

Mario-Paul Martínez Fabre [Altea-España]

Gameplay abierta. Intertextualidad, intermedialidad y autorreferencia en la partida de juego.

Gameplay open. Intertextuality, intermediality and self-referentiality in the game play.

RESUMEN

La práctica totalidad de los videojuegos, incluso aquellos enmarcados bajo la etiqueta *indie*, operan en el circuito que hoy conocemos como la *cultura de masas*. Dentro de este espacio de convergencia cultural y mercantil, el videojuego ha crecido rodeado de otros congéneres del *mainstream* como el cine, los cómics, los videoclips, los parques de atracciones, etc. Este hecho resume, en una primera instancia, el carácter abierto del videojuego y el continuo *feedback* al que, por su misma naturaleza, se someten -deliberadamente o no- muchos aspectos de su desarrollo. Al mismo tiempo, da buena cuenta de cómo, si se desea investigar en profundidad un juego digital, es necesario atender, entre otros aspectos, a su papel como texto en sí, y como receptor de otros textos y lenguajes, externos o internos, a su ámbito. Desde este artículo se propone establecer un campo de análisis *referencial* que implica, primero, considerar al videojuego como un texto orgánico y multiforme, y segundo, el encuentro con la diversidad de discursos y lenguajes cruzados que lo conforman (*intertextualidad* e *intermedialidad*) y que, en sus solapamientos, reiteran sus propias formas (*autorreferencialidad*).

ABSTRACT

Practically all video games, including those framed under the *indie* label, are now operating in the circuit known as *mass culture*. Within this cultural and commercial space of convergence, the video game has grown up surrounded by other mainstream congeners such as cinema, comics, music, amusement parks, etc. In the first instance, this summarizes, the openness of the video game and the continuous feedback which, by nature, -deliberately or not- many aspects of its development are submitted. At the same time, gives a good idea of how, if it's desired to research in depth a digital game, it's necessary to look at the importance, among other aspects, of the role as a text in itself, and as a recipient of other texts and languages, internal or external, to its field. What this article proposes to establish, is a referential field analysis which involves first, to consider the game as a multiform and organic text, and second, the encounter with the diversity of discourses and cross-language that it comprises of (*intertextuality* and *intermediality*) and that, in their overlaps, reiterate their own forms (*self-referentiality*).

PALABRAS CLAVES / KEYWORDS

Intertextualidad, intermedialidad, autorreferencia, cultura de masas, remake, pastiche, videojuego, cine, cómic, literatura.

Intertextuality, intermediality, self-referentiality, mass culture, remake, pastiche, video game, cinema, comic, literature.

Profesor Asociado en la Facultad de Bellas Artes de Altea de la Universidad Miguel Hernández, Departamento de Ciencias Sociales y Humanas.