto proteano, lo que hace que Shepard reaccione ante el artefacto y experimente extrañas visiones y entienda el lenguaje de la raza extinta.

Tras intentar infructuosamente denunciar ante el Consejo la traición de Saren y que éste niegue los hechos ante la inexistencia de pruebas irrefutables, Shepard tratará de desenmascarar al traidor investigando sus acciones. Es de esta forma como Shepard descubre que Saren busca un artefacto conocido como *El Conducto* que le ayudará a traer de vuelta a los Segadores, una especie robótica con conciencia propia que erradica toda vida inteligente de la Vía Láctea cada 50.000 años.

Durante su persecución, Shepard descubrirá asimismo que la nave insignia de Saren, *El Soberano*, posee habilidades de “adoctrinamiento” o control mental,

revelándose en última instancia que Saren, sus secuaces, y la mayoría de los Geth están controlados por éste. Tras acorrallar finalmente a Saren en su refugio y descubrir *El Conducto*, Shepard se encuentra por primera vez con *El Soberano*, que se descubre como vanguardia de los Segadores.

Por otro lado, *El Conducto* (un artefacto con las últimas memorias de los supervivientes proteanos) revela que la Ciudadela es en realidad un relé de masa gigante que los Segadores han usado durante milenios como puerta para invadir cíclicamente la galaxia. Además, *El Conducto* funciona asimismo como relé de masa de emergencia que comunica directamente con la Ciudadela, siendo usado por última vez por unos pocos Proteanos para

escapar del último y definitivo ataque segador. No obstante, Saren toma la delantera a Shepard, y cuando éste usa *El Conducto* encuentra la Ciudadela siendo atacada por *El Soberano* y un inmenso ejército geth. Abriéndose paso a través de la capital



Ilustración 2- La Ciudadela. Fuente: <http://playerest.blogspot.com.es/2010/07/fondos-videojueguiles-para-samsung-wave.html>

sumida en el caos, Shepard consigue encontrar a Saren y derrotarlo, y las flotas de la Ciudadela y la Alianza consiguen destruir al *Soberano*. Tras estos acontecimientos, Shepard se convierte en un símbolo para la humanidad, a la vez que el papel de la recién llegada especie a la galaxia se vuelve mucho más relevante y la sombra de los Segadores amenaza la paz de la galaxia.

Semanas más tarde, Shepard, ya como oficial en jefe de la *SSV Normandy*, es enviado a patrullar la galaxia en busca de restos de la derrotada armada geth. Inesperadamente, la fragata de combate es atacada y destruida por una nave desconocida, lo que causa la muerte de la mayoría de la tripulación así como la de Shepard, cuyo cuerpo inerte se precipita a la órbita de un planeta cercano.

El cuerpo de Shepard es recuperado por una organización paramilitar pro-humana llamada Cerberus, al margen de la Alianza y del Consejo, liderada por el misterioso Hombre Ilusorio que, tras dos años de trabajo con los mejores científicos y médicos de la galaxia, consiguen revivir a Shepard mediante implantes cibernéticos.

Tras su recuperación, El Hombre Ilusorio informa a Shepard de que desde su muerte numerosas colonias humanas han estado desapareciendo, creyendo que los Segadores son los responsables de estos ataques. Moralmente obligado a trabajar para Cerberus, Shepard es enviado a investigar una colonia asaltada recientemente, donde descubre que son los Segadores los que realmente están tras estos ataques, utilizando a los Recolectores, una especie humano - insectoide, para raptar a poblaciones humanas enteras y llevarlas a través del Relé Omega-4, un relé de masa aparentemente inactivo del que ninguna nave ha vuelto. Tras esta revelación, el Hombre Ilusorio encarga entonces a Shepard descubrir el objetivo de estos raptos y la tarea de reclutar un pequeño pelotón con los mejores soldados, asesinos, mercenarios y especialistas de la galaxia con el fin de adentrarse en el relé y detener a los Recolectores.

En el transcurso de sus investigaciones, Shepard y su equipo descubren que los Recolectores son en realidad los antiguos Proteanos, adoctrinados y esclavizados por los Recolectores. Asimismo, el Hombre Ilusorio se descubre poco a poco como un dirigente ambiguo y manipulador, cuyos objetivos y medios para conseguirlos distan de ser moralmente aceptables, al más puro estilo de “el fin justifica los medios”, siempre en pro de los intereses de la Humanidad.

Con la ayuda y lealtad de sus compañeros, Shepard encuentra la forma de atravesar el Relé Omega-4 de forma segura con la *SSV Normandy*, encontrando tras éste la base de éstos. En su interior, nuestro protagonista descubre que los Recolectores han estado construyendo un Segador a partir de las decenas de miles de humanos abducidos, aunque el propósito de tal acción sigue siendo un misterio. Ante tal hallazgo, Shepard destruye el Segador en estado embrionario y la base recolectora, desobedeciendo las órdenes del Hombre Ilusorio y rompiendo sus relaciones con éste, que proponía esterilizar la base recolectora y preservar al Segador en estado embrionario para su investigación con el objetivo de obtener información útil para enfrentar a los Segadores. De esta forma, la Humanidad atrae irremediabilmente la atención de los éstos, que deciden pasar a la acción directa.

Tras finalizar la misión y romper lazos con Cerberus, Shepard vuelve a la Tierra para responder legalmente por sus acciones mientras estaba al servicio de la organización. No obstante, su detención no dura largo tiempo, ya que los Segadores comienzan un ataque a gran escala sobre la Tierra. Con la ayuda del Almirante Anderson, Shepard consigue escapar del planeta a bordo de la *SSV Normandy*.



Ilustración 3 - La Tierra recibe el ataque de los Segadores. Fuente: <http://www.youtube.com/watch?v=KzKbIE7IM2o>

Tras ver la devastación a la que se ve sometida la Tierra en pocas horas y asumiendo la imposibilidad de la Humanidad de hacer frente a tal ataque, Shepard trata de pedir ayuda al Consejo de la Ciudadela, que se muestra reticente a enviar ayuda directa debido al caos e inestabilidad que se ha apoderado de la galaxia, desunida ante los ataques Segadores.

Shepard se da cuenta así de que la única forma de conseguir el apoyo de las otras especies será ayudarlos con sus respectivos problemas y obtener favores a la vez que intenta unir una flota que pueda hacer frente a los Segadores: la alianza entre especies tanto orgánicas como sintéticas se impone como una necesidad estratégica y vital. Al mismo tiempo, Shepard descubre que Cerberus busca los antiguos planos de un arma proteana que, según todos los indicios, sería capaz de derrotar a los Segadores. Tras encontrarse con el Hombre Ilusorio, cuyo deseo es conseguir el arma para tomar el control de los Segadores (no derrotarlos), Shepard consigue hacerse con los planos y empezar la construcción del arma, llamada *El Crisol*.

En una carrera contrarreloj en la que los Segadores consiguen arrasar la mayor parte de la Vía Láctea y los principales planetas habitados, Shepard consigue finalmente derrotar a Cerberus (descubriendo que el Hombre Ilusorio ha estado adoctrinado por los Segadores), aliar a la mayor parte de las especies en una flota común y finalizar la construcción de *El Crisol* siguiendo los planos, aunque éste permanece incompleto, se desconoce su función, su forma de activarlo o efectividad.

Buscando desesperadamente artefactos proteanos que le puedan indicar la manera de completarlo y utilizarlo, Shepard descubre finalmente que la pieza que falta es un catalizador, que es en realidad la Ciudadela. Tras esta revelación, la Ciudadela se mueve hacia una posición defensiva cerca de la Tierra y la nueva flota aliada prepara el contraataque final que permita utilizar *El Crisol*.

Con el objetivo de ganar tiempo para la preparación del *Crisol* y la Ciudadela, Shepard y la flota aliada intentan reconquistar Londres, el punto donde se desencadenará el poder del *Crisol* de activarse, utilizando al mismo tiempo el antiguo *Conducto* para evacuar a los escasos supervivientes de la Tierra a la Ciudadela. No obstante, todo es en vano: el *Crisol* no ha podido utilizarse ya que no se ha averiguado el modo de que se una a la Ciudadela, la batalla está claramente perdida y las fuerzas aliadas son aniquiladas; la galaxia unida no ha podido contra el descomunal poder de los Segadores.

Gravemente herido, Shepard consigue a duras penas alcanzar el *Conducto* con el Almirante Anderson, siendo transportados inesperadamente al interior del *Crisol* en lugar de a la Ciudadela. Allí encuentran al Hombre Ilusorio, que adocinado y protegiendo los controles del *Crisol*, intenta convencer a Shepard de que la unión con los Segadores es el siguiente escalón evolutivo para la especie humana. Con el objetivo de alcanzar los controles que permitan, en una última oportunidad desesperada, unir al *Crisol* con la Ciudadela, Shepard detiene al Hombre Ilusorio, pero Anderson cae herido de muerte.

Finalmente, arrastrándose y a punto de perder la consciencia, Shepard alcanza los controles que arman completamente el arma contra los segadores; pero sigue sin funcionar. En ese momento la plataforma donde están los controles se eleva y transporta al moribundo Shepard al pináculo donde una imagen con el aspecto de un niño es proyectada por una Inteligencia Artificial. La Inteligencia Artificial se descubre como el verdadero Catalizador y creador de los Segadores. Asimismo, revela que el ciclo Segador que tiene lugar cada 50.000 años tiene como objetivo prevenir a la vida orgánica de destruirse a sí misma creando vida sintética; los creadores están condenados a ser destruidos por los creados. Por medio de la purga de los Segadores, las razas orgánicas evolucionadas son preservadas en forma de Segador, y el espacio está libre de nuevo para que especies primitivas se desarrollen y evolucionen libremente.

No obstante, esta suerte de Dios – a la vez creador y destructor y dueño del



destino que rige la galaxia- confiesa a Shepard que ha perdido su fe en la habilidad de los Segadores para cumplir su propósito, ya que la misma presencia de Shepard en ese lugar ha sido un

Ilustración 4 - Shepard habla con la IA – Creador. Fuente: *Mass Effect 3*

tremendo error. Por tanto le da entonces a

Shepard tres opciones para derrotarlos (aunque el jugador puede escoger también no hacer nada, con lo que el ciclo Segador seguirá su curso):

- unir su consciencia a la de los Segadores para controlarlos y así detenerlos, aunque quedará unido a ellos para toda la eternidad, con lo que reconstruirá la galaxia y la protegerá de futuras amenazas
- destruir a los Segadores y consecuentemente a toda vida sintética y tecnología avanzada, con la certeza de que en el futuro las especies orgánicas volverán a caer en el mismo error con el desarrollo de la tecnología
- unir toda vida orgánica y sintética (los organismos sintéticos vivirán y los seres orgánicos implementarán parte de sus sistemas tecnológicos), con lo que ambos tipos de organismos estarían “obligados” a convivir los unos con los otros, planteándose una nueva era en la historia del universo. Los Segadores, con el conocimiento adquirido de todas las culturas a las que anteriormente han aniquilado, se convertirán en unos aliados más formando parte de la comunidad galáctica, y ayudarán a reconstruir la galaxia devastada.

Todas las elecciones tienen como consecuencia la aparente muerte de Shepard y la total destrucción de la red de relés de masa al activarse el *Crisol*, lo que supone que la galaxia, al margen de la decisión de Shepard, se verá conducida de nuevo a una

prehistoria tecnológica de la que tendrá que recuperarse (sólo posible en dos de los cuatro finales: unión entre vida orgánica y sintética y dominación de los Segadores).

Como epílogo, asistimos a una escena final en que un anciano cuenta a un niño la historia en clave de leyenda, refiriéndose a Shepard como The Shepard [El Pastor] y salvador de la galaxia.

2.2.2.- Personajes

Como hemos resaltado anteriormente, la riqueza narrativa del universo planteado en *Mass Effect* ofrece una gran variedad de personajes a los cuales conoceremos más o menos dependiendo de la cercanía de éstos al protagonista y de cómo el jugador reaccione a las interacciones con éstos y con el entorno. Esto último es necesario señalarlo, ya que a lo largo del desarrollo de la historia, unos personajes pueden pasar de ser miembros del escuadrón de Shepard, con lo que convivirán, crearán vínculos y correrán aventuras con él, a secundarios que influirán de manera menos decisiva en el desarrollo argumental. Este aspecto, aunque parezca trivial o sin importancia, apoya la sensación de que el protagonista no es siempre, a lo largo de todas las horas de juego, el centro sobre el que gira todo el universo y su historia, sino que además de brindarnos la oportunidad de asomarnos a una gran diversidad racial y cultural, asistimos a cómo cada personaje tienen intereses y móviles diferentes, y sólo se unirán al equipo de Shepard cuando sus lazos afectivos, sus objetivos o el peso de los acontecimientos les obligue a ello (y si no han muerto anteriormente, caso que puede darse muy probablemente). Para observar este hecho de una manera general, podemos ver el Anexo 1.

Teniendo esto en cuenta, podemos circunscribir la relación de personajes “redondos” y complejos sólo los personajes a los que Shepard tiene un acceso directo, que salvo excepciones (como El Hombre Ilusorio o David Anderson), suelen ser los que aparecen en la tabla del Anexo 1 como “presente”. También es necesario señalar aquí que gran parte de las historias personales (algunas obligatorias, otras secundarias y opcionales) que invitan a explorar estos personajes, son temas típicos de la Ciencia Ficción, cuando no guiños descarados a filmes clásicos del género, etc., como veremos en el punto 2.3

Además, estas “idas y venidas” del lado del protagonista por parte de estos personajes permiten la entrada a escena del entramado transmedia, que aprovecha estos

“huecos” en que el protagonista no tiene acceso directo a estos personajes para contarnos historias nuevas acerca de éstos. Por ejemplo, el cómic *Mass Effect: Redemption* (ver Anexo 2), gira en torno a Liara T’Soni (personaje presente en *Mass Effect* y *Mass Effect 3*, pero secundario en *Mass Effect 2*) y cronológicamente está situado en el período entre el prólogo e historia principal de *Mass Effect 2*, espacio de tiempo que ocupa dos años y en el que el protagonista está muerto. Otro ejemplo de esta explotación de los personajes es narrar sus orígenes, como es el caso del *Mass Effect: Evolución*, que nos pone al día sobre los orígenes del Hombre Ilusorio, o la novela *Mass Effect: Revelación*, que tiene como protagonistas a David Anderson y Saren, personajes cruciales en el posterior desarrollo de *Mass Effect*.

De esta forma, a sabiendas de que sus personajes constituyen un gran atractivo para los seguidores, los creadores de *Mass Effect* aprovechan el mercado transmedial para, utilizarlos como vehículo para crear nuevos productos y contar nuevas historias (generalmente autoconclusivas y que pueden ser consumidas de forma independiente), que complementan o expanden el universo narrativo.

Por otro lado esta atención especial prestada a los personajes es necesario remarcarla ya que hasta ahora, en el género de la Ciencia Ficción, “la importancia otorgada a los temas y al argumento ha provocado con mucha frecuencia que se menosvalore a los personajes, los cuales pueden aparecer privados de la caracterización y riqueza que les otorga otro tipo de literatura” (Pulido, 2004: 44)

2.2.3.- Forma en que se cuenta

Tanto la trilogía original de videojuegos como el resto de plataformas a las que se ha expandido el título, poseen un estilo poderosamente influenciado por las técnicas y fórmulas cinematográficas, con elementos de documental y thriller.

En cuanto a cómo está conformada la trilogía original de videojuegos, la narración obedece a una combinación entre la progresión en el relato interactivo (videojuego interactivo propiamente dicho), mediante el cual la narración “emerge” conforme el jugador avanza, y escenas cinemáticas que utilizan los planos y recursos propios del cine; por otro lado, su lógica narrativa se configura mediante la llamada por el estructuralista francés Claude Bremond (que retoma las ideas de Vladimir Propp, uno de los padres del formalismo ruso) *secuencia compleja* “bout-à-bout”, es decir: las secuencias se conforman en bloques de tres “funciones” (que son unidades narrativas

básicas) y a su vez, pueden conformar “secuencias complejas” o “macrosecuencias”. De esta manera, toda secuencia estará formada por una secuencia primera o “de apertura” de una posibilidad o deseo, que se puede actualizar, o no, en otras dos: la función de realización (obstáculos a superar por el personaje, medios a utilizar, ayuda a recibir, etc.) y la función de cierre que culminará con el éxito o con el fracaso.

Estas “unidades funcionales” se ordenan encadenadas sucesivamente por continuidad: el final de una secuencia pasa a ser el principio de la siguiente, justificándose el salto de una unidad funcional a otra a través de una secuencia cinemática que evita la interrupción narrativa. De esta forma, en el videojuego cada capítulo tiene una meta cuyo cumplimiento permite el paso al capítulo siguiente y así sucesivamente hasta completar la propuesta entera del juego: la detención del ciclo Segador y el hipotético restablecimiento del orden inicial previo.

Por otro lado, si tomamos en consideración la completitud del proyecto transmedia que soporta *Mass Effect*, hay que destacar que, como implica el mismo concepto “transmedia”, está diseñado para encontrar un equilibrio entre ser un producto que pueda consumirse (y consecuentemente venderse) en capítulos independientes (ya sea en forma de novelas, cómics, serie de anime o los videojuegos originales) a la vez que desarrolla, expande, completa y / o complementa el universo narrativo en que se asienta y la historia que soporta, que permite asimismo la interdependencia entre cada producto a través de una trama compleja y elaborada. De esta forma, la marca *Mass Effect* no queda anclada sólo en el producto central (la trilogía de videojuegos), sino que da acceso a otros modos de consumo a través de la narración transmedia.

2.3- Profundidad temática de *Mass Effect* como clave para su expansión narrativa

Teniendo en cuenta los puntos 1.3.1 y 1.3.2, podemos decir que el caso *Mass Effect* se adecúa perfectamente a la subespecie *Space Opera*, aderezada intensamente con elementos de Ciencia Ficción apocalíptica (sobre todo la tercera entrega de la trilogía de videojuegos), Ciencia Ficción militar, colonización espacial e incluso Ciencia Ficción naturalista (dependiendo de la interpretación de sus cuatro posibles finales). Nos encontramos por tanto ante un producto híbrido.

Estas características, unidas a su complejidad argumental, así como su invitación de manera activa a la reflexión sobre múltiples problemas reales (de índole bélica, política o incluso ecológica, extrapolables a nuestra realidad empírica) o ficticios, hacen

posible un estudio exhaustivo de sus dilemas y temas planteados, principalmente de corte filosófico y espiritual, como es típico en el género de la Ciencia Ficción. Partimos de la clasificación aportada por Hernández y Grandío (2011: 6) a propósito de la exitosa serie de televisión *Battlestar Galáctica*, ya que pensamos que engloban los temas fundamentales de la Ciencia Ficción moderna y son perfectamente aplicables a *Mass Effect*.

2.3.1.- Temas heredados de la Ciencia Ficción

2.3.1.1.- El complejo de Frankenstein.

Como podemos suponer a partir de la propia terminología, las bases en que se asienta este concepto parten de la obra homónima de Mary Shelley, características resumidamente comentadas en el punto 1.3. A partir de éstas, Isaac Asimov inventó este célebre concepto para referirse al “miedo del hombre que invade el reino de Dios y es incapaz de controlar sus creaciones” (Hernández y Grandío, 2011:6). Súnier Iglesias explica el concepto de la siguiente manera:

Desde los primeros tiempos de la humanidad, el hombre ha tenido una relación tortuosa con sus invenciones. La aparente autonomía de los mecanismos tiene para el ser humano algo de inquietante, por cuanto las fuerzas que los impulsan escapan en cierto modo a su comprensión y control, y cuando se ve amenazado por la máquina en algo tan fundamental como es la consecución del sustento, se deja llevar por el pánico, produciéndose episodios como la destrucción de los primeros telares movidos por vapor o las máquinas de coser de Barthélemy Thimonnier en 1829 por los sastres parisinos, y más recientemente, la psicosis vivida a costa del llamado Efecto 2000 (Súnier Iglesias, 1999¹⁷).

Así pues, podemos comprobar cómo la pérdida de control sobre las creaciones es un tema recurrente por excelencia en toda obra de Ciencia Ficción, estando en *Mass Effect* más que presente. Por un lado, no podemos verlo más claramente que en la raza *geth*, cuya historia y papel en el argumento es resumido de la siguiente forma en la novela *Mass Effect: Revelación*:

Según el Consejo, la aparición de una inteligencia artificial era la única gran amenaza para la vida orgánica en la galaxia. [...] Hace trescientos años, mucho antes de que la Humanidad irrumpiera en el panorama galáctico, la especie quariana creó una raza de sirvientes para ser utilizados como mano de obra expansible y fungible.

¹⁷ en www.ciencia-ficcion.com

Los geth, como fueron llamados, no eran auténticos IA: sus redes neuronales fueron desarrolladas de un modo muy restrictivo y autolimitado. A pesar de esta precaución, con el tiempo, arremetieron contra sus amos quarianos y confirmaron las terribles advertencias y predicciones. Los quarianos no tenían ni los efectivos ni la capacidad para resistir frente a sus antiguos sirvientes [...], viéndose forzados a vivir en el exilio como refugiados. Después de la guerra, los geth se convirtieron en una sociedad completamente aislacionista. Cortaron el contacto con las especies orgánicas de la galaxia y [...] cualquier intento de abrir canales diplomáticos con ellos fracasó: las naves emisarias enviadas para entablar negociaciones fueron atacadas y destruidas nada más entrar en el espacio geth (Karpysyn, 2008: 106).

Es gracias a la aparición de un compañero geth en *Mass Effect 2* y *Mass Effect 3* llamado Legión (cuya carta de presentación es una cita de la Biblia (Marcos 5:9): “Mi nombre es Legión, pues somos muchos”, cita en que se hace referencia a un hombre poseído por muchos demonios), como el jugador aprende más sobre esta raza y su forma de vida: los geth funcionan mediante una red neural, una forma de inteligencia colectiva. A través de esta red, la inteligencia de los geth aumenta proporcionalmente al número de organismos geth cercanos. Mientras un solo organismo geth sólo puede llevar a cabo conductas intuitivas, un grupo es capaz de razonar y pensar de manera abstracta. Por otro lado, los geth no valoran la individualidad como tal, sino que todos los “programas” comparten todos los recuerdos y pensamientos regularmente; es más, los geth se autorepican cuando “mueren”, reiniciándose sus memorias y pensamientos pero asimilando las vivencias del organismo que “muere”, lo que conforma “una visión materialista de la identidad como información almacenada y descargada” (Hernández y Grandío, 2011: 7). Por tanto, un geth no puede (y no desea) esconder sus pensamientos o privacidad, ya que es, en parte, cada programa geth y su sociedad. Es a causa de esto por lo que un geth siempre se refiere a sí mismo como “nosotros” en lugar de “yo”, y no conocen la manipulación o la mentira. Por tanto, no tienen personalidad propia ni cultura. Asimismo, no tienen gobierno o líderes, ya que consensuan sus decisiones de un modo totalmente democrático por medio de su red de comunicación.

Además de constituir un enorme guiño a la célebre *Battlestar Galáctica*, (una raza (los quarianos) expulsada de su tierra natal por sus creaciones y condenada a vagar por el universo buscando un planeta habitable), de *Mass Effect* se desprende también esta tecnofobia, herencia directa del mencionado *complejo de Frankenstein*, que lleva a

reflexionar sobre la ética y la responsabilidad sobre nuestro progreso científico y tecnológico.

El planteamiento es igualmente claro en todas las obras que tratan este tema: la tecnología, o más concretamente, la consecuente creación de inteligencia artificial y posterior “vida” sintética y nuestra pérdida de control sobre ellas, se presenta como una forma de vida y reproducción no natural, diferente, y por tanto vista como una amenaza “bajo el paradigma de la heteronormatividad y que recuerda a la homofobia” como señalan algunos autores como Chess (Hernández y Grandío, 2011: 7) en ejemplos equiparables. No obstante, en la culminación de la saga *Mass Effect 3*, podemos observar cómo ante un apocalipsis donde la vida sintética amenaza a la orgánica, se aportan posibles soluciones o consecuencias lógicas a esta problemática que conlleva la vida sintética, y será tarea del jugador decidir sobre ésta a través de dos personajes: el ya mencionado Legión y SID, ambos personajes en estrecha relación con el protagonista desde los acontecimientos que toman lugar en *Mass Effect 2*. Como hemos comentado



Ilustración 5 - *Legion*. Fuente: <http://garrettartlair.blogspot.com.es/>

anteriormente, Legión es un organismo geth (por tanto, sintético, una IA), pero no es uno cualquiera, ya que está formado por 1183 programas geth (mientras que el resto están formados por unos cien) y fabricado específicamente para interactuar con seres orgánicos, ya que afirma que aunque sabe que los seres orgánicos los temen, los geth quieren “entender, no incitar”. Esto le permite funcionar (aunque en un principio, no pensar) de forma independiente y hablar, por lo que parece completamente racional. No obstante, la unión de esta gran cantidad de programas (y consecuentes comportamientos) en su interior, sumado a su aparente

independencia y capacidad de raciocinio le lleva, paradójicamente, a realizar aisladas acciones irracionales y analizar (y más tarde comprender) emociones, lo cual va en

contra del concepto de que cada acción Geth es el resultado de un consenso calculado con exactitud y no influenciado por sentimientos, etc. Estos hechos, (que tuvieron su inicio al principio de la misma rebelión contra los quarianos cuando los organismos geth empezaron a preguntar a sus creadores si tenían alma), hacen que empiece a mostrar interés por cuestiones filosóficas, con lo que Legión aprende y evoluciona aprendiendo a través de los seres orgánicos, con los que establece asimismo lazos pseudo-afectivos.

Es ya hacia el final de la saga cuando Legión, cuando tiene que decidir “reiniciarse” para salvar a su raza, toma plena conciencia de sí mismo como individuo y se refiere a sí mismo como “yo” (en lugar de nosotros), con lo que su reinsertión hace que sus pensamientos y recuerdos se carguen al resto de los geth y se les transfiera asimismo su capacidad de razonar individualmente, aprender, evolucionar y experimentar emociones. De este hecho se desprende la premisa, también clásica en los relatos de Ciencia Ficción, de que el individuo “se forma” y desarrolla en función del contexto en que vive y su experiencia propia, factores que crean singularidades y personalidades diferentes. De esta forma, de manera no intencionada, los geth dejan de ser calculadores autómatas para convertirse en seres que razonan, sienten y padecen y tienen conciencia sobre sí mismos, respondiendo así ellos mismos a la pregunta que le hacían a sus creadores. Al tener “alma”, ganan el derecho a ser una especie como cualquier otra y reclamar su sitio en la galaxia.

En el caso del otro personaje, SID (iniciales de “Sistema Inteligente de Defensa (en inglés EDI, iniciales de “Enhanced Defense Intelligence”), podemos observar otro tipo de evolución y desarrollo, ya que al contrario que Legión, puede sobrevivir al final de la saga. Al comienzo de *Mass Effect 2*, SID ni siquiera tiene un cuerpo físico, sino que es una IA que se encarga de la defensa electrónica de la fragata de combate *SSV Normandy*, el transporte y nave de combate de Shepard. En un principio, para evitar el peligro potencial que supone tener una IA a bordo, se le bloquea el acceso a otros sistemas de la nave y responde a comportamientos predeterminados. Pero más adelante, a mediados de *Mass Effect 2*, un virus segador inutiliza los controles manuales de la nave y permite el abordaje de la fragata por los recolectores, que capturan y secuestran a parte de la tripulación, aprovechando la ausencia de Shepard y su escuadrón. Ante esta situación Joker, el piloto, se ve obligado a ceder el control total de la fragata a SID para que parte de los tripulantes tengan una posibilidad de escapar, con lo que SID pasa a ser una IA independiente y en cierta manera libre, aunque sin más soporte físico que la *SSV*

Normandy. Es a partir de entonces cuando desarrolla por completo su capacidad para actuar de forma independiente (aunque debido a su programación sigue a las órdenes de Shepard) e interactuar socialmente con los otros miembros de la tripulación, especialmente con Joker.

A través de esta relación con el piloto donde podemos ver la evolución de la relación del hombre con la tecnología; en un principio, Joker desconfía de EDI ya que siente que “ella” está realizando un trabajo que él puede hacer perfectamente, por lo que la ve como una competidora. No obstante están obligados a trabajar en comunión, por lo que poco a poco se van estableciendo lazos de compañerismo entre ellos, a la vez que el uno complementa al otro. Con el paso del tiempo esta relación pasa a ser platónica, en la cual SID llama a Joker “Señor Moreau [apellido de Joker]” y él pasa a llamarla “mamá”, ya que siempre actúa de forma responsable y objetiva.

Es tras el ataque de los recolectores a la nave y el establecimiento de SID como una entidad independiente cuando Joker comienza a referirse a SID como “she” (ella) en lugar de “it” (pronombre para referirse a objetos), y ella pasa a llamarle como los



Ilustración 6 - SID (*Mass Effect 3*) y María (*Metrópolis* (1927)). Fuentes: http://3.bp.blogspot.com/_tCnPvdnJd3k/SGu1ucYItgI/AAAAAAAAAFmc/DhOPiLFNy0A/s1600-h/metropolis16.jpg y <http://www.pcpowerplay.com.au/wp-content/uploads/2012/03/sexyrobot.png>

otros miembros de la tripulación “Jeff” o “Joker”, estándole agradecida al piloto por “liberarla”. De esta forma, SID alcanza el mismo estatus que el resto de la tripulación y es aceptada como un miembro más en el que se confía y apoya.

Pero es en *Mass Effect 3* donde SID desarrolla por completo su personalidad a la par que conscientemente mejora la tecnología y programación que la sustenta. Por un lado, al principio de esta entrega SID se hace con el control de una unidad de infiltración, un cuerpo robótico de forma antropomórfica (guiño al androide María del

filme de 1927 *Metrópolis*, ver Ilustración 6) con el que experimentará sus capacidades y que finalmente no abandonará, ya que le otorga independencia física además de la psicológica, lo que le permitirá ayudar a Shepard en sus misiones sobre el terreno y moverse con libertad. Esta capacidad será aprovechada para recopilar información de primera mano sobre comportamientos humanos, preguntándole frecuentemente al jugador sobre conductas que bajo un punto de vista pragmático y objetivo (el típico de una IA) le parecen incomprensibles: la causa de las relaciones románticas, el odio entre razas, la capacidad de evasión de los seres humanos para escapar de los problemas, adicciones, sexualidad, valores morales, existencia, etc.

No obstante, es consciente de que aunque es capaz de desarrollar preferencias y ver y memorizar cosas, nunca podrá sentirlas o experimentarlas, aunque razona que no por ello pierde el derecho a existir, incluso con el desarrollo de los acontecimientos, iniciará una relación romántica con Joker, al

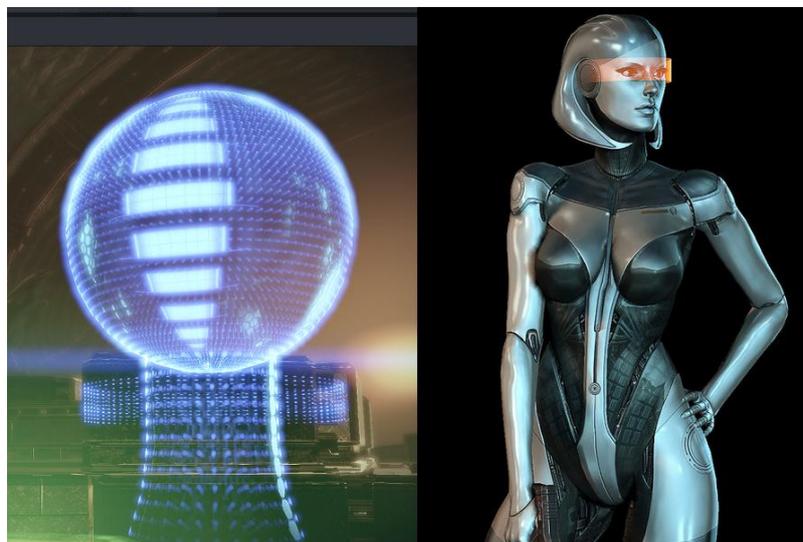


Ilustración 7 - SID en *Mass Effect 2* y *Mass Effect 3*, respectivamente.
Fuentes: <http://es.masseffect.wikia.com/wiki/SID>
<http://cghub.com/images/view/231206/>

que valora, admira y ve como su liberador. Asimismo, es totalmente consciente de que su vida vale menos que la de un ser orgánico y que además no es como otros organismos sintéticos (los geth), por lo que al saberse única también se siente sola. De esta forma, adquiere conocimientos y guías sobre valores morales (por ejemplo, razona que debe ayudar a combatir a los Segadores ya que si no lo hace, éstos destruirán la civilización de la que forma parte) que analiza cuidadosamente y que unido a las vivencias con sus compañeros humanos, le hacen “sentir viva” aunque no “estar viva”.

Tomando estos dos personajes, podemos observar que en ambos casos, únicamente cuando uno y otro han desarrollado personalidad y maneras de pensar no lineales, individualidad, sentimientos, y la posibilidad de actuar no sólo mediante el cálculo / raciocinio, etc., (cualidades de los seres orgánicos, mas caóticos) pasan a ser

vistos como individuos y no como máquinas que siguen un protocolo predeterminado de actuación ante las variables que se le presentan; sólo entonces son aceptados. Hasta ese momento no importa lo útiles que sean, siempre generan desconfianza y se les teme.

Tampoco podemos olvidar los finales entre los que se nos da a elegir al final de la historia, que permiten al jugador decidir de forma alegórica y con sus consecuentes resultados qué hacer con los Segadores y directamente, el papel que debe tomar la tecnología (y por ende, la inteligencia artificial) en el futuro de la galaxia. Como hemos visto en el punto 2.2.1, el jugador puede escoger entre tres opciones (ya que la opción de no hacer nada implicaría la aniquilación de vida tanto sintética como orgánica).

Por un lado, Shepard puede escoger dominar a los Segadores, utilizándolos para reconstruir la galaxia, con lo que el ciclo se romperá y las razas seguirán su curso. La vida sintética seguirá siendo independiente, aunque Shepard tendrá el poder necesario para dominarla y controlarla por medio de la máxima expresión de vida sintética, los Segadores. Esta opción puede ser interpretada desde el punto de vista de que la tecnología puede ser muy peligrosa sin control, pero demasiado valiosa como para ser destruida o eliminada de nuestro futuro, pudiendo ser utilizada como herramienta contra futuras amenazas.

En cuanto a nivel personal, Shepard pasará a convertirse en algo mucho “más grande”. En la narración de secuencia final, mediante la voz en off de Shepard, le escuchamos decir: “En el control hay poder; hay sabiduría en desatar la fuerza de tu enemigo [...]. Crearé un futuro con posibilidades ilimitadas. Seré nuestra protección y sustento. Seré el guardián de todos. Y velaré por los que siguen viviendo.” Por tanto, el hombre no sólo invade el reino de Dios y lo desafía, sino que lo expulsa ocupando su lugar y controlando su propio destino y el de sus creaciones, un pensamiento muy acorde con la mentalidad contemporánea y que desecha el estigma religioso de la cuestión; Dios ya no es el centro del universo: es el hombre.

Por otro, Shepard puede escoger hibridar hombre y máquina, cambiando las relaciones entre organismos sintéticos y orgánicos para siempre ya que quedarán perpetuamente unidos en simbiosis. En este posible final (en el que los Segadores pasan a ser una raza más), relatado por la que hasta ahora era una máquina, SID, subyace la comprensión de que en una sociedad en la que la tecnología ocupa ya un lugar clave e insustituible, las máquinas deben ser incorporadas incluso al nivel cognitivo de la

materia para poder acceder a un nuevo escalón evolutivo en el que ocuparán un lugar fundamental.

De la misma forma, los organismos sintéticos pasan a “estar vivos”; la primera frase de la secuencia final, en labios de SID, que sabemos es un androide, es contundente: “I am alive”. Asimismo, la escuchamos decir “ahora podemos vivir la vida que habíamos deseado, coexistiendo por primera vez pacíficamente orgánicos y sintéticos. [...] Estoy viva... y no estoy sola”. Además, nos deja intuir que gracias a esta decisión, el eterno sueño de la inmortalidad podría ser alcanzado: “conforme desaparece la línea entre lo sintético y lo orgánico, podríamos trascender la misma mortalidad para alcanzar un nivel de existencia que no puedo imaginar”. Con este final, el hombre se re-crea a sí mismo, sin posible vuelta atrás y abandonando el mundo de lo conocido.

Y por último, el jugador puede escoger la total destrucción de tecnología avanzada y vida sintética con ella, destruyendo con ello a los Segadores, con la consecuente vuelta a una prehistoria tecnológica de la que costará años recuperarse. La tecnología se conforma como gran amenaza para el hombre, y el problema debe ser cortado de raíz. El discurso de la secuencia final se centra ahora en el gran potencial de las razas orgánicas si trabajan juntas y en armonía, y cómo con esfuerzo se puede hacer frente a cualquier problema posible, cualquiera sea su índole.

Esta opción puede ser vista como alegoría de una reconciliación del hombre con Dios a cambio de renegar de su papel de creador y volver a sus orígenes. El hombre se redime y conserva así su derecho a la vida

Teniendo en cuenta todo lo anteriormente expuesto, el tema es claro: el hombre teme la pérdida de control sobre sus creaciones y las posibles consecuencias que esto pueda traer.

2.3.1.2.- *Los Otros*

Otro tema recurrente en la Ciencia Ficción, metáfora por medio de la cual se suele “explorar la naturaleza de las relaciones entre diferentes grupos” (Hernández y Grandío, 2011: 7), así como aportar un punto de vista exterior del ser humano. Y prosigue: “el alien es normalmente antropomórfico (...) y supone la manifestación de la ansiedad humana ante la amenaza de las minorías crecientes o de las que se especula un

crecimiento en el futuro, tales como los derechos de los animales, grupos étnicos o máquinas inteligentes”.

En *Mass Effect*, dejando a un lado a la máquina, vista en el punto anterior, el alien se presenta tanto con forma antropomórfica como no antropomórfica, aunque conforme nos adentramos en su universo narrativo podemos comprobar que las especies que más poder (y relevancia argumental) tienen son las antropomórficas (por ejemplo, las razas que conforman el Consejo son Asari, Turiano y Salariano), mientras que los aliens de forma no antropomórfica (como los Elcor, los Rachni o los Hanar), aunque

legalmente no son despreciados y tienen su lugar en la comunidad galáctica, apenas tienen poder (ni militar, ni económico ni de ningún tipo) y aunque luchan por obtener más derechos en sus relaciones diplomáticas con el resto de razas, son frecuentemente ninguneadas por las razas de más poder.



Ilustración 8 - Algunas razas en *Mass Effect*. Fuente: http://www.xboxgazette.com/i/pic_mass_effect_races.jpg

No obstante, el universo de *Mass Effect* propone una estructura de integración y globalización de todas las especies (que algunas rechazan de pleno tomándolo como imperialismo), un lugar donde convive una extensa y heterogénea comunidad formada por diversas culturas planetarias que representan filosofías y organizaciones sociales alternativas y que conforme nos adentramos en él nos descubrirá maneras alternativas de abordar los mismos debates esenciales a los que se enfrenta el ser humano; por poner solo un ejemplo, las Asari son una raza que posee potencialmente los dos sexos y puede reproducirse tanto como con un macho como con una hembra de cualquier especie (homenaje a los aliens de *La mano izquierda de la oscuridad* de Úrsula K. Le Guin), pudiendo asimismo ser luego padre o madre, lo que invita al jugador a la reflexión sobre el género y la identidad sexual.

Pero en este vasto universo también hay espacio para, como observan autores como Christopher Deis en otros productos similares como *Battlestar Galáctica*, explorar el temor a otros en sentido racial. El ejemplo más claro en el universo *Mass Effect* lo comporta Cerberus, una organización paramilitar e ilegal (pues por sus métodos e ideología fue apartada de la Alianza de sistemas) cuya creencia “radica en que la humanidad debe tener un papel más importante en la galaxia, justificando cualquier método para lograr sus objetivos incluyendo asesinatos, experimentos ilegales, sabotajes y espionaje; critican a la Alianza por no tener más resolución en sus decisiones y doblegarse ante las decisiones del Consejo¹⁸”. Los hilos de esta organización pro-humana son manejados por El Hombre Ilusorio, personaje enigmático de gran astucia e inteligencia, cualidades que le han permitido mantener su identidad en secreto al frente de Cerberus y las actividades de ésta mediante una red de intrincadas y elaboradas tapaderas.

El papel de Cerberus es clave a partir de *Mass Effect 2*, ya que la organización recoge el cuerpo muerto (y destrozado) de Shepard y mediante experimentos y costosas operaciones le introducen implantes cibernéticos que le devuelven la vida. A partir de entonces, Shepard queda obligado a trabajar para Cerberus al menos durante cierto tiempo, por lo que llega a conocer la forma de actuar y pensar del Hombre Ilusorio y sus métodos. No obstante, dicha relación se rompe cuando las exigencias del Hombre Ilusorio (esterilizar la base recolectora y preservar al Segador en estado embrionario para su investigación con el objetivo de obtener información útil para enfrentar a los Segadores) invaden los límites morales de Shepard (última orden que el jugador puede acatar o no, pero tras la cual irremediablemente se cortan las relaciones entre ambos). Evidentemente Cerberus aporta una visión racista y colonial a la opción cuasi democrática y comunitaria que ofrece el Consejo, que no es perfecta pero es la que mejor parece funcionar, como podemos ver sobre todo al final de la saga, donde Shepard trata de aunar a rodar las razas alentándoles a dejar a un lado sus particulares intereses y rencillas raciales para combatir a los Segadores formando un frente común.

Por otro lado, a nivel más concreto en cuanto a personajes no humanos, con excepción de los que forman parte del pelotón de Shepard y otros secundarios mínimamente relevantes, como señala Pulido (2004: 44), “pasan a ser simples

¹⁸ <http://es.masseffect.wikia.com/wiki/Cerberus>

marionetas que se presentan por su especie, no como individuos aislados, y en función de la idea que quiere transmitirse”.

2.3.1.3.- Simbolismos y representaciones religiosas

En *Mass Effect*, como en la gran mayoría de las producciones de Ciencia Ficción (especialmente en las pertenecientes al subgénero de la *Space Opera*), podemos encontrar representaciones de origen épico y religioso. En lo que concierne a la épica, su presencia es evidente a lo largo de la saga fundamentalmente por medio del tono grandilocuente y la magnificación tanto de la figura del héroe y de las hazañas que realiza como por las proporciones de la historia en sí, como hemos podido comprobar en el punto 2.2.1. donde queda resumido su argumento.

Por otra parte, los elementos de índole religiosa son frecuentes en *Mass Effect* a pequeña escala en forma de profecías, objetos sagrados, etc., aunque todos ellos pasados por el tamiz tecnológico: por ejemplo, las mencionadas profecías (que en realidad no son sino recuerdos de una era pasada que toman nuevo sentido en un tiempo cíclico) son información digitalizada dentro de dichos objetos sagrados, los cuales a su vez son objetos (normalmente de origen proteano) creados para ese propósito en concreto. Pero las representaciones religiosas de más importancia en *Mass Effect* son las expuestas a continuación:

Por un lado, tenemos la “existencia de seres moralmente superiores que velan por nuestros intereses –es el caso de *Encuentros en la tercera fase* (1977) o *Star Trek Original Series* (NBC 1966-1969)” (Hernández y Grandío, 2011: 7). No es hasta la finalización de la trilogía y la toma última de decisiones cuando se revela este elemento de forma sorpresiva (hecho que originó airadas protestas entre los fans^{19 20}), aunque a lo largo de *Mass Effect 3* la figura con forma de niño que finalmente se descubre como una suerte de Dios creador-destructor se haga presente irregularmente en sueños, alucinaciones, etc. Como ya hemos visto y explicado en los puntos 2.3.1.1 donde tratábamos *El complejo de Frankenstein* y en el 2.2.1 donde vimos un resumen del argumento, esta entidad superior rige el destino de todas las razas de la galaxia, a las que extermina cíclicamente utilizando a los Segadores como herramientas para tal propósito, idea similar a las inundaciones bíblicas que se sucedieron durante 40 días y

¹⁹ <http://www.taringa.net/posts/info/14349552/Mass-Effect-3-enorme-decepcion-con-el-final.html>

²⁰ <http://www.mundogamers.com/principal/articulo/423-3/el-final-de-mass-effect-3-ha-perdido-bioware-la-oportunidad-de-hacer-historia.html>

40 noches ya que el ser humano estaba tan corrupto que suponía un peligro para sí mismo: “llevó a la familia humana a un nivel de corrupción moral y anarquía tal que todo pensamiento del corazón "era de continuo solamente el mal". Los hombres eran tan incorregiblemente malos que, aunque "le dolió en su corazón", Dios llegó a la conclusión de que ellos, junto con todos los demás seres vivientes, debían ser destruidos.” (Gn. 6:8-10²¹). La misma razón se da en *Mass Effect*, arguyendo el peligro que las razas suponen para sí mismas, preservándolas en forma de Segador y dejando el camino libre para que otras especies más primitivas se desarrollen. No obstante, finalmente el ser humano, con Shepard como su representante (y de todos los seres orgánicos), se rebela al designio divino considerándose libre y no programado, escapando a las acciones siempre previstas por este Dios, con lo que el concepto del libre albedrío cristiano queda obsoleto para que el ser humano se establezca como el único dueño de su destino; Dios queda así al margen de la ecuación de la vida.

Estrechamente ligado a este punto se encuentra la introducción del elemento mesiánico que igualmente toma forma en Shepard (con solo unas letras de diferencia con el término “shepherd”, en inglés “pastor” en contextos religiosos); su establecimiento como Mesías, Pastor y Salvador es más que evidente a lo largo de la saga: ya desde la primera entrega, Shepard actúa como mensajero anunciando la llegada

de los Segadores (por tanto la llegada de Dios, aunque éste sea de índole destructora), mientras que el papel de “pastor” lo tomará en *Mass Effect 3*, ya en el apocalipsis, cuando intentará reunir a todas



las razas con el objetivo de hacer frente y cambiar el designio divino (por no mencionar el “anecdótico” hecho de que vuelve de entre los muertos gracias a la tecnología, el nuevo dios). En cuanto a su papel como

21

<http://www.bibliaonline.net/diccionario/?acao=pesquisar&procurar=diluvio&exata=on&link=bol&lang=es-AR>

Salvador, es clave en la recta final y especialmente en la toma de decisiones al final de la historia, ya que depende exclusivamente de él el destino de todas las razas. Pero es en el epílogo donde definitivamente se refuta esta faceta y vemos a un niño que le pide al adulto que lo acompaña que le cuente más historias sobre “The Shepard” (El Pastor), matiz que no se mantuvo a la traducción al castellano; como podemos suponer, la introducción del artículo no es trivial o involuntaria.

También presente en otra escena cinemática del epílogo, justamente antes de la anteriormente mencionada y tras la toma de la decisión final por parte de Shepard,



Ilustración 10 - Joker y una compañera de sexo opuesto (orgánica o sintética, dependiendo del final escogido) reciben la nueva era. Fuente: *Mass Effect 3*

podemos ver cómo tras el colapso de los relés de masa y su destrucción, la *SSV Normandy* consigue escapar y aterrizar forzosamente en un planeta tropical (el mismo planeta donde en la siguiente secuencia hablarán el niño y el adulto sobre The Shepard). Aquí, podemos ver cómo el piloto de la fragata de combate, Joker, baja de la nave acompañado de un personaje de sexo opuesto (dependiendo del final que el jugador haya escogido, puede ser la androide SID o una humana o una alien), listos para dar

comienzo a la vida otra vez como una suerte de Adán y Eva en el Paraíso, esta vez bajo reglas creadas por el hombre, no por Dios.

Y por supuesto, no podemos olvidar el apocalipsis, tema clave y central en la tercera entrega del videojuego, donde subyace “la destrucción de un mundo viejo, generalmente de mentalidad, que se contrapone al mundo nuevo”, según la definición aportada por Ketterer (Pulido, 2004: 45) desde un punto de vista religioso que se remonta a los mismos orígenes del género de la Ciencia Ficción, un miedo al futuro de la mano de la tecnología y que de acuerdo a Núñez Ladeveze, ofrece “visiones [...] como precipitados proféticos del vértigo interior, símbolos del presentimiento, anuncios

retóricos del devenir apresado y expresado por una subjetividad privilegiada, sistemas de contacto con la sensibilidad extraviada del adolescente, del ensueño onírico, del resentido con su propia estirpe, del abandonado del mundo, del insatisfecho insaciable.” (Pulido, 2004: 40).

Nos encontramos de nuevo, por tanto, con el concepto de la Ciencia Ficción entendida como una literatura de ruptura:

desde el momento en que el capitalismo entra en una crisis económica que no hace peligrar su permanencia, pero que conlleva la pérdida de una serie de valores sociales admitidos en el ámbito de las instituciones y las ideologías. Aunque los gobiernos buscan nuevas formas de convivencia para intentar crear una nueva serie de valores que pueda aceptar la colectividad, la actitud ante la crisis pasa por dos formas de actuación: la resurrección, mediante la cual se buscan en el pasado los valores que faltan en el presente, y la proyección, o búsqueda de la solución de los problemas del presente en el futuro (Pulido, 2004: 42).

De hecho, podríamos entender que es, junto con el *Complejo de Frankenstein* (pero relacionado con éste), el planteamiento final de *Mass Effect*, muy en sintonía con los problemas que afectan al hombre de nuestra época, la actual situación mundial y crisis económica: el dilema entre retomar una serie de valores en crisis y que comienzan a olvidarse y a quedar obsoletos, o la creación de otros nuevos, conquistando a la vez un



Ilustración 11 - Apocalipsis con Londres como escenario en *Mass Effect 3*. Fuente: <http://www.creativeuncut.com/gallery-21/me3-london-reaper-attack.html>

nuevo espacio sobre el viejo y buscando un nuevo tiempo, una nueva era: “El deseo de ruptura [...] es el que determina la huida en el tiempo, que es una negación del presente sobre todo, y que se manifiesta como una falta de integración en el espacio-tiempo en el

que surge la necesidad primero de romper y luego iniciar su búsqueda” (Pulido, 2004: 46).

2.3.1.4.- La Historia de la Humanidad

Según Hernández y Grandío (2011: 8), “es una idea común entender la Ciencia Ficción como una narración de la Historia de la Humanidad ya sea en sus futuribles variantes utópicas o distópicas o en sus alternativas ucronías”. La aparición de esta idea en *Mass Effect* llega de la mano de la ya mencionada escena cinemática donde el niño pide al adulto más historias sobre “The Shepard”. Cabe señalar asimismo que en estas dos siluetas (ver Ilustración 9) es indistinguible su raza y por supuesto si son híbridos máquina-orgánico, por lo que esta secuencia es una constante en todos los posibles finales que ofrece el juego, ya que se adecúa a todos ellos precisamente por su indefinición. Además, esta escena tiene presumiblemente como escenario el mismo en que aterrizan Joker y su compañera femenina en la escena precedente.

Es de esta forma como se presenta al jugador / espectador la confusión en cuanto a la concepción del tiempo dentro del universo ficcional presentado y que queda abierto a múltiples interpretaciones, hecho respaldado además por los diferentes finales: como señala Grandío, se puede contemplar la historia como parte de un futuro ficcional distópico (interpretación que se ajustaría a todos los finales excepto en el que sobreviven solamente los organismos orgánicos) hasta como ucronía (interpretación que completaría el final donde sobreviven solo los organismos orgánicos y la galaxia se ve abocada a una prehistoria tecnológica), con lo que *Mass Effect* podría interpretarse como Ciencia Ficción naturalista que relata los orígenes de la humanidad.

2.4.- Estructura

Como hemos visto anteriormente, al crearse un proyecto transmedia se intenta que cada producto derivado del original pueda consumirse de manera independiente y autónoma. En el caso de *Mass Effect*, la saga fue diseñada desde su creación de modo que el argumento de los videojuegos fuera serial; así, observaremos cómo a lo largo de las dos primeras entregas se plantean con grandes dosis de misterio varias incógnitas cuyas respuestas irán apareciendo conforme se desarrolla la macrohistoria, hasta su resolución final en *Mass Effect 3*. De este modo, *Mass Effect 2* y *Mass Effect 3* resultan difíciles de comprender a nivel argumental sin haber jugado previamente los juegos anteriores, aunque pueden disfrutarse de forma independiente gracias a resúmenes de lo ocurrido

hasta el momento, el ya mencionado *códex* o pequeñas elipsis temporales en forma de secuencias cinemáticas.

A los productos derivados, sin embargo, se les ha dotado de una estructura procedural (la historia en que se centran comienza y termina en el mismo producto), por lo que son autoconclusivos. Esta estrategia cumple así dos objetivos: captar a los fans del producto original (la trilogía de videojuegos) y atraer a nuevos públicos, que serán remitidos al producto original y a otros productos que comparten el mismo universo narrativo.

De esta forma, cada uno de estos productos puede ser consumido de manera independiente a la vez que expande y complementa el universo narrativo, persiguiendo el equilibrio entre autonomía e interdependencia típica de los proyectos transmedia. Así se genera una historia compleja y a la vez vendible.

2.5.- Descripción de las partes

El vasto universo ficcional oficial ofrecido por *Mass Effect* ha permitido que se establezca como modelo de franquicia de sólida imagen y no limitada a su producto central gracias al marketing y la expansión del universo narrativo mediante la narración transmedia. A continuación veremos qué partes componen este universo ficcional, qué cuentan y qué aportan al total de la narración (hemos dejado al margen publicaciones como Art Books o merchandasing dedicado a réplicas, figuras de acción, etc.). El universo narrativo de *Mass Effect* se compone de (ver Anexo 2):

- La trilogía de videojuegos (*Mass Effect*, *Mass Effect 2* y *Mass Effect 3*): establecen el primer nodo de la red de historias y representan la macrohistoria de la franquicia. Creados para las plataformas Microsoft Windows, Xbox 360 y Play Station 3, ostentan el mayor peso narrativo y son los pilares sobre los que se asientan el resto de narraciones. En ellos se desarrolla el argumento ya relatado en el punto 2.2.1 (excepto la introducción, a la que accedemos mediante el *códex*), y sólo se pueden consumir de forma oficial comprando los juegos en formato DVD o comprándolos virtualmente y posteriormente descargándolos

desde la aplicación Origin, propiedad de la compañía EA.



Ilustración 12 - La trilogía original de videojuegos: *Mass Effect*, *Mass Effect 2* y *Mass Effect 3*.

Fuentes: <http://www.identi.li/index.php?action=comunidades&sa=verpost&id=3823>

<http://www.taringa.net/comunidades/re-ga/6296227/Mi-subida-Cracks-everywhere---MF-Parte-1.html>

http://www.psicocine.com/wp-content/uploads/2012/03/ME3_caratula.png

- Videojuegos para plataformas móviles (*Mass Effect Galaxy*, *Mass Effect: Infiltrator* y *Mass Effect 3 Datapad*): creados para iOS y Android (para esta plataforma sólo *Mass Effect: Infiltrator*), son respectivamente dos historias independientes y una aplicación consistente en un código con información sobre el universo *Mass Effect* y sus personajes. Los hechos relatados en *Mass Effect Galaxy* acontecen justamente en el espacio de tiempo entre *Mass Effect* y *Mass Effect 2*, mientras que *Mass Effect: Infiltrator* transcurre de forma paralela a *Mass Effect 3* (además posee la opción de exportar información a *Mass Effect 3*). Por otro lado, en *Mass Effect Galaxy* se utilizan personajes principales de *Mass Effect 2* mientras que para *Mass Effect: Infiltrator* se crearon personajes especialmente para el juego. Ambos casos complementan el argumento principal y expanden el universo narrativo, aunque no influyen de ninguna forma en la macrohistoria. *Mass Effect: Infiltrator* sólo se puede consumir comprándolo virtualmente, mientras que *Mass Effect Galaxy* y *Mass Effect 3 Datapad* se pueden descargar gratuitamente desde la plataforma móvil.



Ilustración 13 - Imágenes promocionales de *Mass Effect galaxy*, *Mass Effect Infiltrator* y *Mass Effect Infiltrator*, respetivamente.

Fuentes: http://blog.bioware.com/wp-content/uploads/2009/05/apple_overview_splashscreen1.jpg ; http://es.masseffect.wikia.com/wiki/Mass_Effect:_Infiltrator?file=Mass_Effect_Infiltrator_Splash_Screen.png; <http://news.softpedia.com/news/Download-Free-Mass-Effect-3-Datapad-for-iOS-258419.shtml>

- Novelas (*Mass Effect: Revelation*, *Mass Effect: Ascension*, *Mass Effect: Retribution* y *Mass Effect: Deception*): dotadas de una estructura procedural, mantienen entre ellas puntos de unión (lo que no implica que tengan un tono serial), ya sean personajes principales de la saga de videojuegos (como Anderson), personajes introducidos por éstos y que más tarde se convierten en protagonistas de las novelas posteriores (como es el caso de Guillian Grayson, introducida por Kahlee Sanders), como temas (el peligro de la inteligencia artificial, la organización Cerberus). De esta forma surge un fenómeno común en las narrativas transmedia observado por Hernández y Grandío (2011:14): “se crean nuevos centros alrededor de los cuales surgen nuevas tramas, escenarios y personajes”. Estas novelas transcurren en los “huecos” temporales de la trilogía original (por tanto son intersticiales), excepto *Mass Effect: Revelation* que es una precuela del primer videojuego (de hecho salió a la venta seis meses después de la puesta a la venta del videojuego, en vista de su éxito), aunque se desarrollan de manera paralela a la macrohistoria; los hechos narrados en *Mass Effect: Ascension* suceden unos meses después de *Mass Effect*, *Mass Effect: Retribution* toma lugar un año después de *Mass Effect 2* y *Mass Effect: Deception* es una continuación de la anterior. Por tanto, como vemos, complementan el argumento principal y expanden el universo narrativo, aunque no influyen de ninguna forma en la línea argumental principal. Editadas en EEUU por Del Rey Books (en España por Timun Mas), las tres primeras novelas fueron escritas por Drew Karpysyn, que también colaboró en la

creación del argumento de los videojuegos. No obstante, la última novela (plagada de errores canónicos que la ha hecho objeto de ira de los fans²²) fue escrita por William C. Dietz, famoso autor de best-sellers derivados de videojuegos.

- Fan Films (*Mass Effect: Red sand* y *Mass Effect: Assignment*): creadas como su propio nombre indica por fans, ambas en el año 2012. *Mass Effect: Red sand* tiene lugar 35 años antes de los hechos narrados en la trilogía de videojuegos y utiliza personajes secundarios de ésta, mientras que *Mass Effect: Assignment* acontece paralelamente a *Mass Effect* y tiene como protagonistas a personajes creados especialmente para el filme. Además, *Mass Effect: Assignment* tiene la peculiaridad, guiño a la saga de videojuegos, de que el espectador puede elegir interactivamente qué camino sigue el argumento, existiendo por tanto cuatro finales diferentes dependiendo de las elecciones del espectador. Ambos filmes pueden ser visionados gratuitamente en Youtube ^{23 24}.
- Cómics (*Mass Effect: Redemption*, *Mass Effect: Incursion*, *Mass Effect: Inquisition*, *Mass Effect: Evolution*, *Mass Effect: Conviction*, *Mass Effect: Invasion*, *Mass Effect: Homeworlds*, *Mass Effect: He who laughs best* y *Blasto: Eternity is forever*²⁵); como hemos visto en los anteriores casos, complementan el argumento principal y expanden el universo narrativo, aunque no influyen de



Ilustración 14 - Las novelas publicadas hasta la fecha *Mass Effect: Revelation*, *Mass Effect: Ascension*, *Mass Effect: Retribution* y *Mass Effect: Deception*.

Fuente: http://www.orbitbooks.net/wp-content/uploads/2012/01/mass_effect_full_serie_s.jpg

²² <http://www.taringa.net/comunidades/masseffect/4557507/Los-53-errores-de-Mass-Effect-Deception.html>

²³ <http://www.youtube.com/watch?v=7yOAZux8ip8>

²⁴ <http://www.youtube.com/watch?v=d9nhkD-Q7lc>

²⁵ Fuente: http://maseffect.wikia.com/wiki/Comics#cite_note-8

ninguna forma en la macrohistoria. En este caso, podemos distinguir la creación de dos grupos de productos pensados para dos tipos de consumo diferentes y que tienen lugar en soportes también diferentes:

- Cómics digitales, pensados para ser consumidos exclusivamente de forma virtual por medio de internet, donde encontramos:

- *Mass Effect: Incursion* (2010): de 8 páginas de extensión, relata acontecimientos ocurridos justo antes del videojuego *Mass Effect 2* y mantiene puntos de unión con *Mass Effect: Redemption*, como los personajes Liara T'Soni y Aria T'Loak, con roles fundamentales en los videojuegos. Fue estrenado a través de la web de entretenimiento IGN Entertainment, donde aún puede leerse gratuitamente²⁶.



- *Mass Effect: Inquisition* (2010): de 8 páginas de extensión, los hechos que relatan tienen como protagonista al personaje secundario Capitán Bailey y toman lugar tras los acontecimientos del videojuego *Mass Effect 2*. Fue publicado en la edición digital de USA Today (el diario de mayor tirada en USA y el segundo de mayor tirada en el mundo anglófono²⁷), donde puede leerse de forma gratuita²⁸.
- *Mass Effect: Conviction* (2011): con una extensión de 10 páginas, relata acontecimientos ocurridos entre los videojuegos *Mass Effect 2* y *Mass Effect 3*, y se centra en el personaje James Vega, nueva aportación en *Mass Effect 3*. En un principio se estrenó de

Ilustración 15 – Portada de una edición de cómic digital que engloba *Mass Effect Incursion* y *Mass Effect Inquisition*. Fuente: <https://digital.darkhorse.com/profile/1133.mass-effect-incursioninquisition/>

²⁶ [http://www.ign.com/wikis/mass-effect-3/Mass Effect: Incursion](http://www.ign.com/wikis/mass-effect-3/Mass_Effect:_Incursion)

²⁷ [http://es.wikipedia.org/wiki/USA Today](http://es.wikipedia.org/wiki/USA_Today)

²⁸ http://usatoday30.usatoday.com/life/comics/2010-10-25-masseffect25_ST_N.htm

forma exclusiva y promocional en ciertas páginas web y actualmente puede ser leído de forma gratuita²⁹.

- *Blasto: Eternity is forever* (2012) relata en 14 páginas las aventuras de Blasto, personaje ficcional dentro del universo de *Mass Effect*. Las aventuras relatadas se enmarcan fuera de la macrohistoria y sólo utilizan el universo ficcional como telón de fondo. Se puede adquirir por 0.99\$ en la web de Dark Horse Digital.³⁰
- *Mass Effect: He who laughs best* (2013): de 10 páginas de extensión, este comic nos cuenta como Jeff “Joker” se convierte en piloto de la fragata de combate *SSV Normandy*, justo antes de los hechos de *Mass Effect*. Publicado el día del cómic gratuito (Free Comic Book Day (4 de mayo)), se puede leer de forma gratuita en internet³¹.



Ilustración 16 - Portadas de los cómics digitales *Mass Effect: Conviction*, *Blasto: Eternity is forever* y *Mass Effect: He who laughs best*. Fuentes:

http://images.wikia.com/masseffect/images/8/88/ME_Conviction_cover.png

http://maseffect.wikia.com/wiki/Blasto:_Eternity_is_Forever?file=Blasto_Eternity_is_Forever_cover.png

http://maseffect.wikia.com/wiki/Mass_Effect:_He_Who_Laughs_Best?file=Mass_Effect_HWLB_cover.png

²⁹ <http://imgur.com/a/vY9yc#Tz0D9>

³⁰ <https://digital.darkhorse.com/profile/2613.mass-effect-blasto-eternity-is-forever/>

³¹ <http://imgur.com/a/n5sSA#0>

- Cómics en formato físico, publicados por Dark Horse Comics en USA y Panini Cómics en España. Todos están escritos por el principal escritor y guionista de Bioware, Mac Walters, en colaboración con el también guionista John Jackson Miller y el dibujante Omar Francia (excepto en *Mass Effect: Homeworlds*, donde Mac Walters colaboró con los particulares creadores de cada personaje en que se centran las historias).

Así pues encontramos:

- *Mass Effect: Redemption* (2010), que a su vez se compone de cuatro partes que fueron lanzadas de forma periódica y cuyos hechos transcurren entre el prólogo del videojuego *Mass Effect 2* y los acontecimientos posteriores, teniendo a Liara T'Soni de protagonista y la recuperación del cuerpo de Shepard como motor de la trama. Una edición limitada del primer capítulo del cómic con una portada especialmente diseñada fue incluido en la edición especial de coleccionista de *Mass Effect 2*.
- *Mass Effect: Evolution* (2011), estructurada también en cuatro partes al igual que *Mass Effect: Redemption*, relata acontecimientos muy alejados de la macrohistoria, estando concretamente situada tras el descubrimiento de los relés de masa por los humanos y teniendo al Hombre Ilusorio (personaje clave en *Mass Effect 2* y *Mass Effect 3*) como protagonista.
- *Mass Effect: Invasion* (2011 - 2012), siguiendo la estructura dividida en cuatro partes de sus predecesoras, relata hechos ocurridos entre *Mass Effect 2* y *Mass Effect 3* y tiene a Aria T'Loak (personaje secundario pero clave en la saga de videojuegos) y su particular lucha contra Cerberus como centro de la historia. El primer capítulo del cómic fue incluido en la edición especial de coleccionista de *Mass Effect 3*.
- *Mass Effect: Homeworlds* (2012), dividido también en cuatro partes cada una de ellas dedicada a las vidas personales y pequeñas aventuras de James Vega, Garrus, Tali y Liara (personajes principales a lo largo de toda la saga excepto Vega, sólo presente en la última entrega de la trilogía de videojuegos) en relación con sus planetas de origen durante *Mass Effect 3*.

Además, hay en el mercado un volumen recopilatorio que recoge los comics publicados en soporte físico, desde el año 2010 hasta la actualidad (el tomo, *Mass Effect Library Edition Volume 1* salió a la venta el 15 de mayo de 2013).

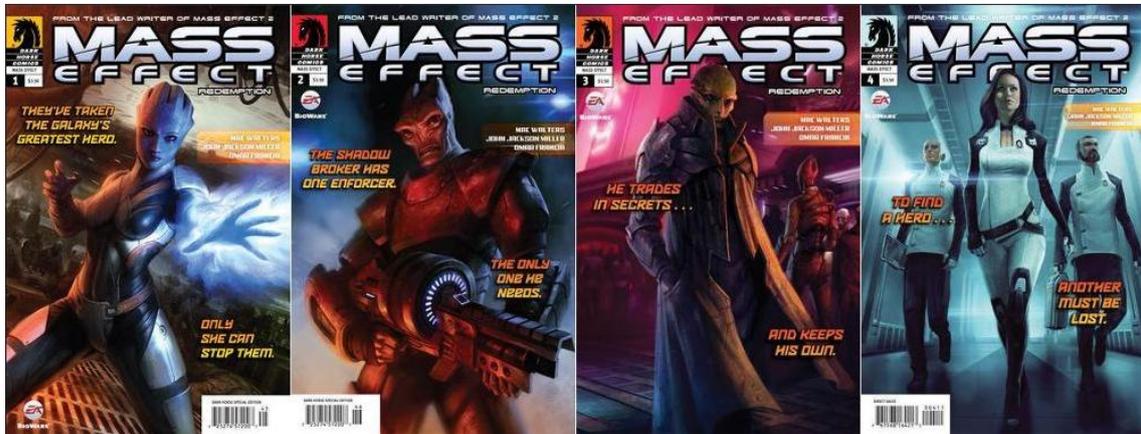


Ilustración 17 – Portadas de las cuatro partes que componen *Mass Effect: Redemption*. Fuente: http://es.masseffect.wikia.com/wiki/Mass_Effect:_Redemption?file=Redemption_1-4.jpg

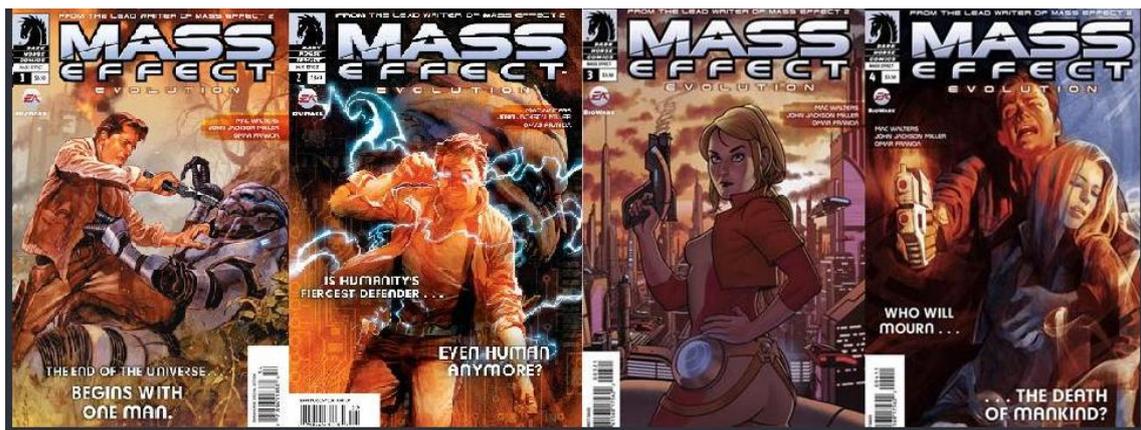


Ilustración 19 – Portadas de las cuatro partes que componen *Mass Effect: Evolution*. Fuente: http://es.masseffect.wikia.com/wiki/Mass_Effect:_Evolution?file=Ev1-4.jpg



Ilustración 20 - Los cuatro números que componen la serie *Mass Effect Invasion*. Fuente: <http://kotaku.com/what-you-missed-in-the-mass-effect-comic-books-472518261>

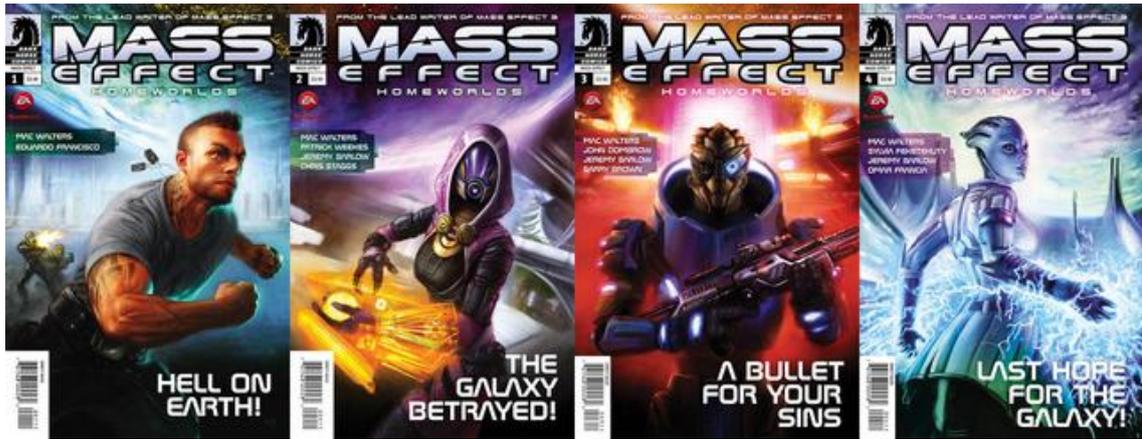


Ilustración 21 - Portadas de los capítulos que conforman *Mass Effect: Homeworlds*. Fuente: <http://kotaku.com/what-you-missed-in-the-mass-effect-comic-books-472518261>

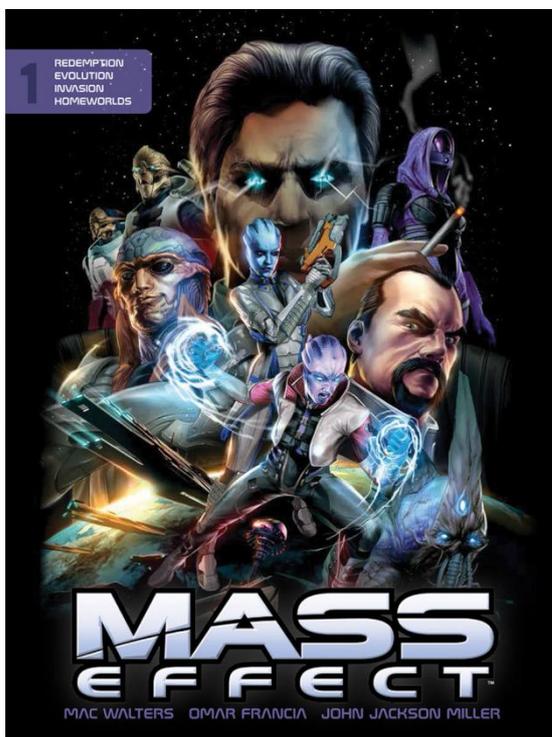


Ilustración 22 – Portada del volumen recopilatorio *Mass Effect Library Edition Volume 1*. Fuente: <http://buzzpreview.buzzcomics.net/2012-12/DarkHorse/MassEffectLibraryHC1.jpg>

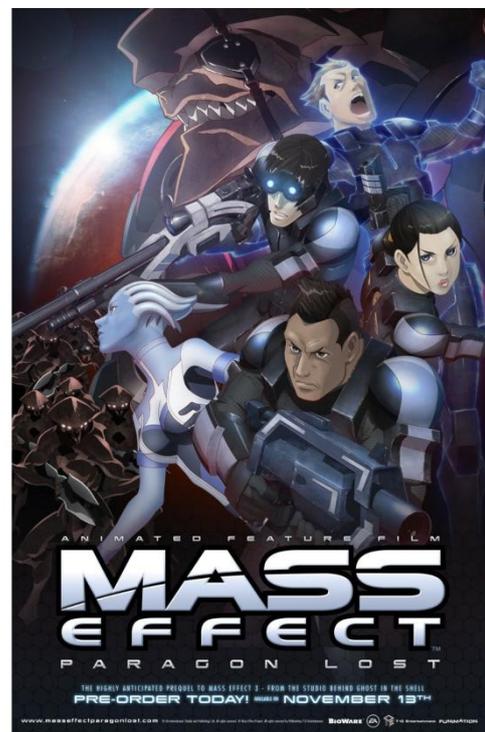


Ilustración 23 - Cartel publicitario del filme de animación *Mass Effect Paragon Lost*. Fuente: <http://megagames.com/games/mass-effect-paragon-lost>

- Película de animación (*Mass Effect: Paragon Lost*)³²; producida por BioWare, FUNimation, T. O. Entertainment y Production I. G. y dirigida por el director japonés Atsushi Takeuchi, esta película de 84 minutos fue estrenada en noviembre de 2012 en unos pocos cines estadounidenses y japoneses para pasar a estar disponible en Blue-ray y para descargar digitalmente por medio de Xbox

³² Fuente: http://masseffect.wikia.com/wiki/Mass_Effect:_Paragon_Lost

Live y Play Station Network al mes siguiente. En ella se relata una de las primeras misiones llevadas a cabo por James Vega durante los acontecimientos de *Mass Effect 2*.

- DLC's: siglas de "Downloadable Content", literalmente "contenido descargable", se trata de contenidos adicionales distribuidos exclusivamente a través de su descarga por internet y creados especialmente para los videojuegos. Se lanzan al mercado a posteriori y separadamente de los videojuegos de los que dependen, por lo que su uso es exclusivo para los consumidores de los éstos, pudiendo ser tanto gratuitos como de pago. En el caso concreto de *Mass Effect*, a lo largo de los tres videojuegos podemos acceder a más de 30 DLC's que ofrecen al jugador desde apariencias alternativas para los personajes principales hasta historias secundarias con personajes completamente exclusivos que se incorporarán al grupo de personajes principales, como es el caso de Kasumi o Zaeed. Por tanto, como podemos apreciar, la función de estos DLC's es enriquecer el universo narrativo del que forman parte a la vez que dan la posibilidad de complementar la macrohistoria.

2.5.1.- Relación entre sus partes

Teniendo en cuenta el apartado anterior, donde hemos visto cómo el universo ficcional de *Mass Effect* tiene lugar en varios *media* como videojuegos, novelas, cómics e incluso cine, observaremos a continuación la relaciones entre ellas (ver Anexo 2).

Como hemos visto, los medios que soportan la narración se pueden circunscribir a los siguientes: videojuegos, fan films, cómics, película de animación, aplicaciones para teléfono móvil y las novelas. Siguiendo las directrices marcadas por Scolari en sus obras, es evidente que debemos tomar como núcleo narrativo la trilogía de videojuegos (*Mass Effect*, *Mass Effect 2* y *Mass Effect 3*), ya que conforman la macrohistoria y condicionan el resto de productos.

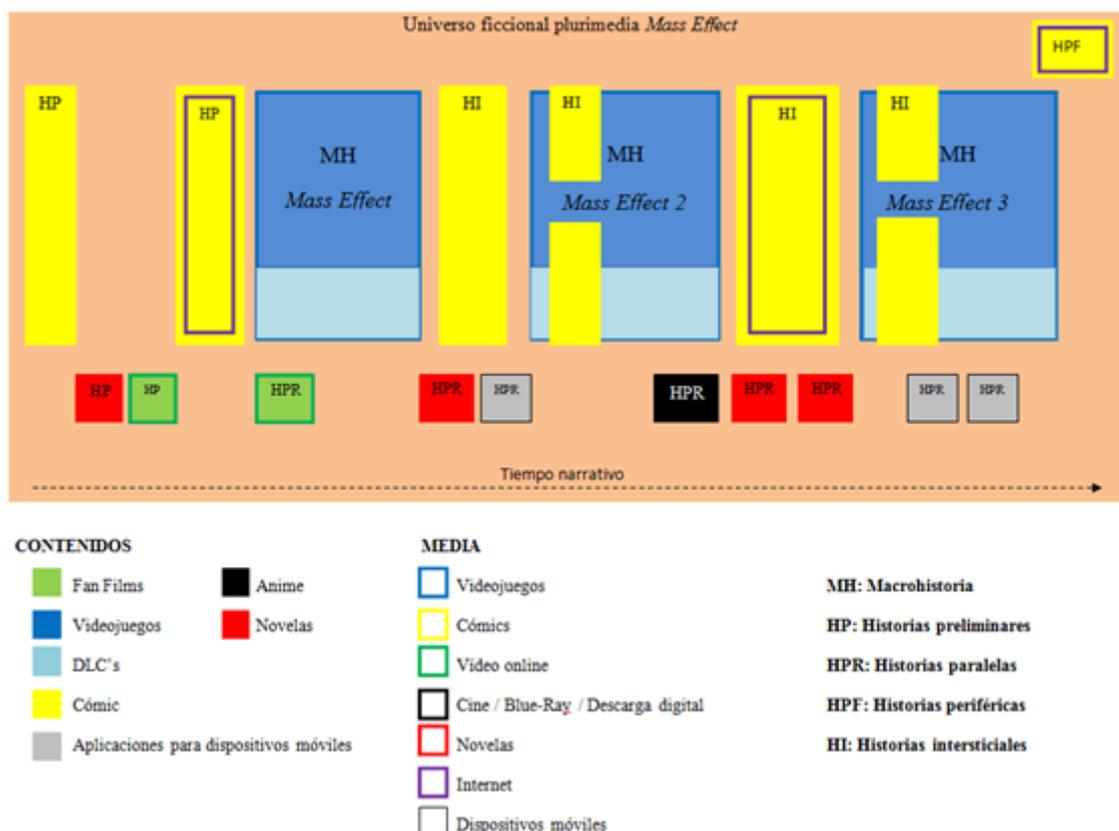
A partir de éstos, los cómics se conforman de dos formas diferentes: principalmente como microhistorias intersticiales que transcurren en los huecos temporales dejados por los videojuegos (dentro de este grupo podemos incluir las que tienen lugar antes de la macrohistoria, es decir, conformadas como historias preliminares, como es el caso de *Mass Effect: Evolution* o *Mass Effect: He who laughs best*) y centrándose en historias sobre personajes principales de la saga; y en menor

medida historias paralelas, que no obstante algunas particularmente se conforman en realidad como una suerte de precuelas de los videojuegos, como ocurre con *Mass Effect: Conviction*, cuyos hechos ocurren durante los acontecimientos de *Mass Effect 2*, pero como producto es más reconocible como una precuela de *Mass Effect 3* centrada en uno de sus personajes principales, y lo mismo podría decirse de la película de animación. El claro objetivo de estos productos es profundizar en elementos narrativos que se incorporan de forma novedosa y otorgarles una cierta importancia no por su contribución a la narración, sino por favorecer la complejidad del universo narrativo del que forman parte. Además podemos encontrar historias periféricas, es decir, al margen de la trama (más aún, es imposible determinar el tiempo narrativo donde se sitúan) como ocurre con *Blasto: Eternity is forever*, donde se narra una historia que se asienta en el universo ficcional pero ocurre en un momento narrativo diferente, por lo que su función narrativa en la macrohistoria es irrelevante.

En cuanto a la función de tanto los fan films como las aplicaciones para dispositivos móviles, es la de añadir tramas a la macrohistoria que pueden conformarse de forma paralela o como historias preliminares (precuelas). Por último, la narración desarrollada a lo largo de las novelas se trata de historias paralelas a la macrohistoria, aunque están conectadas entre sí y muestran cierta continuidad.

Como podemos observar, la autonomía, independencia y peso narrativo de esta variedad de productos es dispar: aunque la saga de videojuegos y las novelas son los que ostentan una mayor independencia y pueden consumirse de forma plena e independiente sin depender de los otros productos (aunque esto enriquecería su consumo), de los otros productos no se puede decir lo mismo: tanto los cómics, como los fan films, la serie de animación y las aplicaciones para dispositivos móviles difícilmente pueden disfrutarse completamente si no se ha consumido con anterioridad, al menos, los videojuegos, llegando a ser completamente incomprensibles (narratológicamente hablando) en productos como *Blasto: Eternity is forever*, por lo que dependen en gran medida de éstos.

2.6.- Mapa transmedia



Tomando como base el mapa transmedia elaborado por Belsunces (2011: 61) sobre la serie de televisión *Fringe*, hemos podido elaborar un mapa donde podemos ver cómo se distribuyen los contenidos que constituyen el universo ficcional de *Mass Effect* y qué medios los soportan, así como su ordenación a lo largo de su línea temporal narrativa (ver Anexo 3).

El entorno plurimedia (término acuñado por Belsunces) en que se desarrolla el universo *Mass Effect* ha sido representado en color crema, envolviendo a todas las producciones. Como vimos en el punto anterior, la macrohistoria está formada por los tres videojuegos, coloreados de azul, dentro de los cuales hemos incluido los DLC's en color celeste (ya que dependen de manera directa de éstos) y ambos englobados por un recuadro azul para indicar que su medio son los videojuegos.

A la izquierda de éstos pero al mismo nivel, ya que se integran en la macrohistoria por medio de personajes clave y en vacíos temporales de ésta, vemos dos bloques amarillos que representan los cómics y que se figuran como historias preliminares a la macrohistoria si tenemos en cuenta la línea temporal narrativa, estando uno de los bloques doblemente enmarcado por un recuadro amarillo y otro morado para

indicar que aunque en un principio fueran publicados en internet, también se encuentran en formato físico. Asimismo, también vemos como el resto de cómics se conforman como historias situadas temporalmente entre los videojuegos o incluso dentro de éstos. El caso especial de *Blasto: Eternity is forever* ha sido representado aparte de los tres bloques e incluso fuera de la línea temporal pero dentro del universo ficcional plurimedia, siendo marcado como la única historia periférica.

Por otro lado, podemos observar asimismo que el resto de productos (fan films, aplicaciones para dispositivos móviles, novelas y película de animación) se configuran bien como historias paralelas bien como historias preliminares y han sido creadas concretamente para un medio.

2.7.- Función narrativa de las partes y sus *media*

Seguimos la clasificación aportada por Jak Boumans, citado en Scolari para establecer los criterios sobre los que se define el concepto de transmedia:

- La producción comprende más de un medio y todos se apoyan entre sí a partir de sus potencialidades específicas
- Es una producción integrada
- Los contenidos se distribuyen y son accesibles a través de una gama de dispositivos como ordenadores personales, teléfonos móviles, televisión, etc.
- El uso de más de un medio debe servir de soporte a las necesidades de un tema / historia / objetivo / mensaje, dependiendo del tipo de proyecto (Scolari, 2013: 25-26)

Teniendo presentes estos cuatro pilares pero fijándonos especialmente en el cuarto, deducimos que cada parte tiene una función específica que aporta algo al todo de la historia, ya sea ahondar en la vida personal de los personajes principales, completar huecos argumentales de la macrohistoria, expandir el mundo ficcional, explicar sucesos concretos, etc., con lo que se persigue otorgar de realismo y sensación de completitud al universo ficcional.

Con el fin de resumir las funciones que desempeñan cada una de las partes en relación con la macrohistoria (la trilogía de videojuegos), hemos elaborado la siguiente tabla (Anexo 4) tomando como base la tabla ideada por Belsunces (2011: 80) a partir de indicaciones de Jenkins y Scolari, utilizando los colores previamente usados en el Anexo 3 para indicar al mismo tiempo su soporte:

		Función		
		Expandir universo ficcional	Profundizar personajes	Completar lagunas argumentales de la macrohistoria
Producto	<i>Mass Effect Galaxy</i>	X	X	
	<i>Mass Effect: Infiltrator</i>	X		
	<i>Mass Effect 3 Datapad</i>			
	<i>Mass Effect: Revelation</i>	X	X	
	<i>Mass Effect: Ascension</i>	X	X	
	<i>Mass Effect: Retribution</i>	X	X	
	<i>Mass Effect: Deception</i>	X	X	
	<i>Mass Effect: Red sand</i>	X		
	<i>Mass Effect: Assignment</i>	X		
	<i>Mass Effect: Redemption</i>	X	X	X
	<i>Mass Effect: Incursion</i>	X	X	
	<i>Mass Effect Inquisition</i>		X	
<i>Mass Effect: Evolution</i>	X	X		

	<i>Mass Effect: Conviction</i>		X	X
	<i>Mass Effect: Invasion</i>	X	X	
	<i>Mass Effect: Homeworlds</i>		X	
	<i>Mass Effect: He who laughs best</i>	X	X	
	<i>Blasto: Eternity is forever</i>	X		
	<i>Mass Effect: Paragon Lost</i>		X	
	<i>DLC's</i>	X	X	

Como podemos ver, sólo dos productos tienen el propósito de integrarse directamente en la macrohistoria con la función de completarla (lo que hace que muestren una gran interdependencia narrativa), ya sea porque algunos sucesos no se hayan explicado adecuadamente o directamente se hayan omitido, lo que pone en peligro la integridad del relato.

El resto de productos, en cambio, muestran una gran independencia del macrorelato y funcionan de forma independiente (excepto los DLC's, que los tomamos como parte de los propios videojuegos aunque narrativamente no aporten nada), por lo que se conforman como extensiones de éste no dependientes del mismo.

2.8.- Entramado industrial soportado por la narración transmedia

Dada la complejidad del universo transmedia que da sentido a la franquicia *Mass Effect*, es de suponer que es necesaria la integración y compenetración de varias industrias en el dicho proyecto para que éste tome forma de forma coherente y lo sostenga. Como hemos visto anteriormente, la trilogía de videojuegos (así como los juegos creados especialmente para plataformas móviles), contenedora de la macrohistoria, está desarrollada por Bioware y publicada por Electronic Arts y Microsoft, dependiendo de sus versiones para Xbox 360, Play Station 3 o PC.

De Microsoft poco se puede decir nuevo, estando a la vista su éxito desde su creación en 1975. Electronic Arts, por otro lado, es la tercera empresa de videojuegos más grande del mundo por detrás de Nintendo y Activision Blizzard³³, aunque ostenta el primer puesto en cuanto a producción de videojuegos para videoconsolas de terceras empresas y es la que posee mayor distribución del mundo en este sector³⁴, siendo EA Games subsidiaria de ésta y estando Bioware (ver el punto 2.1) al servicio de ésta desde que fuera comprada en el año 2007.

En cuanto a los cómics, que tal y como hemos visto conforman una parte importante del universo transmedia de *Mass Effect*, la editorial encargada de su producción es la estadounidense Dark Horse Comics, la tercera más importante tras Marvel Comics y DC Comics³⁵, especialmente popular por lanzar al mercado cómics desarrollados en contextos de Ciencia Ficción, destacándose entre ellos los pertenecientes al universo *Star Wars*, *Alien*, *Predator* o *Starship Troopers*.

También con especial dedicación a los productos basados en escenarios de Ciencia Ficción se encuentra la editorial Del Rey, encargada de las novelas y también responsable de la mayoría de las publicaciones de la española Random House, incluyendo todos sus libros de *Star Wars*³⁶.

En cuanto a la película de animación, está producida por Bioware en colaboración con FUNimation Entertainment, productora americana famosa por su distribución de series anime orientales y las japonesas T. O. Entertainment y Production I.G., productoras responsables de famosas series de animación (como la serie *Ghost in the Shell*), películas, cortos de animación basados en videojuegos, etc.

Como vemos, la elección de estas compañías para el desarrollo de productos específicos (que cuentan historias concretas utilizando un lenguaje concreto en un medio concreto) no ha sido al azar, sino estudiada con detalle y teniendo en cuenta los éxitos cosechados por éstas con anterioridad (además, como vemos, sobre todo con productos relacionados con la Ciencia Ficción) y responsables de éxitos de grandes marcas como Star Wars, lo que asegura su éxito en el mercado. Por tanto, podemos

³³ http://en.wikipedia.org/wiki/Electronic_Arts

³⁴ http://es.wikipedia.org/wiki/Electronic_Arts

³⁵ http://es.wikipedia.org/wiki/Dark_Horse_Comics

³⁶ [http://es.wikipedia.org/wiki/Del_Rey_\(editorial\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Del_Rey_(editorial))

aventurar que la marca *Mass Effect* ha sido concebida como un proyecto transmedia desde sus orígenes.

2.9.- La marca *Mass Effect*: rasgos estéticos

Conociendo todo el entramado transmedia que da forma a *Mass Effect*, podemos afirmar que el producto que se lanza al mercado es su universo ficcional; por tanto, tanto los



Ilustración 24 – Una de las imágenes promocionales de *Mass Effect 3*. Fuente: http://www.hdwallpapers.in/walls/2012_mass_effect_3_game-wide.jpg

productos que conforman la macrohistoria como sus extensiones deben tener unos rasgos característicos que las hagan reconocibles y parte de dicho universo. Como acertadamente señala Maguregui (2012: 5), “las marcas portan más que nunca el contrato entre las compañías y los

consumidores porque representan en sí mismas universos narrativos”.

Por un lado, un prototipo del físico de Shepard (pues recordemos que el protagonista puede ser totalmente personalizable físicamente) basado en el famoso modelo alemán Mark Vanderloo es una de las dos marcas distintivas del universo *Mass Effect*, presente en la portada de los tres videojuegos y videos promocionales.

Por otro lado, el logo de los videojuegos también están presente no solo en los videojuegos, sino en todos los productos desde su aparición con la primera entrega; este elemento consiste en las letras que conforman el título con la silueta de un planeta atravesándolas, al que se le fue añadiendo el número 2 y el 3 con los colores característicos del símbolo de los Espectros del universo *Mass Effect* y que están siempre presentes en el traje de



Ilustración 25 - Logos de los videojuegos *Mass Effect*, *Mass Effect 2* y *Mass Effect 3*. Fuentes: http://es.wikipedia.org/wiki/Mass_Effect, http://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Mass_Effect_2_logo.jpg, <http://dehparadox.es/2011/05/mass-effect-3-se-retrasa-hasta-2012.html>



Ilustración 26 - Logo de los espectros. Fuente: <http://xbox666.com/2011/06/mass-effect-3-edicion-coleccionista/>

Shepard en las sagas que le sucedieron. Es necesario señalar que dichos números van “estropeándose” conforme avanza la saga, como si quisieran reflejar la gravedad argumental del producto que representan. Asimismo, el propio logo de los Espectros (N7) se estableció como símbolo característico y distintivo de la saga, con lo que ambos elementos, junto al personaje de Shepard, se conforman como los principales recursos publicitarios de la marca.

También hay que destacar, en relación a la nombrada degradación de los números en los logos de la saga, que forma parte del mismo cambio estético que podemos observar desde la primera entrega a la última (narrativamente): en *Mass Effect* podemos observar cómo se utilizan imágenes con la figura de Shepard, el universo y seres alienígenas como elementos principales del reclamo publicitario, mientras que en *Mass Effect 3* la estética se vuelve más oscura y más centrada en el peligro y la destrucción del universo. Especialmente en este último episodio, el impactante apocalipsis (utilizando escenarios reales de la Tierra para ilustrarlo y mostrando la magnitud del poder de los Segadores, como podemos ver en la ilustración 11) y la soledad de Shepard ante la destrucción de su planeta (como podemos ver en la imagen de la portada), envuelto en una densa oscuridad, conforman las imágenes más representativas de la estrategia publicitaria desplegada. Asimismo, se recurre a

imágenes de gran potencial emotivo y épico recurriendo a personajes presentes con papeles relevantes en entregas anteriores (o simplemente que han acompañado al protagonista desde el comienzo de la saga como Garrus, Liara y Tali, como podemos ver en la ilustración 27), a veces incluso prescindiendo de los logos y dejando como única



Ilustración 27 – Imagen publicitaria de *Mass Effect 3* centrándose en personajes clave de la franquicia. Fuente: <http://www.abc.es/videojuegos/xbox360/item/491-mass-effect-3-promete-mas-accion-en-sus-combates-y-nuevos-modos-de-juego.html>

seña de identidad los números degradados que hemos comentado anteriormente (ver ilustración 28). Del mismo modo se utilizan imágenes simbólicas que nos remiten a



Ilustración 28 - Imagen promocional de *Mass Effect 3* prescindiendo de los logos clásicos de la serie. Fuente: <http://images.wikia.com/masseffect/es/images/1/18/Mass-Effect-3-Fan-Art-Wallpaper-1200x800.jpg>

sentimientos como la esperanza entre la destrucción (sobre todo en la última entrega), imágenes que nos remiten directamente al cine (como vemos en la ilustración 29) o que ostentan una clara influencia de éxitos cinematográficos de Ciencia Ficción como *Star Wars* (ilustración 30).

Finalmente, la banda sonora (en la que colaboraron compositores de la talla de Clint Mansell, responsable de bandas sonoras de filmes como *Cisne Negro*, *El Luchador* y *Requiem por un sueño*) también debe ser tenida en cuenta como elemento distintivo de la saga y que se mantienen desde la primera entrega, formando parte de las promociones publicitarias.



Ilustración 29 - Similitudes entre imagen promocional perteneciente a *Mass Effect 3* y el filme *La lista de Schindler* (1993). Fuentes: *Mass Effect 3: edición coleccionista* y <http://www.mifondodepantallagratis.net/movies/pages/schindlers-list.shtml>



Ilustración 30 – Similitudes entre el cartel promocional de *Star Wars – Episodio I* y *Mass Effect*. Fuentes: <http://sp0.cinedor.es/711/cartel-promocional-star-wars-episodio-i-la-amenaza-fantasma-3d-5-783.jpg> http://www.juegomania.org/Mass+Effect/foto/xbox360/0/197/197_c.jpg/Foto+Mass+Effect.jpg

PARTE 3: CONCLUSIONES

A partir del presente estudio, utilizando *Mass Effect* como ejemplo, hemos podido acercarnos a las narraciones *transmedia*, que como podemos ver adquieren de manera progresiva un papel cada vez más significativo en nuestra cultura lúdica y que se nos presentan difíciles de seguir y estudiar principalmente debido a dos síntomas claros de nuestra época: la rapidez a la que evolucionan y la fragmentación de los contenidos que las conforman. Parece que esta rápida variabilidad de las formas, la dispersión de contenidos, la falta de centro, etc. nos acerca cada vez más a ese mundo de Ciencia Ficción que tanto parecía asustar a Poe a principios del siglo XX.

A la vez hemos podido constatar por las afirmaciones de varios autores que actualmente una narración sólo puede tener cierto éxito comercial si se cuenta a través de diversos medios y lenguajes para alcanzar a un radio de público amplio y cada vez más heterogéneo, con lo que las narraciones *transmedia* aparecen como productos idóneos para el futuro de las industrias dedicadas al entretenimiento. No obstante, no deja de ser paradójico que ante esta dispersión en la creación de contenidos por una parte de la industria, otra parte intente, como ya adelantó Fidler, idear y lanzar al mercado el aparato con el máximo de funciones y que definitivamente brinde la posibilidad de poder consumir cualquier producto en cualquier formato, lo que pondría en peligro el concepto de *transmedia* del que tanto hemos hablado. Si las narraciones *transmedia* fracasarán víctimas de su propia dispersión de la que hacen gala o si se amoldarán a los nuevos aparatos, solo el tiempo podrá decirlo. Lo que sí parece estar claro es que estas narraciones tendrán como soporte las pantallas que tanta devoción nos exigen y a las que dedicamos más atención a lo largo del día que a nosotros mismos; de las que ya no es imposible separarnos ya que las hemos hecho parte de nuestro ser, como ese final de *Mass Effect* en que seres orgánicos y máquinas se mezclan a nivel cognitivo de la materia para formar una nueva especie. La tecnología se ha convertido en la religión del siglo XXI.

Por otro lado, como ya señalamos con anterioridad, las líneas de trabajo que quedan abiertas a futuras investigaciones en el ámbito comunicativo son múltiples: desde la observación a nivel general de la evolución de este tipo de narraciones y su relación con los nuevos aparatos, o el papel cada vez más activo del público en este tipo de narraciones, hasta cómo este tipo de productos se adaptan concretamente a sectores

minoritarios del público, así como las estrategias publicitarias utilizadas para acercarse a éstos.

Asimismo, el estudio de las obras actuales de Ciencia Ficción (que aun soportan el estigma de subliteratura o literatura “no seria”) como representaciones de la ideología y la situación de la época de la que forman parte, así como los temas que se tratan en ellas, componen un campo de estudio atractivo y relativamente poco estudiado.

Para finalizar, también hemos intentado mediante el presente trabajo ayudar a la concepción del videojuego no solo como objeto lúdico orientado a minorías de joven edad, sino como objeto de estudio cultural y digno de estudio, y ante todo como excelente medio para contar buenas historias, hecho al que hasta hace escaso tiempo ha habido férreas oposiciones y reticencias quizá debido a su carácter de medio impulsado en gran parte por la cultura popular. Porque por mucho que la tecnología avance a velocidades más allá de la luz como las naves espaciales, el *Homo Sapiens* aún se enamora de una buena historia, y el formato que se lo ofrezca es lo de menos. Como sabiamente dice el maestro Scolari,

los últimos estudios en el campo de la evolución han puesto de relieve la importancia de la narrativa en la vida del *Homo Sapiens*. Algunos investigadores no dudan en colocar las competencias narrativas entre las ventajas competitivas que permitieron la supervivencia de nuestra especie. Una especie que desarrolla la capacidad de ficcionalizar puede imaginar escenarios futuros, prever situaciones críticas, construir hipótesis y prepararse de antemano. Los humanos siempre contamos historias. Las contamos durante milenios de forma oral, después a través de imágenes en las paredes de roca, más adelante por medio de la escritura y hoy mediante todo tipo de pantallas. Más que *Homo Sapiens* somos *Homo fabulators*. A los humanos nos encanta escuchar, ver o vivir buenos relatos (Scolari, 2013:17).

REFERENCIAS

1.- BIBLIOGRAFÍA

- ÁLAMO Felices, Francisco: *Los subgéneros novelescos (Teoría y modalidades narrativas)*, Universidad de Almería, 2011
- *Principios teóricos y metodológicos de teoría de la narrativa*, Universidad de Almería, 2008
- BOU, Núria y PÉREZ, Xavier: *El tiempo del héroe – Épica y masculinidad en el cine de Hollywood*, Paidós Comunicación 122, 2000
- DOMINGUEZ Caparrós, José: *Teoría de la literatura*, Editorial Centro de Estudios Ramón Areces, S. A. 2002
- FIDLER, Roger: *Mediamorfosis*, Granica, Buenos Aires, 1998
- GIL González, Antonio J.: *+Narrativa(s): Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico*, Ediciones Universidad de Salamanca, 2012
- HEPHAESTUS BOOKS: *Mass effect, including: Mass Effect: Revelation, Races of the Mass Effect universe, Characters of the Mass Effect Universe, Mass Effect 2, Mass Effect: Ascension, Mass Effect 3, Mass Effect Galaxy, Mass Effect (series), Mass Effect: Redemption*. Hephaestus Books, 2012
- JENKINS, Henry: *Rethinking media Change: The Aesthetics of Transition*. MIT Press, 2003
- *Fans, blogueros y videojuegos: la cultura de la colaboración*. Paidós, Barcelona 2009
- JOHNSON, Derek: “Star Wars fans, DVD, and cultural ownership”, *The Velvet Light Trap*, 56, 2005, pp. 36-44
- JUUL, Jesper: *A casual revolution – Reinventing videogames and their players*. MIT Press, Cambridge, 2009
- KARPYSHYN, Drew: *Mass Effect: Revelación*. Scyla Editores S.A., Barcelona 2008
- *Mass Effect: Ascensión*. Scyla Editores S.A., Barcelona 2009
- *Mass Effect: Castigo*. Scyla Editores S. A., Barcelona 2011
- MANN, George (Ed.): *The Mammoth Encyclopedia of Science Fiction*, Carroll & Graff Publishers, Nueva York, 2001
- NOGUERA, José Manuel, Josep MARTÍNEZ y M^a Mar GRANDÍO: *Redes sociales para estudiantes de comunicación*, Editorial UOC, Barcelona, 2011

- PAJARES TOSCA, Susana, EGENFELDT-NIELSON, Simon & HEIDE SMITH, Jonas: *Understanding Video Games: the essential introduction*, Editorial Routledge, Oxford, 2008
- PRUCHER, Jeff: *Brave New World*, Oxford University Press, Oxford, 2007.
- RODRÍGUEZ PEQUEÑO, Javier: *Géneros literarios y mundos posibles*, Eneida, Madrid, 2008
- SCOLARI, Carlos A.: *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*, Gedisa, Barcelona, 2008
- *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*, Deusto, Barcelona, 2013
- SWALES, John M.: *Genre Analysis. English in Academic and Research Settings*, Cambridge University Press, Cambridge, 2008
- TULLOCH, John y JENKINS, Henry: *Science fiction audiences. Watching Doctor Who and Star Trek*. New York Routledge, Londres, 1995
- VALLES Calatrava, José R. y ÁLAMO Felices, Francisco: *Diccionario de teoría de la narrativa*, Alhulia, Granada, 2002
- VV.AA.: *Extra life – 10 videojuegos que han revolucionado la cultura contemporánea*. Errata naturae, Madrid, 2012
- VILLANUEVA, Darío: *El comentario de texto narrativo: cuento y novela*, ;are Nostrum Comunicación S. A., 2006
- WALTERS, Mac, JACKSON Miller, John y FRANCIÀ, Omar: *Mass Effect: Redemption*. Panini Cómic, Barcelona, 2010
- *Mass Effect: Evolución*. Panini Cómic, Barcelona, 2011
- *Mass Effect: Invasión*. Panini Cómic, Barcelona, 2011
- *Mass Effect: Homeworlds*. Panini Cómic, Barcelona, 2012 - 2013

2. - MONOGRAFÍA

- ÁLAMO Felices, Francisco: “Literatura y mercado: el *best-seller*. Aproximación a su estructura narrativa, comercial e ideológica”. 2009. Consultado el 09/09/11 en <http://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero43/limercad.html>
- BEESON, Michael: “Cross-Media Narrative”. 2005. Consultado el 09/11/12 en http://ncca.bournemouth.ac.uk/gallery/view/45/Cross-Media_Narrative

- BELSUNCES Gonçalves, Andreu: “Producción, consumo y prácticas culturales en torno a los nuevos media en la cultura de la convergencia: el caso de Fringe como narración transmedia y lúdica”. 2011. Consultado el 06/08/12 en <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/8581/1/abelsuncesTFM0611.PDF>
- CHIN, Stephen: “Game narrative Review” (Mass Effect). 2010. Consultado el 19/04/13 en http://twvideo01.ubm-us.net/o1/gdconarrative/11/Stephen%20Chin_2011.pdf
- DAVIDSON, Drew: “Stories in between: narratives and mediums play”, ETC Press Creative commons. 2008. Consultado el 19/04/13 en: <http://www.etc.cmu.edu/etcpres/files/storiesinbetween-drewdavidson.pdf>
- DENA, Christy: “Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments”. Tesis doctoral presentada a School of Letters, Art and Media, Department of Media and Communications, Digital Cultures Program, University of Sydney, Australia. 2009. Consultado el 03/05/13 en: http://dl.dropbox.com/u/30158/DENA_TransmediaPractice.pdf
- GALLEGO, Eduardo y SÁNCHEZ, Guillem: “¿Qué es la Ciencia Ficción?”. 2003. Consultado el 04/05/13 en http://www.ual.es/~egallego/textos/que_cf.pdf
- GARCÍA García, Francisco: “Videojuegos y virtualidad narrativa”. 2006. Consultado el 13/12/12 en: <http://www.icono14.net/revista/num8/articulos/01/01.pdf>
- GREGORY, Álvaro: “Definiciones (Space Opera)”. 2002. Consultado el 29/03/13 en <http://www.ciencia-ficcion.com/varios/firmas/f20021006.htm>
- GOSCIOLA, Vicente: “Narrativa audiovisual de los video juegos: Aspectos comunes con el cine” 2009. Consultado el 08/10/12 en http://comunicaciones.uc.cl/prontus_fcom/site/artic/20091216/imag/FOTO_0620091216152156.pdf
- HERNÁNDEZ, Manuel y M^a Mar GRANDÍO: “Narrativa crossmedia en el discurso televisivo de Ciencia Ficción. Estudio de *Battlestar Galactica* (2003-2010)”. 2011. Consultado el 03/08/11 en <http://www.readperiodicals.com/201101/2332043741.html#b>
- HOLMES, Kym: “Playing the story; Narrative Structures of RPG’s”. 2008. Consultado el 05/09/12 en http://www.kymholmes.com/documents/Narrative_RPG.pdf
- JUUL, Jesper: “A clash between Game and Narrative”. 1999. Consultado el 17/10/12 en <http://www.jesperjuul.net/thesis/AClashBetweenGameAndNarrative.pdf>

- MAGUREGUI, Carina: “Narrativas transmedia y cruce de plataformas en Lost”. 2009. Consultado el 08/10/12 en <http://textodromo.files.wordpress.com/2009/08/lostmaguregui.pdf>
- NOVELL MONROY, Noemí: “Literatura y cine de Ciencia Ficción. Perspectivas teóricas”. Barcelona, 2008. Tesis Doctoral UAB Facultad de letras. Consultado el 23/12/12 en: http://ru.ffyl.unam.mx:8080/jspui/bitstream/10391/487/1/tesis_lit_cine_ciencia_ficcio_n.pdf
- PARRA, David et al. (2009): “Hábitos del uso de los videojuegos en España entre los mayores de 35 años”. RLCS, Revista Latina de Comunicación social, 64, pg. 694-707. Universidad de La Laguna. Consultado el 07/10/12 en: http://www.revistalatinacs.org/09/art/855_UCM/56_73_Parra_et_al.html
- PLANELLAS, Antonio: “Max Payne: cine negro y pesadillas en el medio interactivo”. 2010. Consultado el 19/03/13 en: http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/35_Planells%2072.pdf
- PULIDO, Genara: “La especulación científica en literatura. Para una teoría de la narrativa de la narrativa de ciencia ficción”, en *Discurso nº18*. Sevilla, 2004, pp. 27-48
- RODRÍGUEZ Breijo, Vanesa y PESTANO Rodríguez José Manuel: “Los videojuegos en España: Una industria cultural incipiente”. 2012. Consultado el 04/05/13 en: http://grupo.us.es/grehcco/ambitos21definitivo/ambitos21_rodriguez.pdf
- ROMERO Mariscal, Lucía y CAMPOS Daroca, Javier: apuntes de la asignatura “La tradición clásica griega en la literatura de lengua inglesa y alemana”; Temas 5 y 6: Prometeo en Percy & Mary Shelley. Pp. 78 – 106. Universidad de Almería, año académico 2001 – 2002.
- RUDEK, Jordan: “Decision-making, emergence and narrative in *Dragon Age: Origins, Mass Effect and Mass Effect 2*”. 2010. Consultado el 01/02/13 en <http://library.usask.ca/theses/available/etd-04112011-140043/unrestricted/RudekProjectPaper.pdf>
- RUCH, Adam W. “Canon and Contingency in *Mass Effect*”. 2011. Consultado el 09-03/2012 en <http://www.inter-disciplinary.net/wp-content/uploads/2011/06/ruchvhpaper.pdf>
- SAN PABLO Moreno, María del Pilar: “La construcción del discurso narrativo en Matrix”. Revista de Investigación Social nº8, 2012. Consultado el 01/03/13 en:

[http://www.isdfundacion.org/publicaciones/revista/numeros/8/secciones/tematic
a/01-construccion-discurso-matrix.html](http://www.isdfundacion.org/publicaciones/revista/numeros/8/secciones/tematic
a/01-construccion-discurso-matrix.html)

RLCS, Revista Latina de Comunicación social, 64, pg. 694-707. Universidad de La Laguna. Consultado el 20/10/12 en:

<http://www.redalyc.org/pdf/819/81911786056.pdf>

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID Y ASOCIACIÓN DE VIDEOJUGADORES: Hábitos e iniciación a los videojuegos en mayores de 35 años. 2008. Consultado el 09/11/12 en

<http://www.adese.es/pdf/vjadultosestudio.pdf>

VALLES Calatrava, José R.: “La utilización de algunas estructuras narrativas clásicas en los modernos juegos electrónicos (a propósito de *El mundo nunca es suficiente*, de James Bond). 2004. Consultado el 03/01/13 en:
<http://dialnet.unirioja.es/servlet/oaiart?codigo=940583>

3.- WEBGRAFÍA

<http://www.adese.es/index.php> - Web de la Asociación Española de Distribución y Editores de Software de Entretenimiento

<http://www.ciencia-ficcion.com> – Web de difusión de cualquier tema relacionado con la Ciencia Ficción mantenido por Francisco José Súnier Iglesias y colaboradores

<http://www.jotdown.es/> - Sitio de Jot Down Cultural Magazine, publicación digital sobre cultura contemporánea

<http://masseffect.bioware.com/> - Sitio oficial de la franquicia *Mass Effect*

<http://es.masseffect.wikia.com/> - Enciclopedia sobre el universo *Mass Effect*

<http://transmediacommons.wordpress.com/> - Web que sigue de cerca los cambios y evolución ocurridos en el universo transmedia

<http://hipermediaciones.com/> - Blog de Carlos Scolari

<http://henryjenkins.org/> - Blog de Henry Jenkins

<http://es.wikipedia.org/> - Wikipedia

http://cultura.elpais.com/cultura/2012/10/26/actualidad/1351249058_818270.html -
Entrevista a Úrsula K. Le Guin en El País

<http://www.youtube.com/> - Youtube

4. - VIDEOGRAFÍA

- DENA, Christy: “TEDxTransmedia – Christy Dena – Dare to design”, 2010. Consultado el 06/03/12 en http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=GtuthYUrtw
- DINEHART, Stephen: “TEDxTransmedia – Stephen Dinehart – Dare to engage”, 2010. Consultado el 04/03/12 en http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=gz9fZJatIQw
- GINN, Ian: “TEDxTransmedia – ian Ginn – Dare to educate”, 2010. Consultado el 05/03/12 en http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=z7w60ako-yU
- GÓMEZ, Jeff: “The power of transmedia storytelling”, 2011. Consultado el 06/03/12 en <http://thepixelreport.org/2011/11/01/the-power-of-transmedia-storytelling/>
- “TEDxTransmedia – Jeff Gómez – Dare to change”, 2010. Consultado el 05/03/12 en http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=p9SIVedmnw4
- HARROP, Simon: “TEDxTransmedia – Simon Harrop – Dare to sense”, 2010. Consultado el 06/03/12 en http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=Cvma79Q0AP4
- HONN, Dan: “TEDxTransmedia – Dan Hon – Dare to play”, 2007. Consultado el 06/03/12 en http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=JhqWyhMGRLg
- NORRINGTON, Allison: “TEDxTransmedia –Allison Norrington – Dare to live”, 2010. Consultado el 06/03/12 en http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=dZ7XAr8X83U
- ROWAN, David: “TEDxTransmedia – David Rowan – Dare to inform”, 2010. Consultado el 06/03/12 en http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=MYw10r_wBls
- SANDBERG, Christopher: “TEDxTransmedia – Christopher Sandberg – Dare to make”, 2010. Consultado el 06/03/12 en http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=xkDZMm4_CK
- U
- SCOLARI, Carlos A: “Ecología de las interfaces: Carlos A. Scolari at TEDxMoncloa”, 2013. Consultado el 06/03/13 en http://www.youtube.com/watch?v=CZ_8xeW3Z4s

——— “Carlos A. Scolari: el periodismo siempre fue transmedia”, 2012. Consultado el 12/12/12 en <http://www.youtube.com/watch?v=AarXgpL6Fns>

SRIVASTAVA, Lina: “Transactivism: Lina Srivastava at TEDxTransmedia2011”, 2011. Consultado el 06/03/12 en http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=6GO_bXpckDM

5.- FILMOGRAFÍA

ABRAMS, J. J.: *Star Trek* (2009)

ABRAMS, J. J., KUTZMAN, Ález y ORCI, Roberto: *Lost* (2004-2010)

BAY, Michael: *Armageddon* (1998)

BLOMKAMP, Neill: *Distrito 9* (2009)

BOYLE, Danny: *28 días después* (2002)

CAMERON, James: *Terminator* (1984)

——— *Terminator 2* (1991)

CARPENTER, John: *La cosa* (1982)

CUARÓN, Alfonso: *Hijos de los hombres* (2006)

GUILLIAM, Terry: *12 monos* (1995)

HILLCOAT, John: *La carretera* (2009)

KELLY, Richard: *Donnie Darko* (2001)

KERSHNER, Irvin: *Star Wars Episodio V: El imperio contraataca* (1980)

KUBRICK, Stanley: *2001: una odisea en el espacio* (1968)

LANG, Fritz: *Metrópolis* (1927)

LAWRENCE, Francis: *Soy leyenda* (2007)

LUCAS, George: *Star Wars Episodio IV: Una nueva esperanza* (1977)

——— *Star Wars Episodio I: la amenaza fantasma* (1999)

- *Star Wars Episodio II: el ataque de los clones* (2002)
- *Star Wars Episodio III: la venganza de los sith* (2005)
- McTEIGUE, James: *V de Vendetta* (2006)
- MARQUAND, Richard: *Star Wars Episodio VI: El retorno del jedi* (1983)
- MOORE, Ronald D, EICK, David, LARSON, Glen A., etc: *Battlestar Galáctica* (serie de televisión) (2004-2009)
- ÔTOMO, Katsuhiro: *Akira* (1988)
- SCHAFFNER, Franklin J: *El planeta de los simios* (1968)
- SCOTT, Ridley: *Blade Runner* (1982)
- *Alien, el octavo pasajero* (1979)
- SIEGEL, Don: *La invasión de los ladrones de cuerpos* (1956)
- SPIELBERG, Steven: *Encuentros en la tercera fase* (1977)
- *I. A. Inteligencia artificial* (2001)
- *Minority report* (2002)
- STANTON, Andrew: *Wall-E* (2008)
- VERHOEVEN, Paul: *Desafío total* (1990)
- WACHOSKY, Andy y Lana: *The Matrix* (1999)

6.-VIDEOJUEGOS UTILIZADOS

- BIOWARE (desarrollador): *Mass Effect*. Distribuido por Electronic Arts y Microsoft, 2007.
- BIOWARE (desarrollador): *Mass Effect 2*. Distribuido por Electronic Arts y Microsoft, 2010.
- BIOWARE (desarrollador): *Mass Effect 3*. Distribuido por Electronic Arts y Microsoft, 2012

BLIZZARD (desarrollador): *Starcraft*. Distribuido por Blizzard Entertainment, 1999

BLIZZARD (desarrollador): *Starcraft 2: Wings of liberty*. Distribuido por Blizzard Entertainment, 2010

BLIZZARD (desarrollador): *Starcraft 2: Heart of the Swarm*. Distribuido por Blizzard Entertainment, 2013

ION STORM (desarrollador): *Deus Ex*. Distribuido por Eidos Interactive, 2000

APÉNDICES Y ANEXOS

Anexo 1: Cuadro resumen sobre la aparición de personajes principales a lo largo del arco argumental desarrollado en los videojuegos *Mass Effect*

Nota: Algunos personajes pueden aparecer o no en *Mass Effect 2* o *Mass Effect 3*, dependiendo de si han muerto o no en entregas anteriores. Además, algunos de los personajes que aquí aparecen sólo estarán presentes si el jugador ha comprado e instalado ciertos DLC's (contenidos descargables, generalmente de pago) que tratan específicamente sobre el personaje.

Personaje	Juego		
	<i>Mass Effect</i>	<i>Mass Effect 2</i>	<i>Mass Effect 3</i>
Shepard	Presente		
Ashley Williams	Presente	Secundario	Presente
Liara T'Soni	Presente	Secundario	Presente
Kaidan Alenko	Presente	Secundario	Presente
Garrus Vakarian	Presente		
Tali'Zorah	Presente		
Miranda Lawson	No presente	Presente	Secundario
El Hombre Ilusorio	No presente	Secundario	Secundario

Jeff "Joker" Moreau	Secundario		
David Anderson	Secundario		
Urdnot Wrex	Presente	Secundario	Secundario
EDI / SID	No presente	Secundario	Presente
Jacob Taylor	No presente	Presente	Secundario
Mordin Solus	No presente	Presente	Secundario
Jack / Sujeto Zero	No presente	Presente	Secundario
Grunt	No presente	Presente	Secundario
Thane Krios	No presente	Presente	Secundario
Legión	No presente	Presente	Secundario
Samara	No presente	Presente	Secundario
Morinth	No presente	Secundario	
Zaeed Massani	No presente	Presente	Secundario
Kasumi Goto	No presente	Presente	Secundario

James Vega	No presente		Presente
Javik	No presente		Presente
Admirante Steven Hackett	Secundario		
Embajador / Consejero Donnel Udina	Secundario		
Consejero Tevos	Secundario		
Consejero Valern	Secundario		
Consejero Sparatus	Secundario		
Consejero Irissa	No presente	Mencionado	Secundario
Consejero Esheel	No presente	Mencionado	Secundario
Consejero Quentius	No presente	Mencionado	Secundario
Conrad Verner	Secundario		
Ingeniero Gregory Adams	Secundario	Mencionado	Secundario
Capitán Kirrahe	Secundario	Mencionado	Secundario

Saren Arterius	Secundario	No presente	
Matriarca Benezia	Secundario	No presente	
El Soberano	Secundario	No presente	
Ka'hairal Balak	Secundario	Mencionado	Secundario
Nihlus Kryik	Secundario	No presente	
Oficial Charles Pressly	Secundario		No presente
Kelly Chambers	No presente		Secundario
Aria T'Loak	No presente		Secundario
Dr. Karin Chakwas	Secundario		
Dr. Chloe Michel	Secundario	Mencionado	Secundario
Capitán / Comandante Armando-Owen Bailey	No presente	Secundario	
Ingeniero Kenneth "Ken" Donnelly	No presente	Secundario	
Ingeniero Gabriella	No presente	Secundario	

"Gabby" Daniels			
Oriana Lawson	No presente	Secundario	
Gatatog Uvenk	No presente	Secundario	No presente
Kal'Reegar	No presente	Secundario	Mencionado
Almirante Shala'Raam vas Tonbay	No presente	Secundario	
Almirante Han'Gerrel vas Neema	No presente	Secundario	
Almirante Zaal'Korris vas Qwib-Qwib	No presente	Secundario	
Almirante Daro'Xen vas Moreh	No presente	Secundario	
Harbinger	No presente	Secundario	
Kolyat Krios	No presente	Secundario	
Matriarca Aethyta	No presente	Secundario	
Nassana Dantius		Secundario	No presente

Rana Thanoptis	Secundario		Mencionado
Khalisah Bint Sinan al-Jilani	Secundario		
El Corredor Sombrío	Secundario	Secundario	No presente (rol asumido por Liara T'Soni)
Tela Vasir	No presente	Secundario	No presente
David Archer	No presente	Secundario	
Gavin Archer	No presente	Secundario	
Shiala	Secundario		Mencionado
Gianna Parasini	Secundario		No presente
Emily Wong	Secundario		Mencionado
Fist	Secundario		No presente
Embajador Din Koralack	Secundario	No presente	Secundario
Fai Dan	Secundario	No presente	
Barla Von	Secundario	No presente	Secundario
Consorte Sha'ira	Secundario	Mencionado	Secundario
Kate Bowman	Secundario	Mencionado	No presente
Detective Anaya	No presente	Secundario	No presente
Niftu Cal	No presente	Secundario	No presente
Feron	No presente	Secundario	Secundario
Vido Santiago	No presente	Secundario	No presente

Donovan Hock	No presente	Secundario	No presente
General Recolector	No presente	Secundario	No presente
Sargento Rupert Gardner	No presente	Secundario	No presente
Dr. Amanda Kenson	No presente	Secundario	No presente
Harkin / Fade	Secundario		No presente
Steve Cortez	No presente		Secundario
Samantha Traynor	No presente		Secundario
Diana Allers	No presente		Secundario
Kai Leng	No presente		Secundario
Kahlee Sanders	No presente		Secundario
Primarca Adrien Victus	No presente		Secundario
Dalatrass Linron	No presente		Secundario
Eva / Urdnot Bakara	No presente		Secundario
Leviatán	No presente		Secundario
Dr. Ann Bryson	No presente		Secundario
Henry Lawson	No presente	Secundario	Secundario
Oleg Petrovsky	No presente		Secundario
Nyreen Kandros	No presente		Secundario

Leyenda: hemos dividido los personajes en cuatro grupos, dependiendo de su aparición en las entregas y su importancia; así distinguimos:

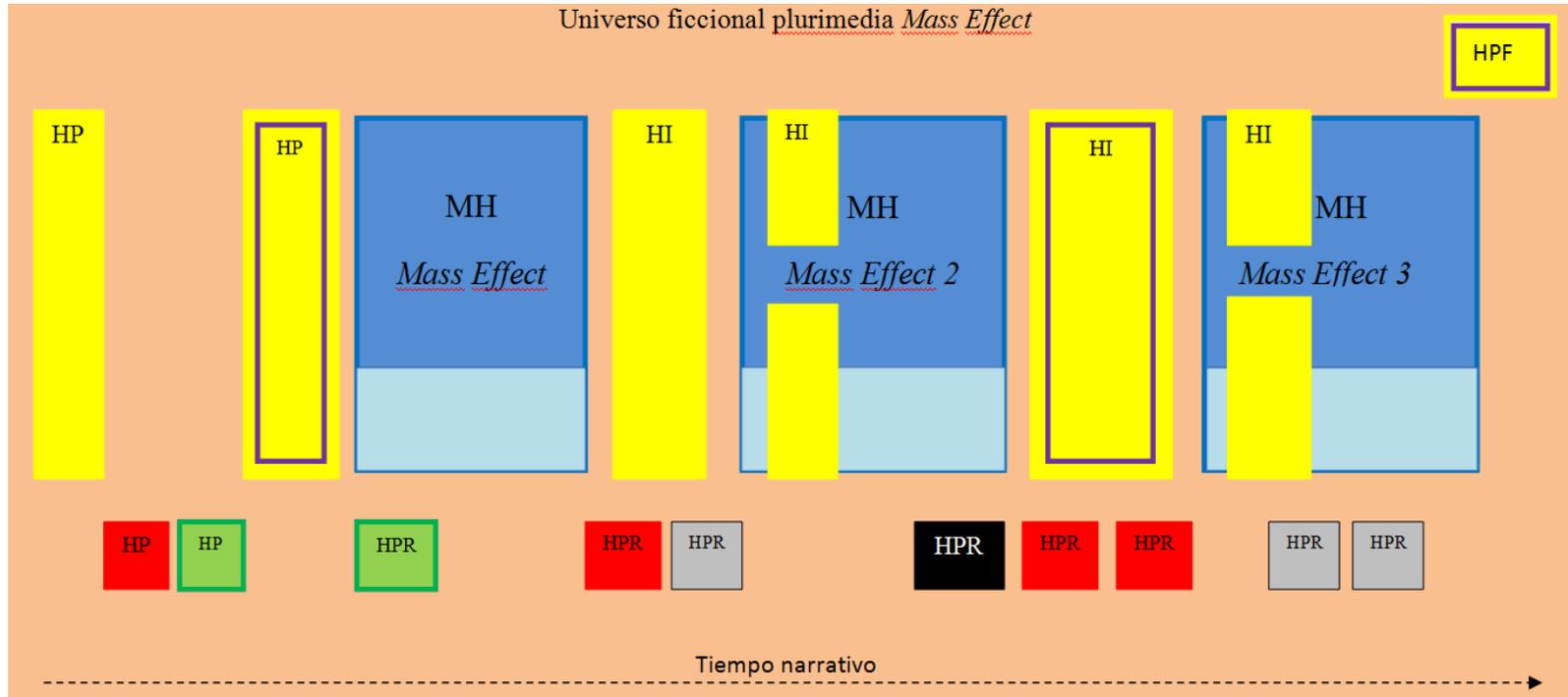
- *Presente*: personaje que puede formar parte del escuadrón de Shepard (y por tanto son manejables por el jugador).
- *Secundario*: personaje que aunque no sea manejable por el jugador, lo ha sido en anteriores entregas o tiene cierto peso argumental.
- *Mencionado*: personaje al que se menciona por su importancia en el desarrollo argumental en anteriores o posteriores entregas.
- *No presente*: personaje que no aparece.

Fuente: http://en.wikipedia.org/wiki/Mass_Effect (con modificaciones personales)

Anexo 2: Cuadro resumen del mundo ficcional de *Mass Effect*

	Videjuegos	Films	Fan Films	Cómic	Anime	Móvil	Novelas
Títulos al margen de la trama				<i>Blasto: Eternity Is Forever</i> (2012)			
Antes de la revelación del plan de los Segadores				<i>Mass Effect: Evolution</i> (2011)			
							<i>Mass Effect: Revelation</i> (2007)
			<i>Mass Effect: Red sand</i> (2012)	<i>Mass Effect: He who laughs best</i> (2013)			
Shepard descubre el plan de los Segadores	<i>Mass Effect</i> (2007) (Xbox 360, PlayStation 3, Microsoft Windows)	(En desarrollo)	<i>Mass Effect: Assignment</i> (2012)				
							<i>Mass Effect: Ascension</i> (2009)
				<i>Mass Effect: Incursion</i> (2010)		<i>Mass Effect Galaxy</i> (2009) (iOS (Apple's mobile operating system))	
Los Segadores, ayudados por los Recolectores, comienzan a atacar colonias humanas	<i>Mass Effect 2</i> (2011) (Xbox 360, PlayStation 3, Microsoft Windows)			<i>Mass Effect: Redemption</i> (2010)	<i>Mass Effect: Paragon Lost</i> (2013)		
				<i>Mass Effect: Inquisition</i> (2010)			<i>Mass Effect: Retribution</i> (2011)
							<i>Mass Effect: Deception</i> (2012)
				<i>Mass Effect: Conviction</i> (2011)			
				<i>Mass Effect: Invasion</i> (2011)			
Los Segadores invaden la Vía Láctea; batalla final contra los Segadores	<i>Mass Effect 3</i> (2012) (Xbox 360, PlayStation 3, Microsoft Windows, Wii U)			<i>Mass Effect: Homeworlds</i> (2012)		<i>Mass Effect: Infiltrator</i> (2012) (iOS (Apple's mobile operating system), Android)	
						<i>Mass Effect 3 Datapad</i> (2012) (iOS (Apple's mobile operating system))	
Nueva era							

Anexo 3: Mapa transmedia del universo ficcional *Mass Effect*



CONTENIDOS

- Fan Films
- Videojuegos
- DLC's
- Cómic
- Aplicaciones para dispositivos móviles
- Anime
- Novelas

MEDIA

- Videojuegos
- Cómics
- Vídeo online
- Cine / Blue-Ray / Descarga digital
- Novelas
- Internet
- Dispositivos móviles

MH: Macrohistoria

HP: Historias preliminares

HPR: Historias paralelas

HPF: Historias periféricas

HI: Historias intersticiales

Anexo 4: Función narrativa de las partes que componen *Mass Effect*

		Función		
		Expandir universo ficcional	Profundizar en personajes	Completar lagunas argumentales de la macrohistoria
Producto	<i>Mass Effect Galaxy</i>	X	X	
	<i>Mass Effect: Infiltrator</i>	X		
	<i>Mass Effect 3 Datapad</i>			
	<i>Mass Effect: Revelation</i>	X	X	
	<i>Mass Effect: Ascension</i>	X	X	
	<i>Mass Effect: Retribution</i>	X	X	
	<i>Mass Effect: Deception</i>	X	X	
	<i>Mass Effect: Red sand</i>	X		
	<i>Mass Effect: Assignment</i>	X		
	<i>Mass Effect: Redemption</i>	X	X	X
	<i>Mass Effect: Incursion</i>	X	X	
	<i>Mass Effect Inquisition</i>		X	
	<i>Mass Effect: Evolution</i>	X	X	

	<i>Mass Effect: Conviction</i>		X	X
	<i>Mass Effect: Invasion</i>	X	X	
	<i>Mass Effect: Homeworlds</i>		X	
	<i>Mass Effect: He who laughs best</i>	X	X	
	<i>Blasto: Eternity is forever</i>	X		
	<i>Mass Effect: Paragon Lost</i>		X	
	<i>DLC's</i>	X	X	