

Intermedialidades entre cine, cómic y videojuego

El caso de *Max Payne*

Juan Luis Lorenzo-Otero*

<https://orcid.org/0000-0002-1663-875X>

<https://ror.org/01qckj285>

A Coruña, España.

juan.lorenzo.oter@udc.es

Fecha de finalización: 22 de enero de 2025.

Recibido: 23 de enero de 2025.

Aceptado: 29 de agosto de 2025.

Publicado: 1 de diciembre de 2025.

DOI: <https://doi.org/10.26422/aucom.2026.1501.lor>

Resumen

Introducción: Se analiza la saga videolúdica de *Max Payne* (Remedy Entertainment, 2001, 2003; Rockstar Games, 2012) y su relación con el género negro.

Objetivo: Se investiga para detectar los procesos *intermediales* que se dan en esta serie de videojuegos y su vinculación con las formas estético-narrativas del cine y el cómic.

Metodología: Se procede a revisar los procesos *intermedia* narrativos, estéticos y simbólicos de la saga por medio de la historia del arte y los estudios visuales.

Resultados: Las principales consecuencias del estudio muestran las diferentes transmisiones que se han dado en la saga entre el cómic, el videojuego y el cine, además su vinculación con el género negro y sus formas estético-narrativas características.

Discusión: Visto lo anterior se han detectado las principales formas comunicativas y artísticas que de las que se ha nutrido el videojuego para aumentar su significación y formas creativas, definiendo una estructura artística compleja donde se reúnen distintas formas comunicativas en un único soporte. **Conclusiones:** Al final se encuentra que la *intermedialidad* sirve como una herramienta artística y comunicativa que permite el



enriquecimiento de un medio y la ampliación de sus formas estético-artísticas, sobre todo cuando este proceso se introduce en una estructura altamente codificada como es el caso del género negro y por mediación de otras manifestaciones artísticas y culturales.

Palabras clave: género negro; historia del arte; didáctica; patrimonio cultural; videojuego.

Intermedialities between cinema, comic and video game

The case of *Max Payne*

Abstract

Introduction: It analyses the *Max Payne* (Remedy Entertainment, 2001, 2003; Rockstar Games, 2012) videoludic saga and its relationship with the noir genre.

Objective: The aim of this research is to detect the *intermedial* processes that occur in this series of video games and their link with the aesthetic-narrative forms of cinema and comics. **Methodology:** We proceed to review the narrative, aesthetic and symbolic *intermedial* processes of the saga by using art history and visual studies. **Results:** The main consequences of the study show the different transmissions that have taken place in the saga between the comic, the videogame and the cinema, as well as its connection with the noir genre and its characteristic aesthetic-narrative forms. **Discussion:** In view of the above, we have detected the main communicative and artistic forms from which the video game has been nourished to increase its significance and creative forms, defining a complex artistic structure where different communicative forms are brought together in a single medium. **Conclusions:** Ultimately we find that *intermediality* serves as an artistic and communicative tool that allows the enrichment of a medium and the broadening of its aesthetic-artistic forms, especially when this process is introduced into a highly codified structure as is the case of the noir genre and through the mediation of other artistic and cultural manifestations.

Keywords: genre noir; art history; didactic; cultural heritage; video game.

Intermedialidades entre o cinema, a banda desenhada e os videojogos

O caso de *Max Payne*

Resumo

Introdução: Analisa-se a saga de videojogos Max Payne (Remedy Entertainment, 2001, 2003; Rockstar Games, 2012) e a sua relação com o género noir. **Objetivo:** O objetivo desta investigação é detetar os processos *intermédios* que ocorrem nesta série de jogos de vídeo e a sua ligação com as formas estético-narrativas do cinema e da banda desenhada. **Metodologia:** Procede-se à revisão dos processos *intermédios* narrativos, estéticos e simbólicos da saga através da história da arte e dos estudos visuais. **Resultados:** As principais consequências do estudo mostram as diferentes transmissões que ocorreram na saga entre a banda desenhada, o videojogo e o cinema, bem como a sua ligação com o género noir e as suas formas estético-narrativas características. **Discussão:** Face ao exposto, se detectan as principais formas comunicativas e artísticas de que o videojogo se alimentou para aumentar o seu significado e as suas formas criativas, definindo uma estrutura artística complexa onde se reúnem diferentes formas comunicativas num único meio. **Conclusões:** No final, verificase que a *intermedialidade* serve como uma ferramenta artística e comunicativa que permite o enriquecimento de um meio e o alargamento das suas formas estético-artísticas, especialmente quando este processo é introduzido numa estrutura altamente codificada como é o caso do género noir e através da mediação de outras manifestações artísticas e culturais.

Palavras chave: género noir; história da arte; didática; património cultural; videojogo.

Introducción

El denominado género negro ha estado presente en muchas manifestaciones artísticas y comunicativas desde principios del siglo XX. Es un modelo narrativo y estético que se asienta en el interés del ser humano hacia la crónica negra, aquella que se nutre de los más bajos instintos que existen en la sociedad. No cabe duda de que este género se sustenta en los supuestos similares que poblaban los diarios y periódicos desde el nacimiento del periodismo masivo en el siglo XIX: asesinatos, crímenes, delincuencia, violencia, etc., que comúnmente se ha denominado como sucesos, y que

no tardará en trasladarse a otros medios de masas, apareciendo en la literatura *pulp*, el cine, el cómic, la televisión o la radio. Es una de las estructuras narrativas con más vigencia del contexto mediático actual, motivo por el que no debe sorprender su trasvase al medio videolúdico. Hoy en día, este modelo narrativo y estético también se observa en el videojuego, con semejanzas y peculiaridades propias, pero con rasgos y características reconocibles, fruto de los trasvases *intermediales* que existen entre distintos medios icónicos de masas (Gubern, 1997; Ramírez, 1997) como son el cine, el cómic y el videojuego, al menos en el caso que se estudia: centrado en la saga de videojuegos *Max Payne*.

Antecedentes. El género negro: formas y contexto social de una experiencia estético-narrativa

Antes de adentrarse en el análisis de la citada serie, es pertinente explicar el contexto sociocultural del género negro, especialmente en lo que respecta a sus temas y personajes. El propio concepto ya presenta una serie de complicaciones que se aclararán a continuación. Tradicionalmente, este modelo estético-narrativo se ha relacionado con el crimen, el suspense, las historias de la mafia, la policía y los detectives privados, con las mujeres fatales, y un largo etcétera (Dardón, 2024). Como es evidente, el propio concepto hace referencia a múltiples y diferentes formas estéticas y narrativas, y muestra la permeabilidad de los relatos anteriormente indicados. A este respecto, es interesante contextualizar la propuesta explicativa que realiza José Luis Sánchez Noriega sobre el cine negro, y que puede trasladarse a otras manifestaciones culturales:

El cine criminal –también llamado policiaco, thriller y cine negro– trata sobre delitos como robos, estafas, extorsiones, asesinatos, violaciones, etc.; abarca especializaciones muy concretas que, a lo largo de la Historia del Cine, han tenido una evolución notable, muy influida por el contexto sociocultural. Se desarrolla principalmente en Estados Unidos entre 1930 y 1960 y, siendo uno de los géneros típicamente norteamericanos, crea modelos para otras cinematografías. Al menos cabe distinguir tres bloques: el cine de bandas criminales (gángsters y mafiosos), el suspense o thriller y el cine negro. Pero también existen especializaciones como el cine policiaco, la intriga psicológica, el penitenciario, el ciclo de atracos perfectos, de falso culpable, de psicópatas y asesinos en serie, etc. (Sánchez Noriega, 2002, p. 158)

De esta manera, el propio género se establece como una prolongación de la crónica negra de los diarios y noticiarios audiovisuales. Una referencia a ese mundo

característico del acto criminal, el asesinato, las fuerzas de la ley y de sus entornos derivados; un espacio simbólico que, sobre todo, refleja el contexto sociocultural en el que se integra. El compromiso con la realidad –ser un reflejo de su sociedad– ha sido una de las características principales sobre las que este tipo de obras se han asentado. En palabras de Esther Navío Castellano:

La idoneidad del género negro para explorar las tensiones de cada momento histórico no resulta exclusivamente de sus temas y escenarios, sino también de una vocación social que lo acompaña desde sus orígenes. Aunque la definición del género negro es una cuestión compleja, no se puede obviar este elemento de compromiso con la realidad. (Navío Castellano, 2013, p. 147)

En una línea similar se expresa la investigadora Anna María Villalonga, cuando se refiere a la relación existente, dentro de la novela, entre la literatura realista y el propio género negro:

En las últimas décadas, se ha impuesto la teoría de que la narrativa negra ocupa el lugar de la literatura realista de carácter social. El género, esencialmente urbano, se despliega como testimonio del malestar del hombre en una sociedad moderna y evolucionada, contribuyendo a dar visibilidad a sus aspectos más oscuros.

Evidentemente, el realismo y la intención crítica no son exclusivos del género. Defender esa posición resultaría ingenuo y poco riguroso. Sin embargo, parece indiscutible que las tramas criminales recogen la mayoría de problemas que preocupan al hombre de hoy. Aunque la novela negra no propone soluciones, plantea dilemas e interrogantes en un intento de explicar y comprender el mundo. (Villalonga, 2013, p. 83)

Volviendo a una mera cuestión terminológica, Antonio Santamarina incide en que el principal problema de acotación proviene por un defecto en la traducción que se realizó en este tipo de filmes con su llegada a Europa en la década de 1940. Fue en ese momento cuando cristalizó el término “género negro” tal y como se usa en la actualidad¹. Con todo, Santamarina responde a la pregunta de cuáles son los contornos

¹ Santamarina indica que, en la crítica anglosajona, se utiliza el término *thriller* (que como él mismo indica proviene de la palabra *thrill*, que se traduciría como emoción, sensación o estremecimiento), con lo que se consigue englobar dentro del mismo a aquellas obras que tratan tanto el cine de gánsteres como el cine policiaco, entre las diferentes variaciones del género. Su etiquetación bajo el vocablo “negro”, proviene de la acuñación que se realizó en Francia de este tipo de filmes, vinculada a su fotografía derivada del

delimitadores del género –aunque hable del cine, estas propuestas pueden ser llevadas sin problema a novela, cómic o videojuego, tal y como es nuestro caso– indicando que:

Las respuestas a esta cuestión son variadas, pero quizás, no sería difícil convenir que el término sirve, ante todo, para caracterizar a un tipo de películas que giran alrededor de temas criminales, o de la presencia del delito, protagonizadas por personajes situados en la frontera de la ley (gánsteres, criminales, policías o detectives) y con un fuerte contenido expresionista en la estilizada formulación visual de sus imágenes. Películas que ofrecen, desde la ambigüedad en la que se instalan sus contenidos, un retrato metafórico, y en presente, de los males que aquejan a la sociedad norteamericana de la época en la que sus títulos se asoman a la pantalla. (Santamarina, 1999, pp. 12-13)

De esta forma, se posicionan claramente los diferentes contornos sobre los que se establece y desarrolla el propio género negro: una serie de relatos donde el ambiente criminal –ya sea por medio de los propios gánsteres y criminales o de las fuerzas de la ley o detectives privados–, la intriga y suspense realizan una metáfora, a modo de crítica social de su época. Estas características dan lugar a diferentes modelos narrativos que el género ha desarrollado históricamente y son perfectamente diferenciables.

Modelos narrativos en el género negro: breve clasificación

Una vez aclarado esto, hay que volver a lo que el Sánchez Noriega presentaba como los tres bloques narrativos del género negro. Su clasificación permite presentar otra muy similar a la suya, organizada en tres temas principales diferenciados dentro del relato criminal: el crimen organizado, el suspense policial y el relato criminal. Estos tres modelos no son excluyentes entre sí, debido a su permeabilidad con las otras dos modalidades –dentro de la propia estructura narrativa del género–, lo cual permite realizar un proceso de reconstrucción e hibridación en el relato que puede dar lugar a productos de gran complejidad narrativa y estructural.

Como causa de esto, se desarrolla de forma somera una clasificación propia de los temas del género negro. En primer lugar, se ubica el que engloba al “crimen organizado”, caracterizado por el uso de tramas, personajes y situaciones que representan el mundo de la mafia, las bandas de gánsteres o de jóvenes delincuentes, de organizaciones criminales, etc. Sus protagonistas son malhechores, pertenecientes a los

expresionismo alemán y que se caracterizaba por los grandes contrastes entre blancos y negros (Santamarina, 1999).

diferentes grupos del crimen organizado, jóvenes marginales o propios de las minorías más desfavorecidas. Sus lugares son los locales nocturnos, los clubes, las casas de apuestas, etc. Se dedican al contrabando, el tráfico de estupefacientes, la prostitución, el asesinato... Sus historias, si bien ficticias, se nutren de los hechos más oscuros de la crónica periodística.

En segundo lugar, está el suspense policial. Se centra en el punto de vista de los policías, los agentes de la ley, los detectives –sean privados o policiales–, de los periodistas, o de las mujeres fatales. Sus tramas se centran en la investigación y resolución de los crímenes, en analizar los motivos e interrogantes del delito (Calo Blanco y Lorenzo-Otero, 2024). Sus lugares son aquellos donde se encuentran las víctimas, las comisarías de policía, la redacción de noticias, o los callejones oscuros. Sus relatos se basan en la resolución de casos criminales, modelo arraigado en la tradición del género y en las narraciones sobre Aguste Dupin, Sherlock Holmes, y en los escritos de autores como Raymond Chandler o Dashiell Hammet (Lizardo, 2013).

En tercer lugar, se sitúa el relato criminal. Es un modelo que se basa en el propio procedimiento criminal, con un fuerte sustrato de crítica social. Es el más pragmático de los tres, ya que sus límites no se centran en el bien o el mal. Sus motivos se asientan en lo que hay detrás del crimen centrándose en conceptos como la necesidad o la ambición. Sus protagonistas suelen ser hombres corrientes que se ven abocados a delinuir, o delincuentes que buscan realizar un gran golpe. Su preocupación es la de narrar el propio acto criminal, sus motivaciones, causas y consecuencias.

Además, el género negro posee unas características muy marcadas en lo formal: en sus narraciones aparecen personajes estereotipados; historias dramáticas donde la muerte y la violencia son protagonistas; la conflictiva relación entre el crimen y la sociedad urbana; unos protagonistas que se sitúan en una posición de ambivalencia alrededor de conceptos como el bien y el mal; la ficción se ubica en el entorno urbano contemporáneo; y una estética y gramática visual deudora de las premisas y procedimientos del expresionismo alemán (Sánchez Noriega, 2002; Anyó, 2020).

De todos estos elementos, a los que cabría añadir todavía alguno otro más, lo que confiere su verdadero carácter «negro» a estas películas es –antes que su temática– su construcción formal (más deudora del expresionismo que del realismo), la textura visual de sus imágenes, su estructura narrativa, la puesta en escena, los criterios de planificación y la mirada crítica con la que el director contempla los hechos narrados.

En otras palabras, la utilización de un lenguaje elíptico y metafórico para describir un mundo de casi pesadilla, donde las fronteras entre el bien y el mal aparecen completamente difuminadas y donde las luces pugnan dolorosamente para abrirse camino entre las sombras. Como resultado de este combate conceptual y formal, el relato sufre diversas fisuras y quiebros dentro de sí (ruptura de las conexiones casuales, disgregación narrativa, fractura de la continuidad temporal), al mismo tiempo que el estilo sufre también una serie de desgarramientos internos que se traducen, exteriormente, en encuadres forzados, inestabilidad de las líneas compositivas dentro de los planos, iluminación en éstos con un sentido casi siempre más dramático que funcional, planificación puesta al servicio de lo metafórico. (Santamarina, 1999, p. 13)

En resumen, cuando se habla del género negro, se hace sobre una serie de obras que se refieren a temas criminales, de policías y detectives, de la mafia y el crimen organizado, de atracos y guerras de bandas, etc.; que poseen una estética donde hay grandes contrastes en su iluminación, tendente al claroscuro y con predominancia de la mancha como forma expresiva; que se ha dado por igual, y con características similares, en el medio literario, cinematográfico, comicográfico, radiofónico, televisivo o videolúdico; y, por último, es un reflejo retorcido y grotesco de los males de la sociedad en que se inscribe, por lo que posee un espíritu crítico sobre el entorno que rodea a los protagonistas y al relato. En una esquematización del relato negro, puede denominarse como todo aquel que versa sobre el crimen y la violencia inherente a él, y que presenta una determinada postura ideológica sobre el impacto de ambos elementos en la sociedad de su tiempo (Coma y Latorre, 1981).

Objetivos

Los objetivos de esta investigación son detectar y analizar las vinculaciones narrativas, estéticas y simbólicas que posee la saga videolúdica *Max Payne* en relación con el género negro. Esta investigación busca detectar las migraciones *intermediales* que se desarrollan en esta franquicia videolúdica entre los lenguajes, estéticas y narrativas del cómic, el cine y el propio videojuego, y su vinculación con las premisas del ya mencionado género negro. A partir de este objetivo surgen tres objetivos específicos en los que se centrará el análisis:

O.E.1. El análisis *intermadial narrativo*.

O.E.2. El análisis *intermedial estético*.

O.E.3. El análisis *intermedial simbólico*.

Metodología

La metodología que se utiliza en esta investigación bebe de las premisas de los estudios visuales, como son las propuestas de Brea (2005), consolidados como herramienta en el análisis visual de los videojuegos y como estrategia de mediación con el estudio de imágenes propio de la Historia del arte, y con la finalidad de comprenderlas en su dimensión cultural, política y epistemológica. También se utilizan las aportaciones de los estudios *intermediales*, tal y como han presentado Gil González (2012, 2020) o Nogueira (2024) en el aparato de análisis *intermedial* de procesos narrativos y estético-visuales, y que ya se ha utilizado con anterioridad (Calo Blanco y Lorenzo-Otero, 2024; Lorenzo-Otero, 2017, 2020, 2023). Además, para el análisis de las formas características del propio género negro la metodología se asienta en las propuestas de su clasificación dentro de la historia del arte y, especialmente, en la historia del cine, como las de Sánchez Noriega (2002), Coma y Latorre (1981), Santamarina (1999), Lizardo (2013).

Análisis y resultados

Max Payne: breve conceptualización de la saga

Como se ha indicado, en este artículo se presenta una investigación sobre las relaciones *intermediales* sobre el género negro dentro de la saga de videojuegos *Max Payne*. Esta serie videolúdica se compone de tres obras: *Max Payne* (Remedy Entertainment, 2001), *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* (Remedy Entertainment, 2003) y *Max Payne 3* (Rockstar Games, 2012).

Antes de detenerse en el análisis y exponer los resultados del presente artículo, se expone una breve contextualización del universo narrativo y estético que se presenta en esta saga. Esta franquicia sitúa al usuario en el papel de un policía solitario que, tras el homicidio de su familia a manos de unos drogadictos se introduce en el mundo del crimen para cumplir su venganza. En *Max Payne* (2001), después de la defunción de su familia, el protagonista homónimo deja su puesto como detective de la policía de Nueva York para integrarse en un equipo especializado en la lucha contra estupefacientes. De esta forma, descubre que la familia mafiosa Punchinello es la culpable de todo el tráfico de drogas en la ciudad –en este caso un tipo de nueva creación, el Valkyr, que está ganando popularidad en las calles–. Tras los primeros avances de la investigación de

Payne, los criminales le tienden una trampa al culpabilizarlo de asesinar a un compañero policía. Desde ese momento, «Max deberá huir de la policía que pretende detenerlo por un crimen que no cometió mientras intenta descubrir quién está realmente detrás de la distribución de Valkyr y qué conexiones existen con el asesinato de su familia.» (Planells de la Maza, 2010, pp. 2-3).

La segunda parte de esta IP se sitúa en línea con la propuesta anterior. En *Max Payne 2* (2003), aparecen las consecuencias de las acciones desarrolladas en el primer juego: la rehabilitación de Payne en el cuerpo de policía y un nuevo comienzo para él. En este momento, Max será un detective del departamento de homicidios. La paz que posee el protagonista será temporal, debido a que descubrirá una nueva amenaza para la sociedad: una agrupación de asesinos, los *Limpiaadores* (*Cleaners* en la versión original), que están encargándose de asesinar a personas de gran importancia y poder político. Payne descubre que uno de sus objetivos, Mona Sax –una asesina que a sueldo que ya salía en el primer videojuego, y por la que se siente atraído sexual y sentimentalmente–, está siendo perseguida por la policía y por los sicarios, y decide ayudarla: eliminando a la mafia rusa.

La tercera parte da un salto temporal y geográfico con relación a los dos videojuegos anteriores. *Max Payne 3* (2012), sitúa su acción en Brasil –aunque presenta ciertos niveles que narrativa y lúdicamente se localizan en la ciudad de Hoboken, Nueva Jersey–, y presenta a un Max que se ha retirado del cuerpo policial y que trabaja como guardaespaldas de una acaudalada e importante familia carioca –además de mostrar de forma evidente la dualidad de entornos entre la población rica y sus grandes haciendas y las propias favelas– (Molina Ahumada, 2017; Martins, 2024). Payne ha envejecido y se halla acosado por sus propios demonios personales: se encuentra alcoholizado, adicto a los calmantes, atormentado por los recuerdos de su esposa e hija, y por los remordimientos derivados de la defunción de Mona –sucedida al final del segundo juego²–, y realizando un trabajo que no le satisface. Pero el secuestro y posterior

² Este se considera el final canónico por parte de los desarrolladores. No obstante, existe otro final y de muy difícil obtención para la resolución de la segunda parte. En él, según la rapidez de acción del usuario y sus decisiones a lo largo de la historia, se puede conseguir la supervivencia de Mona Sax. Esto muestra una de las peculiaridades del lenguaje videolúdico: la capacidad de interactuar y modificar el relato por medio de las acciones y decisiones del usuario.

asesinato de algunos de sus empleadores, lo lleva a investigar los sucesos y a volver a caer en la senda de la venganza.

Se observa, pues, que los argumentos se introducen en los modelos clásicos del género negro. Según la anterior clasificación, se encontrarían dentro de un argumento de suspense policial, centrado en la resolución de un caso criminal –aunque sea de manera violenta–. Esa vinculación con la narración criminal sería un *intertexto* que abre una interesante puerta para el proceso de *intermedialidad* de la saga.

Intertexto e intermedialidad: premisas básicas para su análisis

El análisis *intertextual* e *intermedial* se ha asentado en la academia en los últimos años, especialmente fruto de la convergencia de distintos soportes de comunicación en otros similares. Gracias a ellos se han convertido en una herramienta que permite la interrelación de distintos canales de comunicación, dando lugar al concepto que denominamos *intermedialidad*. Este es una fórmula que integra uno o más medios en otra forma o canal comunicativo, transformándolo en una comunicación sofisticada que posee codificaciones de procesos culturales complejos de la experiencia humana y de su relación con los propios mecanismos de la cultura (López-Varela Azcárate, 2011).

Toda *intermedialidad* surge de un proceso de *intertextualidad* –o *intertexto*–, término que se refiere a la relación que un texto mantiene con otros de la misma índole (Kristeva, 1981). La *intertextualidad* se asienta en un proceso de traspaso de un medio a otro a través de códigos propios y fácilmente detectables, y que necesita de un entorno sociocultural concreto que conozca los referentes que se le presentan (Alvarado Ruiz, 2015). En definitiva, es un proceso de apertura comunicativo entre canales de comunicación determinados con otras artes o herramientas expresivas. La *intermedialidad* es el proceso de interrelación de distintos modos o canales de comunicación en otro diferente. De esta manera, la *intermedialidad* significa un traspaso de contenido semántico desde un medio expresivo concreto a otro diferenciado (Martínez Fabre, 2013; Gil González, 2020; Nogueira, 2024). Por ello, a la hora de analizar construcciones comunicativas complejas, como puede ser el videojuego, se deben observar los contactos y conflictos que aparecen a través de la convergencia de distintos medios artísticos y/o comunicativos de la sociedad actual (Mora, 2014). Tal y como acreditan los investigadores que se han detenido a observar la creación

intermedial, el proceso de codificación de los nuevos medios siempre se ha nutrido del traspaso, reciclaje y aprovechamiento de otros medios culturales (Gil González, 2012; Calo Blanco y Lorenzo-Otero, 2024). Esta cuestión se ha reafirmado con el nacimiento del videojuego como manifestación artística y comunicativa contemporánea (Lorenzo-Otero, 2017).

Con anterioridad se ha desarrollado un análisis *intermedial* aplicado al videojuego que se centra en tres modalidades diferentes: la narrativa, la estética, y la simbólica (Lorenzo-Otero, 2020). Estas tres modalidades, que se nutren de los análisis provenientes de los estudios visuales como estrategia de modernización de la historia del arte (Brea, 2005), son complementarias entre sí, y se refieren a tres elementos sustentantes de una manifestación artística y/o comunicativa: su naturaleza narrativa o del relato, su construcción icónica y/o visual, y la significación y simbología derivada de los traspases provenientes de otros medios o formas culturales (Lorenzo-Otero, 2023).

Max Payne como intermedialidad narrativa: del cómic al cine, y viceversa

A la hora de analizar la *intermedialidad narrativa* observamos cómo los argumentos de los juegos se sitúan en los elementos característicos y habituales del género negro. La forma de contar estos relatos es una propuesta de lo más interesante, e introduce una estrategia narrativa de carácter visual *intermedial* de forma original. La presentación de la narración se aleja del tradicional uso de cinemáticas audiovisuales características de los traspases videolúdicos desde el cine (Adam, 2008; Marín Ureña, 2015), y que se ha indicado con anterioridad como estándar de la *intermedialidad narrativa* (Lorenzo-Otero, 2020), aunque siga utilizando esa gramática cinematográfica como introducción de breves fragmentos de contextualización de las distintas fases de la actividad lúdica. El relato se estructura en los tres juegos partiendo de la introducción *intermedial* del lenguaje del cómic. Los interludios entre los diferentes niveles de juego se presentan por medio de pequeñas historietas o cómics que indican el avance del argumento y la narración, los monólogos personales del personaje protagonista, sus interacciones con otros personajes, etc. (Figura 1)



Figura 1. *Intermedialidad narrativa comicográfica en el videojuego Max Payne (2001).* (Fuente: Captura por autor derivada de *Max Payne*).

El tipo de imagen que se presenta en las viñetas tiende al realismo, a un tipo de dibujo que buscar resaltar la realidad y separarse de los modelos más esquemáticos que, tradicionalmente, posee el cómic –y que refleja los cánones tradicionales del género negro–. El color se acerca a una gama cromática donde priman los tonos oscuros –predominando negros, ocres y azules– y que contrasta con unos colores claros que sirven para resaltar las figuras y efectos atmosféricos. La iluminación se basa en el claroscuro, en la mancha que, normalmente, se ha vinculado a la estética y composición del género negro. En palabras de Rafael Pontes Velasco (2013, p. 469):

No en vano, la necesidad de *mostrar* y *narrar* a la vez constata la idea de que el color *negro* requiere para su realce una disciplina particularmente determinada por el sentido de la vista. El cómic y el género *noir* están hechos el uno para el otro en la medida en que las técnicas narrativas del primero contribuyen a *visualizar* con precisión las acciones que con más frecuencia se realizan en el segundo.

Además, las convenciones literarias y visuales del medio se muestran con claridad en el uso de los encuadres, las iconografías literarias y visuales, o la secuenciación, que muestran una convergencia de los códigos icónicos y diegéticos propios de la historieta. Es una estructura narrativa que muestra un dominio del lenguaje del cómic, y que permite enriquecer la narración de las secuencias lúdicas que se suceden a lo largo de la acción del juego y sirven como elemento vehicular de las mismas.

Pero la *intermedialidad narrativa* no solo se encuentra en el uso de elementos comicográficos. Tras cada interludio de estas características, aparece una brevíssima panorámica cinematográfica que nos muestra el tamaño del escenario o el punto de

entrada de este, enseñándonos por donde se desarrollarán las acciones lúdicas del juego. Así, la interrelación que se realiza entre el cine y el cómic se encuentra en una sintonía y sinergia que permite mostrar una narración compleja, dinámica e *intermedia*. Un relato que, a su vez, también introduce otro tipo de medios que sirven como desencadenantes de la *intermedialidad narrativa* en el juego.

El uso de la televisión o el teléfono permite introducir un elemento desencadenante de la *intermedialidad*. El jugador, en determinados momentos, se sitúa en una fase lúdica donde puede moverse en libertad e interactuando con su entorno. El usuario posee una serie de elementos audiovisuales que estimulan su atención, pero la propia dinámica del juego hace que solo unos pocos elementos puedan ser activados por el avatar, por ejemplo una televisión, una radio, un papel o un teléfono³. Al entrar en esa localización, la atención del videojugador se atrae por medio del teléfono o la televisión. Este mecanismo narrativo se traduce en la pantalla con un signo ortográfico que simula un código visual y diegético característico del cómic, como puede ser la admiración. (Figura 2).



Figura 2. Códigos icónicos y diegéticos propios del cómic que aparecen en el videojuego *Max Payne* (2001). (Fuente: Captura por autor derivada de *Max Payne*).

³ Los medios de comunicación son fundamentales en este juego, para observar nuestro avance a través de su relato. La activación de dichos medios, además de provocar algunas secuencias introductorias, permite que conozcamos los diferentes avances que se han dado en el mundo de juego. Gracias a ellos, conoceremos si las fuerzas policiales están buscando al protagonista, o si se han realizado declaraciones públicas o noticias sobre las acciones desarrolladas a través del avatar. También ayudan como fuente de información sobre los objetivos a completar. En el entorno lúdico, televisión y radio funcionan con su naturaleza principal, ser medios de comunicación eminentemente informativos.

El jugador se acerca al lugar y pulsa la tecla, sea en el teclado o en un mando, con lo que se inicia la narración del cómic para incrementar su conocimiento del entorno, historia y situación del juego en ese momento concreto. Tras esto, se observa la mencionada panorámica o secuencia cinematográfica que indica el camino a seguir por el jugador. Precisamente estas señales generan en *Max Payne* un *easter egg*⁴ narrativo que refleja la combinación del cómic y el videojuego dentro de un monólogo personal del personaje protagonista autoconsciente, en la propia narración del videojuego, y que evidencian la intencionalidad de los programadores de enlazar ambos medios con una función narrativa. (Figura 3).

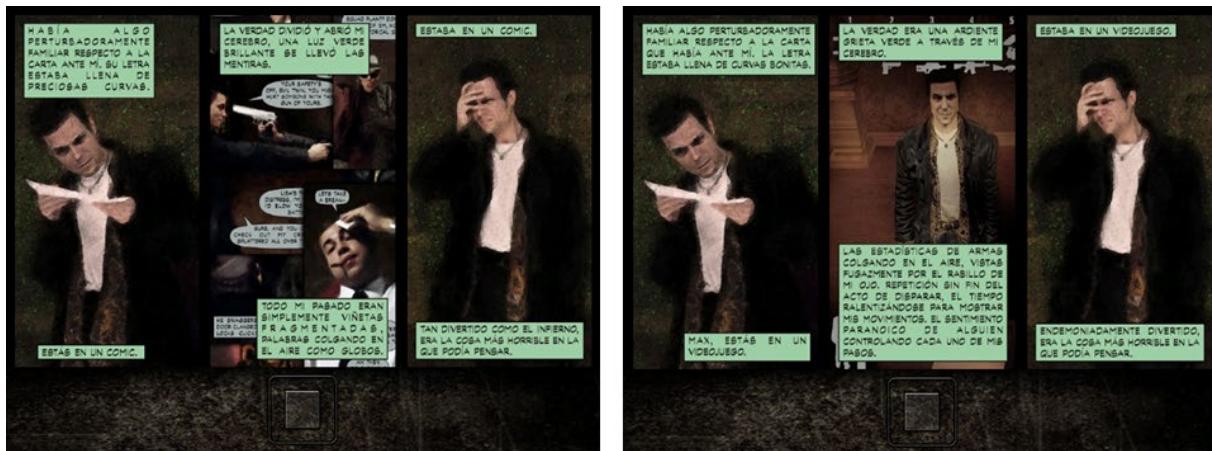


Figura 3. Easter egg sobre la autoconsciencia de los medios narrativos combinados del cómic y el videojuego en *Max Payne* (2001). (Fuente: Captura y composición por autor derivada de *Max Payne*).

En palabras de Antonio José Planells de la Maza: «*Max Payne* aparece como una encrucijada entre tres formas de contar un relato; la narrativa emergente del medio interactivo, la continuidad cinematográfica y la discontinuidad del cómic» (Planells de la Maza, 2010, p. 13). Esta modalidad de *narración intermedia*, también se presenta de forma casi idéntica en la segunda parte del juego: *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* (2003). En esta ocasión, la incidencia en el medio cinematográfico se presenta más pronunciada y equilibrada. En el caso de la secuela, el relato se asienta en una mayor

⁴ El *easter egg* es un mensaje oculto presente en múltiples plataformas mediales contemporáneas. El término nació en videojuego *Adventure* (Atari, 1978), y hacía referencia al nombre del creador del propio videojuego. Desde ese momento se ha popularizado pasando de ser una herramienta eminentemente videolúdica a un modo de *intertextualidad* cuyo fin es el de relacionar distintos contenidos textuales de un medio a otro.

frecuencia filmica, con una narración de acciones concretas donde se observan consecuencias y comienzos de escena, pero donde no se contempla una mayor incidencia en el aspecto psicológico o el desarrollo de los personajes. En este sentido, las introducciones y narraciones comicográficas son las que asumen la presentación del mundo personal de Max Payne. Son relatos donde se adentra en las preocupaciones y preguntas que surgen en el protagonista, en sus dudas personales y cuestionamientos de sus actos. Pero de esta manera, el equilibrio entre lenguajes que había en la primera parte de la saga se rompe a favor del medio cinematográfico. (Figura 4).

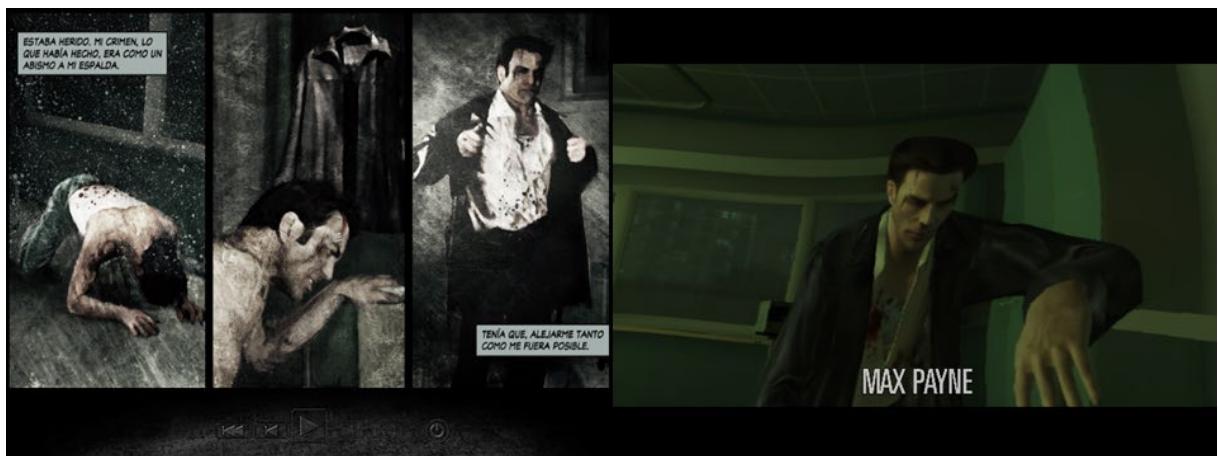


Figura 4. Trasvase *intermedial narrativo* entre cómic y cine en el videojuego *Max Payne 2* (2003).

(Fuente: Captura y composición por autor derivada de *Max Payne 2*).

Este trasvase narrativo se completa en la tercera entrega de la saga. *Max Payne 3* (2012), muestra una serie de introducciones propiamente cinematográficas. No obstante, su vinculación con el mundo del cómic no ha desaparecido del todo. Los interludios cinematográficos se colocan en una situación de pausa momentánea –en realidad uno o dos segundos–, momento en el que aparece sobreimpresa en la pantalla la última frase que se ha pronunciado. Además, la pantalla puede dividirse para seguir narrando, deteniéndose en las secuencias básicas, con lo que se sigue observando una dinámica comicográfica. De esta manera, se busca evocar el lenguaje de la historieta que existía en los dos primeros juegos de la saga⁵. (Figura 5).

⁵ Este desarrollo de un lenguaje más cinematográfico en detrimento del de la historieta, responde a la propia evolución tecnológica del medio que, desde la llegada del siglo XXI, ha experimentado el mundo de la informática. Es evidente que, en el momento de la aparición del primer videojuego, los ordenadores o consolas no poseían potencia suficiente que permitiera realizar una serie de interludios audiovisuales

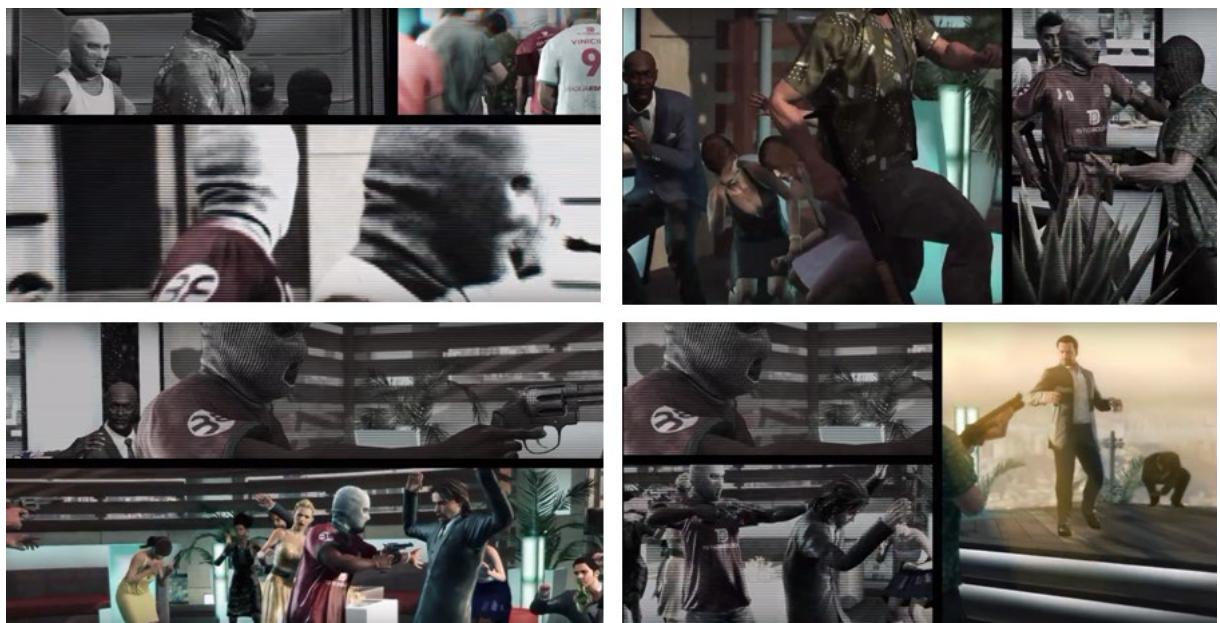


Figura 5. *Intermedialidad narrativa* en el videojuego *Max Payne 3* (2012). (Fuente: Captura y composición por autor derivada de *Max Payne*)

La estructura a modo de elipsis, por medio de *flash-backs*, de varias de las secuencias, remite a los modelos narrativos del género negro. Todos los juegos comienzan como una reflexión introspectiva del protagonista sobre los actos acecidos, una forma característica de la narrativa criminal. En este caso, esta modalidad de *intermedialidad* es mixta debido a que, al menos en este modelo narrativo, se considera que una estructura elíptica –a través del montaje cinematográfico– reafirma la estética del género negro. Por ello, el avance del estilo del género, en este caso llevado a la saga de *Max Payne*, se asienta en los códigos narrativos y estéticos propios de la ficción criminal (Coma y Latorre, 1981). Como consecuencia de esto, el uso de la elipsis sitúa la narración, la estética y la simbología *intermedial* en el mismo lugar.

***Max Payne* y la *intermedialidad estética*: principales características**

Esta cuestión que se acaba de indicar obliga a introducirse ya en los rasgos y transferencias *intermedialides* visuales y estéticas que existen en la saga *Max Payne*. La *intermedialidad estética* no solo se traduce en el uso de la elipsis como fórmula visual y

nítidos, fluidos y con un carácter realista. Esta limitación tecnológica se superó en la primera mitad de la década de los 2000, además de que los programadores aumentaron su dominio del propio lenguaje audiovisual y, por ello, fueron capaces de implementarlo con facilidad en los entornos lúdicos (López Redondo, 2014).

narrativa. Surge cuando se analiza la gramática visual de estos juegos. Y es ahí cuando aparece una clara vinculación con la estética del cine *noir*. El uso de luces y sombras, característico del modelo del cine policiaco, se reafirma en la imagen visual de la saga. Los tonos oscuros son constantes en las fases e imágenes que se muestran. Los ocres, negros, azules, etc., contrastan con las luces que iluminan al personaje y los caminos a seguir. La escenografía se nutre de esquinas poco iluminadas, edificios sin ventanas, una acción eminentemente nocturna, con una luz artificial, de salas vacías, etc. Y todo ello con un encuadre en las fases lúdicas que se establece en base a la construcción de la imagen en perspectiva renacentista (Lorenzo-Otero, 2020).

La *intermedialidad estética* también se detecta en el uso de los encuadres de las escenas, presentando un dominio del lenguaje visual y cinematográfico. Las imágenes muestran encuadres forzados o iluminación con clara intencionalidad expresiva y dramática, siguiendo la tradición del cine negro (Sánchez Vidal, 1997). De esta manera, no solo el lenguaje audiovisual sirve como un elemento narrativo, sino que también se establece como una de las herramientas formales que alimentan la estética de las imágenes del juego. Así, es importante indicar como, en recientes investigaciones, se ha indicado como la propia práctica videolúdica ha influido a las narrativas audiovisuales, especialmente la cinematográfica, recibiendo estas influencias *intermediales*, pero a su vez introduciendo las propias prácticas narrativas lúdicas como un nuevo modo de narrar donde jugar es también narrar y resolver (Martín Núñez y Navarro Remensal, 2021). De esta forma, este proceso *intermedial* estético también se desarrolla de forma recíproca entre videojuego y cine.

Una de las características fundamentales de la saga a nivel lúdico es el uso de una herramienta conocida como el *bullet time*⁶, que remite a muchas películas de acción (Freire Sánchez, 2023). Planos ralentizados, donde se muestran movimientos a cámara lenta, que aumentan la intensidad de las acciones y tiroteos en los que el usuario se ve envuelto a lo largo de todo el juego. Además, este modelo de cámara ralentizada permite que el jugador pueda observar diferentes puntos de vista –todos ellos forzados– desde diversas perspectivas.

⁶ También conocido como “tiempo bala”. Consiste en una técnica visual de ralentización de la acción para poder ver y realizar acciones muy veloces, como el recorrido de una bala. Es un tipo de imagen que se ha popularizado en el cine y en el videojuego como elemento expresivo y de creación de distensión narrativa.

Por otro lado, en el juego aparecen una serie de secuencias de carácter irreal. Son secuencias donde lo onírico se introduce en el espacio lúdico y cuyas fórmulas recuerdan a premisas de la pintura simbolista o surrealista. Son imágenes con perspectivas extremadamente forzadas, con techos altos y un punto de fuga distorsionado. Los colores son verdes, rojos o amarillos. Con una composición descompensada y de proporciones exageradas, donde se dan imágenes de contracción y expansión constante. Es un cambio de modalidad estética que busca confundir al usuario y demostrar que este se encuentra fuera del mundo real. (Figura 6).



Figura 6. *Intermedialidad estética* en alucinaciones sufridas por el protagonista (*Max Payne*, 2001).

(Fuente: Captura y composición por autor derivada de *Max Payne*).

Intermedialidad simbólica, o el significado de la saga Max Payne)

La presencia de una estructura compleja tanto en lo *narrativo* como en lo *estético* introduce de lleno en su simbología. Con anterioridad se han vinculado esta saga con los elementos característicos del género, sin embargo: ¿qué significa esta relación? A continuación, se analizarán los trasvases simbólicos que se han dado gracias a esta relación dentro de la saga. El género negro se presenta como una estructura estético-

formal muy característica, con una serie de reglas establecidas que ayudan a entender su significación y su puesta en escena. En este sentido, esta saga muestra todas las características del suspense policial. El argumento de la serie sitúa al usuario en la piel de un policía –en el tercer juego, en un antihéroe guardaespaldas (Freire Sánchez, 2023), pero que sigue las premisas de un investigador privado–, un detective solitario que debe resolver un gran caso antes de finalizar su aventura. «Max Payne, el protagonista del videojuego, se construye sobre el que es, sin duda alguna, el gran arquetipo del cine negro, el detective» (Planells de la Maza, 2010, p.5).

La historia narrada se adecua al modelo del *hard-boiled*⁷, que se combina con la figura del policía solitario propio de las ficciones filmicas de acción surgidas entre las décadas de 1970 y 1990. El estereotipo del personaje es el de un superviviente, que se enfrenta a un sistema que no es justo, por lo que él debe ser quien se convierta en adalid de la justicia, más que de la ley. Un personaje más pesimista y menos pacífico que el habitual en los paradigmas más clásicos del género, que es consciente de que el crimen tiene una motivación clara y evidente: el dinero (Lizando, 2013); un protagonista que apunta a una convención propia del género:

Los protagonistas del cine negro son seres humanos en el límite, casi nunca se trata de ciudadanos comunes; más bien abundan sujetos que destacan por su heroísmo o por su villanía y, frecuentemente, por ambas condiciones a la vez. En todo caso, sus vidas se ven trastocadas por situaciones que les arrastran a cumplir su destino. En los personajes más negativos suelen coincidir las condiciones de *verdugos* y de *víctimas*. (Sánchez Noriega, 2002, p. 163)

Esto se muestra con claridad en Max Payne, por medio de inscribirse en una narración que se asienta en premisas psicoanalistas y centradas en la sensación de pérdida que asola al protagonista, y que se sitúa como uno de los rasgos característicos del género, que se enlaza con la crítica social (Sánchez Noriega, 2008). La cuestión psicológica es fundamental en la saga. Numerosas fases se adentran en la psique del protagonista: ya sea por medio de pesadillas, *flash-backs* o sueños. La distorsión de perspectiva y enfoque de la imagen se presenta, en estas escenas alucinatorias, con un claro cariz simbólico:

⁷ Modelo de narración dentro del género negro caracterizado por el tema criminal y con una presencia de extrema violencia, alta dosis de asesinatos y un alto componente erótico en algunos de sus personajes.

A lo largo de su aventura sufrirá algunas más pero todas ellas en el mismo contexto espacial y temático; el momento de la muerte de su familia. La incapacidad del héroe por alcanzar a su mujer o salvar al niño durante la pesadilla muestra el esmero en la construcción psicológica del personaje, la pesadilla puede interpretarse como un recuerdo doloroso e imborrable, pero también existe un cierto sentimiento de culpa ante lo sucedido.

(Planells de la Maza, 2010, p. 11)

Esto entraña con los tropos del género negro, en los cuales el desarrollo psicológico de la trama en los personajes es un elemento sustentante. En el caso de *Max Payne*, la muerte de su familia a manos de drogadictos, las agrupaciones de asesinos secretos que eliminan a grandes nombres de la política y la sociedad, los secuestros de empresarios con vidas díscolas y perversas, etc., son elementos que reflejan una sociedad corrupta donde los agentes de la ley, por mucho que lo intenten, no pueden hacer nada contra esa corrupción. Esta crítica social se adentra en los cánones del género, en una visión pesimista que asola a dicho modelo estético-narrativo desde su nacimiento:

... el primitivo cine negro adquirió ya un carácter de denuncia sociopolítica que había que constituir, en una amplia gama de gradaciones, perenne factor de impulso. La temática del crimen coetáneo permitiría tratar simultáneamente la inmoralidad política y social. (Coma y Latorre, 1981, p.13)

La introducción de la acción en el entorno de la ciudad también es un elemento de *intermedialidad simbólica*. Tradicionalmente, el género se caracterizaba por su uso del entorno urbano con una finalidad crítica. En este caso es la demostración de que la ciudad es el lugar donde el crimen aparece. Esta es una convención tradicional de esta temática narrativa, que alude a que, en el entorno urbano contemporáneo, la desigualdad está siempre presente y conduce a muchos de sus habitantes a un mundo de vicios, perdición y crimen. Esta cuestión se refleja claramente en la muerte de la familia de Max. Lo mismo sucede con el entorno presentado en la tercera entrega del juego, quizás de una forma todavía más dramática. Mientras que, en los dos primeros juegos de la saga, el espacio donde se desarrollan las acciones lúdicas es una ciudad norteamericana, donde los actos delictivos se suceden en almacenes, restaurantes cerrados, mansiones, etc., en *Max Payne 3*, el lugar de la acción se encuentra en Brasil. Este hecho ya supone un contraste claro con respecto a sus antecesores. Así y de forma diferenciada, la acción ya no se realiza solo en un ambiente nocturno, delictivo y caracterizado por las

tradicionales mafias de los medios icónicos de masas –sea la italiana o la rusa–, ahora, la acción, se observa en un contraste de luz y sombras, entre la noche y el día. Los encuentros para pagar rescates o proteger a los empleadores de Max, se dan en campos de fútbol o clubes. El entorno social de estos personajes es de alto poder económico, mostrando su estatus social. Por otro lado, existen lugares que representan los ecosistemas de la sociedad más desfavorecida, ya sea en el rural o en las favelas; lugares donde la delincuencia actúa a plena luz del día y cuyos habitantes viven en la más absoluta pobreza y que representa la imagen estereotipada del país carioca (Villahermosa Serrano, 2023; Martins, 2024). Ante esta cuestión, Payne surge como un agente a favor de la justicia, aunque, posiblemente, no de la ley. De esta manera, el lenguaje metafórico del género se observa con claridad.

Conclusiones

La saga de *Max Payne* realiza un repaso claro por el universo narrativo, estético y simbólico del género negro. A través de sus acciones lúdicas presenta una reflexión crítica de una sociedad, la contemporánea, denunciando la impunidad del crimen y de los poderosos, además de situar al jugador como un personaje triste y traumatizado que lucha por eliminar un mal que es imposible que desaparezca. Es un viaje por la parte más oscura de la psique, que muestra una sociedad injusta en la que, constantemente, le suceden cosas malas a la gente. Donde unos pocos se enriquecen a base de perjudicar a muchos otros, sea de forma directa o indirecta, y donde la esperanza se extingue poco a poco. Para ello, se desarrolla una narración elíptica donde las conductas violentas inducen a más violencia. El uso de una narración “negra”, a través de un proceso *intermedial* que combina cómic y cine, reafirma esta tendencia, ya que los contrastes de luces y sombras, típicos de ambos medios y de la temática evocada, reafirman esta sensación de pérdida. Algo que también sucede gracias a la creación de las imágenes, sean oníricas o ensueños, de auténtica pesadilla visual. Gracias a la *intermedialidad*, interpretar a Max Payne supone realizar un viaje por medio de una original combinación de elementos discursivos de distintas manifestaciones culturales de nuestro tiempo. Un viaje que pretende denunciar las dificultades y contradicciones que existen en los conceptos de ley y justicia.

Con esta investigación y metodología, se ha avanzado en el análisis del videojuego desde la disciplina de la Historia del Arte, gracias a la utilización de las

premisas epistemológicas de los estudios visuales, analizando no solo al videojuego como un objeto narrativo, sino también su naturaleza simbólica, social y política. La metodología aplicada por medio del análisis *intermedial* ha permitido estudiar ya otras propuestas videolúdicas desde la historia del arte reconociendo al videojuego como objeto artístico y contemporáneo (Lorenzo-Otero, 2017; 2020; 2023). En este sentido, en futuras investigaciones se seguirá implementando este modelo analítico para poder desentrañar los valores artísticos, narrativos y simbólicos que poseen y de la sociedad en la que se inscriben.

Estas investigaciones permiten utilizar estos objetos culturales dentro de los estudios sobre Patrimonio Cultural y en las Didácticas específicas. Así, el videojuego es susceptible de ser integrado en el aula, como un objeto artístico y cultural que habla de una sociedad y de un tiempo histórico concreto, para poder enseñar distintas manifestaciones artísticas –como el cine, el cómic, la literatura o el propio videojuego–, sus estrategias comunicativas y su valoración como un patrimonio propio de su época y sociedad. De esta manera, la utilización de estos objetos artísticos nos permite utilizarlos como ejemplos de reflexión en el aula, con la finalidad de aumentar significativamente el conocimiento que el alumnado tiene sobre su sociedad. Además de que comprenda las estrategias de comunicación de sus medios de comunicación y manifestaciones artísticas.

El análisis *intermedial* realizado constata la necesidad de estudiar al videojuego desde una perspectiva coral, donde narración, imagen y simbología se combine con las acciones lúdicas para tener una comprensión lo más precisa posible de sus significados. Esto se enriquece aún más cuando se integra en la propuesta un género tan bien codificado y conocido como es el del género negro, dando como resultado una obra creativa que presenta multitud de referencias culturales, estéticas y mediales. Una propuesta que se asienta, además, en su propia autoconsciencia, reflejándola de forma clara, coherente y evidente en sus propias formas estético-narrativas. La utilización de un estudio enfoque *intermedial*, sustentado en la historia del arte y los estudios visuales, permite desarrollar un modelo triple de análisis que posibilita identificar la naturaleza estética, narrativa y simbólica del videojuego, además de detectar sus principales valores culturales y su vínculo crítico con la representación de la sociedad que lo produce.

Referencias

- Adam, T. (2008). Introduzione alla cinematografia interattiva. En M. Bittanti (Ed.), *Intermedialità: videogiochi, cinema, televisione, fumetti* (pp. 107-126). Unicoli.
- Alvarado Ruiz, R. (2015). Escribir en la era digital desde un *jardín devastado*, *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*, (54), 26-39.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4973838>
- Anyó, L. (2020). La emoción del suspense en el cine y los videojuegos *noir*. El caso de *Max Payne*. En A. Martín Escribà, y J. Sánchez Zapatero (Coords.), *La expansión del género negro* (pp. 605-612). Andavira.
- Brea, J. L. (2005). Los Estudios Visuales: por una epistemología política de la visualidad. En J.L. Brea (Ed.), *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización* (pp. 5-14). Akal.
- Calo Blanco, A., e Lorenzo-Otero, J.L. (2024). Sherlock Holmes como narrativa(s) interactiva(s): de la novela victoriana a la realidad virtual. *Co-Herencia*, 21(40), 378–408. <https://doi.org/10.17230/co-herencia.21.40.13>
- Coma, J., y Latorre, J. M. (1981). *Luces y sombras del cine negro*. Ediciones Fabregat.
- Dardón, J. M. (2024). La función femme fatale en el filme noir y el realismo poético. (2024). *Ética Y Cine Journal*, 14(2), 27-33.
<https://doi.org/10.31056/2250.5415.v14.n2.45755>
- Freire Sánchez, A. (2023). *El viaje del antihéroe en el videojuego*. Héroes de papel.
- Gil González, A. J. (2012). + narrativas. *Intermediaciones novela, cine cómic y videojuego en el ámbito hispánico*. Ediciones Universidad de Salamanca.
- Gil González, A. J. (2005). De la previrtualidad a las experiencias virtuales (EV): una aproximación a la narrativa del medio interactivo desde los estudios intermediales comparados. En A. Abuín González, F. Cabo Aseguinolaza, Y A. Casas (Coords.), *Textualidades (inter)literarias: lugares de lectura y nuevas perspectivas teórico-críticas* (pp. 305-341). Iberoamericana-Vervuert.
- Gubern, R. (1997). *Medios icónicos de masas*. Historia 16.
- Kristeva, J. (1981). *Semiotica 1*. Editorial fundamentos.
- Lizardo, G. (2013). *Blanco nocturno* y los paradigmas de la novela policiaca. En J. Sánchez Zapatero y A. Martín Escribá (Eds.), *Historia, memoria y sociedad en el*

- género negro: literatura, cine, televisión y cómic (pp. 271-275). Andavira Editorial.
- López Redondo, I. (2014). *¿Qué es un videojuego? Claves para entender el mayor fenómeno cultural del siglo XXI*. Ediciones Arcade.
- Lopez-Varela Azcárate, A. (2011). Génesis semiótica de la intermedialidad: fundamentos cognitivos y socio-constructivistas de la comunicación. *Cuadernos de Información y Comunicación*, 16, 95-114
https://doi.org/10.5209/rev_CIYC.2011.v16.5
- Lorenzo-Otero, J. L. (2017). Literatura, cine, videojuego y cómic: la transmedialidad en The Warriors. *Fotocinema. Revista Científica De Cine Y Fotografía*, (14), 255–273. <https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2017.v0i14.3601>
- Lorenzo-Otero, J. L. (2020). Rockstar Games. Innovación, investigación e intermediación en el arte del videojuego. [Tese de doutoramento, Universidade de Santiago de Compostela] minerva <http://hdl.handle.net/10347/23190>
- Lorenzo-Otero, J.L. (2023). Migraciones intermediales en el género del wéstern: un análisis de la serie *Red Dead*. *Revista Humanidades*, 13(1),
<https://doi.org/10.15517/h.v13i1.52608>
- Martín Núñez, M., y Navarro Remesal, V. (2021). La complejidad ludonarrativa en el videojuego: un doble *boomerang*. *L'Atalante. Revista De Estudios cinematográficos*, (31), 7–32. <https://doi.org/10.63700/902>
- Marín Ureña, J. M. (2015). Intermedialidad narrativa, modelos estructurales de videojuegos en cine: El caso de *Al Filo del Mañana* (2014) de Doug Liman, *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*, (54), 93-110.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4973843>
- Martínez Fabre, M.-P. (2011). Game play abierta. Intertextualidad, intermedialidad y autor referencia en la partida de juego, LifePlay: Revista académica internacional sobre videojuegos, 1(1), 9-26 Recuperado de
https://www.lifeplay.es/volumen1/Dossier/009_026_MARTINEZ%20FABRE.pdf
- Martins, R. (2024). Desire and Delusion: Fetish of Brazilian Favela in Videogame (Mis)representation, Games and Culture, 0(0).
<https://doi.org/10.1177/15554120241239365>

- Molina Ahumada, P. (2017). Héroe y ciudad digital, *LIS. Letra. Imagen. Sonido. Ciudad mediatizada*, (17), 35-56.
<https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/lis/article/view/3852>
- Mora, V. L. (2014). Acercamiento al problema terminológico de la narrativa transmedia, *Carácteres: estudios culturales y críticos de la esfera digital*, 3(1), 11-41 <http://revistacaracteres.net/revista/vol3n1mayo2014/problema-terminologico-transmedia/>
- Navío Castellano, E. (2013). La Grecia de Kostas Jaritos: claves sociales de la serie de Petros Márkaris. En J. Sánchez Zapatero y A. Martín Escribá (Eds.), *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic* (pp. 147-154). Andavira Editorial.
- Nogueira, X. (2024). El tránsito intermedial de las imágenes en el audiovisual contemporáneo y sus nuevas formas de representación/percepción. *Lenguajes, cuerpos y performatividades, Quintana: revista do Departamento de Historia da Arte*, (23), 1-38 <https://doi.org/10.15304/quintana.23.9907>
- Planells de la Maza, A. J. (2015). Max Payne: cine negro y pesadillas en el medio interactivo, *Razón y Palabra*, (72), 1-18 Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4739204>
- Pontes Velasco, R. (2013). Operaciones encubiertas. Elementos del género negro en los cómics de Batman. En J. Sánchez Zapatero y A. Martín Escribá (Eds.), *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic* (pp. 469-477). Andavira Editorial.
- Ramírez, J. A. (1997). *Medios de masas e historia del arte*. Cátedra.
- Remedy Entertainment (2001). *Max Payne* [Videojuego]. Gathering of Developers. PC.
- Remedy Entertainment (2003). *Max Payne 2: The Fall of Max Payne* [Videojuego]. Rockstar Games. PC.
- Rockstar Games (2012). *Max Payne 3* [Videojuego]. Rockstar Games. Xbox 360.
- Sánchez Noriega, J. L. (2002). *Historia del Cine. Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Alianza Editorial.
- Sánchez Noriega, J. L. (2008). La cultura psicoanalítica en el cine negro americano. *Revista De Medicina Y Cine*, 4(1). 27-34.
https://revistas.usal.es/cinco/index.php/medicina_y_cine/article/view/112
- Sánchez Vidal, A. (1997). *Historia del Cine*. Historia 16, Información e Historia.

- Santamarina, A. (1999). *El cine negro en 100 películas*. Alianza Editorial.
- Villahermosa Serrano, Y. (2023). Imagining Latin America: Indigeneity, Erasure and Tropicalist Neocolonialism in *Shadow of the Tomb Raider*, *Game Studies*, 23(3), Recuperado de <https://gamestudies.org/2303/articles/villahermosaserrano>
- Villalonga, A. M. (2013). Crimen y memoria histórica: *Negras tormentas*, de Teresa Solana. En J. Sánchez Zapatero y A. Martín Escribá (Eds.), *Historia, memoria y sociedad en el género negro: literatura, cine, televisión y cómic* (pp. 83-90). Andavira Editorial.

*Roles de autoría

El autor tuvo a su cargo todos los roles de autoría del trabajo. Manifiesta no tener conflicto de interés alguno.

Agradecimientos

El presente texto nace en el marco de la tesis doctoral “Rockstar Games. Innovación, investigación e intermediación en el arte del videojuego”, realizada por el autor en la Universidad de Santiago de Compostela, bajo dirección de Miguel Anxo Rodríguez González.

Financiamiento

Este artículo ha sido efectuado como parte de las ayudas a las unidades de investigación competitiva de la Xunta de Galicia, a través del proyecto “Consolidación e estructuración de unidades de investigación competitivas 2024 GPC – ARTE-FACTO: Grupo de Investigación en procesos artísticos contemporáneos, patrimoniales y de mediación cultural en contextos educativos (G000796)” con código ED431B 2024/07. Esta investigación deriva de las propuestas epistemológicas desarrolladas en la tesis doctoral de su autor bajo título “Rockstar Games. Innovación, investigación e intermediación en el arte del videojuego” realizada en la Universidade de Santiago de Compostela.

Obra bajo licencia internacional [Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0](#).