

Óliver Pérez Latorre, *Análisis Intertextual de Juegos, Videojuegos y Ficción Audiovisual*, Valencia, Ludografías – Shangrila, 2023, 201 pp.

Reseña de acceso abierto distribuida bajo una [Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional \(CC-BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/). / Open access review under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License \(CC-BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

DOI: <https://doi.org/10.24197/sxxi.22.2024.635-638>

El concepto creativo que mejor define la obra *Imaginario Ludonarrativos: Análisis Intertextual de Juegos, Videojuegos y Ficción Audiovisual* (2023) escrita por Óliver Pérez Latorre es la intersección entre el imaginario social y el imaginario ludonarrativo, especialmente el del videojuego, desde el análisis intertextual. Partiendo de dicho concepto, Pérez Latorre desarrolla un complejo discurso en el que confluyen nociones de la cosmología de H.P. Lovecraft, la filosofía de pensadores contemporáneos como Charles Taylor, Mark Fisher, Jacques Derrida o Zygmunt Bauman, los entresijos del estilo artístico *cyberpunk*, retazos de narrativas distópicas y constantes alusiones a obras cinematográficas y literarias. Todo ello, bajo el objeto de dibujar el imaginario no tanto de videojuegos o sagas concretas, sino de tipologías, corrientes y, sobre todo, temáticas que sirven de punto de unión para reflexionar sobre numerosas obras de arte digitales.

El análisis intertextual que ofrece el autor es complejo pero accesible, rico en fuentes pero no pomposo ni artificioso, con una profundidad teórica propia del especialista en el sector pero que no requiere del conocimiento previo de los videojuegos, ni cuanto menos, haber sido usuario o usuaria de estos. El investigador interrelaciona el argumento de las obras con el subtexto y significado de las mismas, desde una selección de temas que no destaca por la justificación de la elección sino por lo interesante, atípico y original de la propuesta. En este sentido, se combinan las propuestas del imaginario social de Cornelius Castoriadis con elementos del mitoanálisis de Gilbert Durant y Robert Barthes y, respecto a la concepción de la intertextualidad, se parte del conocido axioma propuesto en la década de los años setenta por Julia Kristeva para quien, a modo de paráfrasis, todo texto es un mosaico de otros textos, relatos y cuentos previos. He aquí que, mediante dichos presupuestos, Pérez-Latorre sabe entrelazar con maestría

numerosos temas que, *a priori*, parecían inconexos. Este hecho se puede observar, por ejemplo, en la reflexión que propone sobre las distopías cyberpunk desde temas actuales como la creación de memes, las *fake news* o la post verdad, frente a elementos narratológicos y éticos de la serie *Black Mirror* (2011-presente), el futuro distópico de la novela y la película *Ready Player One* (2011, 2018) y el videojuego español de corte futurista *The Red String Club* (2018).

Esta disección teórica y análisis deconstructivo e intertextual que ofrece el autor es posible desde la interpretación del videojuego como una dimensión más amplia, como un universo narrativo transmedia y no tanto como un pieza única e independiente. Las obras, sean de cualquiera de los ámbitos de la industria creativa y del ocio, poseen –siguiendo con el símil cosmológico– una galaxia de significados, interconexiones con otras obras y autores y autoras que sirven de inspiración y dotan de profundidad y expansión a sus propios relatos y narraciones. Por tanto, la propuesta de entender los imaginarios ludonarrativos desde los imaginarios sociales y mediante el análisis intertextual permite profundizar más en un videojuego o, incluso, en cualquier obra audiovisual que, por el contrario, hacerlo desde una vertiente unidimensional.

En cuanto a la estructura del libro, este se presenta en cinco capítulos, precedidos por una introducción y el prólogo de Susana Tosca, y por las conclusiones y un epílogo a modo de cierre. Cada capítulo, a su vez, plantea unas consideraciones finales. El primer capítulo tiene dos objetivos primordiales: presentar el modo de análisis, anteriormente explicado en esta reseña, y, en segundo lugar, aplicar este enfoque al primer tema: la confrontación de los mundos apocalípticos de videojuegos con la recesión económica de 2007-2008.

El segundo capítulo se centra en las denominadas por el autor distopías juveniles o *millenials*. En dicho capítulo se dan cabida diferentes distopías con –de nuevo– alusiones a mundos post apocalípticos donde impera cierta anarquía o, en todo caso, hay ausencia de modelo social y político que defina a una utopía. Es aquí donde es posible cuestionar la posible limitación entre una utopía y un mundo post apocalíptico y poder así sumergirse en las propuestas socioeconómicas y los sistemas de poder y autoridad que proponen títulos archiconocidos como los que componen la saga *Bioshock* (2007-2013), entre otros. En todo caso, el autor deshilvana de forma original algunas partes argumentales de títulos como *The Last of Us* (2013) mediante el sentido de comunidad social y los sueños y esperanzas humanas en las narrativas distópicas contemporáneas

y en situaciones extremas, ofreciendo una vertiente poco explorada en cuanto a los imaginarios distópicos.

El tercer capítulo se entrelaza con los motivos visuales del anterior para centrarse en la parte más estética y los estilos artísticos que desarrollan numerosas propuestas narrativas como común denominador, concretamente, el movimiento cultural y artístico del *cyberpunk*. Para ello, Pérez Latorre despliega un inédito análisis que se caracteriza por una perspectiva basada en la combinación de la hauntología propuesta por Jaques Derrida en su obra *Espectros de Marx* (1993) y, a su vez, con los elementos filosóficos y sociológicos extraídos del pensamiento de Mark Fisher en su obra *El Realismo Capitalista* (2009).

La cosmología lovecraftiana, categorizada históricamente como horror cósmico, es el eje en el que se fundamenta el análisis intertextual del cuarto capítulo. Pérez Latorre consigue expandir parte del imaginario del autor de Providence desde una visión en retrospectiva hasta enfocarse en cómo ha evolucionado el imaginario de Lovecraft. Paralelamente, Pérez Latorre consigue ubicar elementos y criaturas de dicho imaginario en diferentes obras y narrativas contemporáneas, demostrando así la vigencia de la narrativa lovecraftiana y su capacidad para seguir despertando el interés de un *fandom* en auge.

Finalmente, el quinto y último capítulo se centra, mayormente, en la *affect theory*, corriente contemporánea de estudios culturales que propone ponderar los factores y elementos culturales, contextuales y socioeconómicos en la interpretación de la experiencia afectiva. Para ello, el autor relaciona la melancolía que subyace en la ciencia ficción y la aventura de las décadas de los 80 y los 90 con la reimaginación del mundo retrofuturista y de neón del *cyberpunk* desde la perspectiva y el subtexto social del drama y las relaciones humanas.

Una vez resumido el espíritu y algunos de los intrincados parapetos teóricos que protagonizan cada capítulo, cabe decir que, por la variedad temática, la originalidad en los diferentes tipos de análisis propuestos y la pluralidad, riqueza y multidisciplinar intertextualidad de fuentes e interrelaciones que se dan cabida, únicamente ha sido posible vislumbrar la punta del iceberg de la propuesta ensayística y literaria de uno de los investigadores más reconocidos en el ámbito español de los *game studies*. Asimismo, es necesario resaltar la calidad de la maquetación del libro, impreso a color y editado por la editorial Shangrila, la cual está formada por un comité científico experto en el ámbito de los *game studies* con nombres tan reconocibles como Víctor Navarro Remensal, Antonio José

Planells o Marta Martín, entre otros; lo que es garantía de la calidad del contenido de la obra. Por todo ello, *Imaginarios Ludonarrativos: Análisis Intertextual de Juegos, Videojuegos y Ficción Audiovisual* (2023) es un libro que enriquece un campo de estudio aún incipiente y con visos de crecimiento, y aporta una visión inédita y altamente documentada que no está destinada únicamente a videojugadores, sino a toda persona interesada tanto en los *game studies* como en los estudios interdisciplinares que conjugan literatura, cinematografía, arte y estudios culturales.

ALFONSO FREIRE SÁNCHEZ
Universitat Abat Oliba CEU
freire3@uao.es