

La cinematografía como elemento lúdico en *Immortality* de Sam Barlow

Adrián Ávila Pérez⁽¹⁾

Resumen: Los videojuegos son objetos intermediales en los cuales operan diferentes lenguajes con la capacidad de transmitir ideas. Debido a la evolución constante del medio, poco a poco se han integrado elementos de otras disciplinas. En este artículo se abordará la manera en cómo los videojuegos pueden integrar elementos cinematográficos en sus sistemas de juego más allá de meras cinemáticas, a partir de *Immortality* (2022), de Sam Barlow, que se caracteriza por utilizar pedazos de films para explorar su contenido y reconstruir un relato. Para el análisis se recurre a teorías del cine de autores como Eisenstein, Fursternau y Maya Deren, en conjunto con los desarrollos teóricos sobre videojuegos de Johan Huizinga e Ian Bogost.

Palabras clave: videojuegos - cinematografía - Sam Barlow - *Immortality* - Eisenstein

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 237]

⁽¹⁾ Adrián Ávila Pérez se dedica al estudio de los videojuegos como objetos estéticos. Licenciado en Lengua y Literaturas Hispánicas por parte de la UNAM, autor del libro *Los videojuegos como forma de conocimiento*, ganador de las becas PAPIAM y PADID por parte del Centro Nacional de las Artes. Actualmente estudia una maestría en Historia del arte trabajando el tema de la estética en los videojuegos y difunde su trabajo a través de su canal de YouTube thewebsterror.

A lo largo de su historia, el cine ha sido analizado desde distintos campos teóricos con el fin de comprender su lenguaje, impacto, formas de expresión y otras características. Sin embargo, debido a la constante evolución del medio, tanto a nivel tecnológico como material y social, los estudios alrededor del mismo se renuevan de forma continua. Explica Marc Fursternau que “while still relatively ‘new’, film has undergone many significant changes in its brief life —in style, technique, effect, and value— and it seems thereby to resist any easy definition” (Fursternau, 2010, p.3). Hoy en día, con el surgimiento de nuevas

formas de comunicación, elementos propios del cine han sido trasladados a otros medios como herramientas de expresión. Uno de los casos más destacados es el de los videojuegos, pues en muchas de sus obras se utilizan escenas o cinemáticas para contar, por lo regular, parte de la historia. De todos los ejemplos que se podrían utilizar para ejemplificar esto, *Immortality* (2022) de Sam Barlow destaca porque en esta obra los elementos cinematográficos tienen un peso importante no sólo para relatar una historia, sino para las dinámicas de juego. Esto abre nuevas cuestiones en torno a la relación del cine con los videojuegos, cuya reflexión, a partir de la obra de Barlow, puede ayudar a comprender qué tanto el videojuego puede integrarse con el cine aprovechando los recursos de cada medio. Para comenzar con la interrogación sobre los cruces entre cine y videojuegos, volvamos a la teoría de Sergei Eisenstein sobre el principio cinematográfico. De acuerdo con el director, “la cinematografía es, en primer lugar y sobre todo, montaje” (Eisenstein, 1999, p.33), el cual se define como la combinación de “tomas que son *representativas*, únicas en su significado, neutrales en su contenido, dentro de contextos y series intelectuales” (Eisenstein, 1999, p.35). La toma se puede entender como “un trozo de celuloide” (Eisenstein, 1999, p.40), es decir un cuadro que contiene una imagen. Por lo tanto, el montaje se logra al combinar una serie de imágenes en un orden específico de acuerdo con las intenciones del artista. Por ejemplo, en la película de *King Kong* (1933), las tomas previas a la aparición del primate, producen tensión. Si se analiza la escena desde el minuto 43:00, se observa a Ann Darrow amarrada frente a un muro gigantesco sobre el que los pobladores de la isla observan. Después se muestra un primer plano de Ann incómoda ante la situación. En la toma siguiente, el sacerdote ordena que se toque un gong, lo cual provoca el rugido de una criatura. Los pobladores se muestran asustados y observan hacia un espacio fuera del plano. Con tan solo una secuencia de imágenes, apoyadas por sonidos, el director marcó el tono tenso de la situación. De la combinación de dos o más “representables” se logra la representación de algo gráficamente imposible” (Eisenstein, 1999, p.33), en el caso de *King Kong*, el miedo.

Se debe considerar que el texto de Eisenstein fue escrito en 1929, cuando el cine se grababa a través del filme, por lo que la idea del trozo de celuloide puede parecer desfasada para las producciones actuales. Sin embargo, de acuerdo con Furstenau “the concept of ‘film’ is still central, and it persists even in an era when film as a physical object may be disappearing” (Furstenau, 2010, p.5). Hoy en día, la gran mayoría de las producciones cinematográficas son registradas en cámaras digitales, por lo que es importante entender el film más allá de su materialidad y observarlo como un producto audiovisual en el que se forma un montaje a través de una secuencia de imágenes.

En el caso de los videojuegos, el término cinemática, de acuerdo con Hugh Hancock, se define como “any non-interactive storytelling or scene-setting element of a game” (Hancock, 2002). Es importante hacer énfasis en esta definición porque, pese al nombre, no todas las cinemáticas tienen elementos cinematográficos. En casos como *Max Payne* (2001), el relato del juego se narra a través de diferentes vías: voz en off, historieta y, también, cinemática (ver figura 1). Siguiendo a Hancock, se considera como cinemática a todo relato que interrumpa la jugabilidad en un videojuego, por lo que, en el caso de *Max Payne*, la historieta y la voz en off pueden considerarse cinemáticas aunque carezcan de los

elementos cinematográficos definidos por Eisentein. No obstante, en la mayoría de los videojuegos, las cinemáticas son secuencias de imágenes presentadas en un montaje. Por lo que, en este ensayo se utilizará el término cinemática únicamente para referirse a escenas que cuentan con elementos cinematográficos.



Figura 1. Historia de *Max Payne* (2001) contada a través del formato de cómic.

Es importante señalar que los videojuegos no necesitan de cinemáticas, ni siquiera de contar historias. El concepto, en términos simples, es “un juego electrónico que cuenta como parte sustancial de su desarrollo con un dispositivo audiovisual, y donde generalmente un dispositivo de interfaz (teclado, *mouse*, *gamepad*) transfiere las acciones del jugador a la pantalla y las transforma o «traduce» en algún aspecto” (Latorre, 2012, p.29). En sus comienzos, desde la década de los 70 y hasta parte de los 80, los videojuegos no contaban historias, o lo hacían planteando apenas premisas narrativas muy generales: la esencia del medio era la interacción lúdica. El juego es, de acuerdo con Johan Huizinga, “una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de los límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas” (Huizinga, 2015, p.55). David H. Ahl señala que el interés por la programación de juegos comenzó durante los años 50 con cuatro ideas principales: “exploring the power of the computer, improving understanding of human thought process, producing educational tools for managers or military officers [...] and providing the means for discovery learning” (Ahl, 2008, p.31). No obstante, al surgir en un entorno dominado por otros medios, era de esperar que los videojuegos adaptaran ciertos elementos para la construcción de su identidad. Ya desde 1964, *The Sumerian Game*, por ejemplo, utilizaba una introducción mostrando una secuencia de imágenes por medio de un proyector conectado a una IBM 1050 (Willaert, 2019). Aunque de forma muy primitiva, la cinemática del juego educativo contaba con los elementos necesarios para clasificarla como un montaje. Más tarde, en los

años 80, el uso de las cinemáticas cobró mayor popularidad gracias al inicio de *Donkey Kong* (1981). En la escena, previa al juego, se muestra al primate cargando en su hombro a una mujer en apuros mientras escala unos andamios para posteriormente doblarlos a pisotones. A pesar de su sencillez, esta cinemática tuvo el impacto suficiente para que los usuarios tuvieran una motivación extra para completar el juego. Otro caso es el de las intermisiones de *Pac-Man* (1980) y *Ms. Pac-Man* (1981), cinemáticas con un carácter cómico que se mostraban al acabar un nivel y que funcionaban, a la vez, como recompensa no interactiva para el buen desempeño del jugador (ver Figura 2). Lo interesante de estas cinemáticas es que imitaban géneros cinematográficos como la comedia *slapstick* de los cortos mudos de Charles Chaplin o Buster Keaton. Poco a poco el uso de cinemáticas fue utilizado cada vez más en la industria al grado que en entregas como *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriot* (2008), *Star Ocean: The Last Hope* (2009) o *Yakuza 0* (2015) se agregaron cinemáticas que, en una sola escena, duraban más de 40 minutos. Si bien el uso de este recurso es válido, quitarle el control al jugador por tanto tiempo genera una disonancia entre la parte lúdica y la cinematográfica afectando a las propiedades elementales de cada medio. Por una parte el videojuego pierde su interactividad y, por otra, el recurso cinematográfico parece ajeno al elemento lúdico.

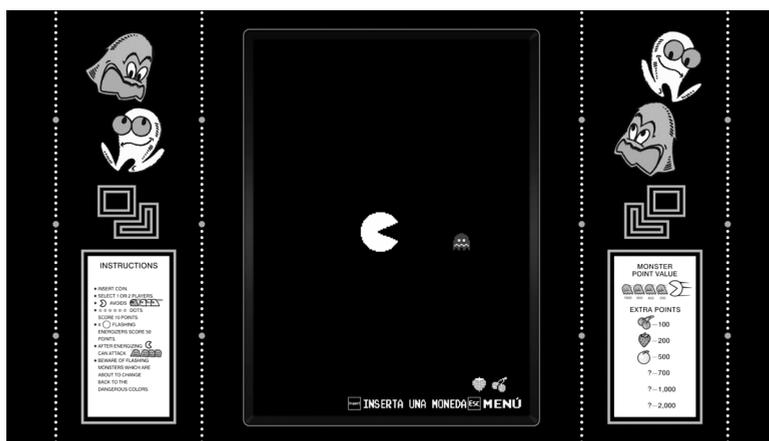


Figura 2. Intermisión de *Pac-Man* (1980) en la que el personaje principal, después de ser perseguido, se convierte en el cazador

Ian Bogost en *Persuasive Games. The Expressive Power of Videogames*, crea el término *retórica procedural* para referirse a “the art of persuasion through ruled-based representations and interactions rather than the spoken word, writing, images, or moving pictures” (Bogost, 2010, p. ix). De acuerdo con Bogost, los videojuegos tienen la capacidad de expresar y crear argumentos a través de las representaciones e interacciones basadas en reglas. Por ejemplo, la vulnerabilidad de un personaje se puede mos-

trar a través de los controles. En *The Graveyard* (2008) el jugador toma el papel de una anciana que decide dar un paseo por el cementerio. Al controlarla se puede notar que sus movimientos son lentos y torpes. No se puede correr, dar vuelta cuesta trabajo y constantemente renquea apoyándose sobre su bastón. Más allá del elemento visual de ver a una anciana en pantalla, el título expresa la carga de la vejez a través de las representaciones e interacciones. Si los elementos visuales en los videojuegos no corresponden directamente con los procesos, se pierde la relación entre ambos elementos. El abuso de las cinemáticas para interrumpir el flujo del juego produce una sensación de discontinuidad como si la historia se desarrollara de forma independiente a las dinámicas interactivas. Lo cual no es un problema exclusivo de los videojuegos. Maya Deren señala que “estamos tan acostumbrados a pensar en los términos de continuidad lógica de la narrativa literaria que el modelo narrativo ha llegado a dominar completamente la expresión cinematográfica, pese a que, en esencia, es una forma visual” (Daren, 2020, p.92). Este predominio del modelo narrativo literario que Maya Deren denunciaba en el cine de 1946, se trasladó en cierta medida a los videojuegos. Pues, en la mayoría de las obras populares existe una continuidad lógica basada en la narrativa literaria y, sobre todo, en el caso de las cinemáticas, predomina su uso para contar historias interrumpiendo el flujo del juego. Al respecto, Ian Bogost comenta que:

To use games to tell stories is a fine goal, I suppose, but it's also an unambitious one. Games are not a new, interactive medium for stories. Instead, games are the aesthetic form of everyday objects. Of ordinary life. Take a ball and a field: you get soccer. Take property-based wealth and the Depression: you get Monopoly. Take patterns of four contiguous squares and gravity: you get Tetris. Take ray tracing and reverse it to track projectiles: you get Doom. Games show players the unseen uses of ordinary materials (Bogost, 2017)

Utilizar a los videojuegos para contar historias es válido, incluso si se recurre a las cinemáticas para hacerlo, pero si se sigue el tren de pensamiento de Bogost, se pueden aprovechar los materiales de la vida ordinaria como la cinematografía y el relato para contar una historia sin salirse del flujo del juego. La obra de Sam Barlow es el ejemplo perfecto de esto. Desde su debut como desarrollador independiente con *Her Story* (2015), Barlow comenzó a explorar con la mecánica de utilizar clips de video para desarrollar el sistema de juego. En *Her Story*, el jugador debe explorar los videos recopilados por la policía para repasar las declaraciones de Hannah Smith, la esposa de un hombre asesinado cuyo caso se encuentra en investigación (ver Figura 3). Lo interesante de la obra es que funciona mediante la exploración de estos clips de video prestando atención a las declaraciones de Hannah. En el buscador, se pueden poner términos que ella haya mencionado para reconstruir no sólo el crimen, sino la vida de la mujer con su esposo y otros personajes. Mediante la revisión de los videos se reconstruye un relato que sólo es posible imaginar, pero cuyo proceso de reconstrucción es parte misma del sistema de juego. Esto es muy interesante porque no es simplemente que el título cuente una historia, sino que la finalidad del juego es entenderla y descifrarla. Aunque esto sucede en otros juegos, como los de rol, lo interesante de la obra de Barlow es que no hay otros elementos, por ejemplo, del tipo de combate, de exploración

de espacios, de incremento de puntos de experiencia, entre otros, ya que todo está focalizado en la parte del relato como juego. En su segundo título, *Telling Lies* (2019), Barlow continuó explorando las posibilidades del modelo de *Her Story*.

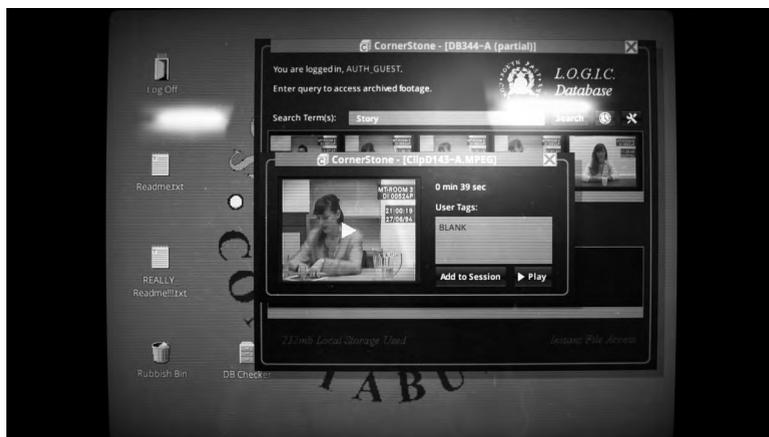


Figura 3. Captura de pantalla de la interfaz de *Her Story* (2015) en la que se pueden ver los videos del interrogatorio a Hannah.

Aunque en *Her Story* se utilizan videos para mostrar las declaraciones de Hannah, no hay como tal una representación cinematográfica, pues todos los clips son meras tomas de la mujer frente a la cámara. Sin embargo, la idea de utilizar los elementos propios del cine como un elemento del sistema de juego, sería llevada a cabo por Barlow en 2022. La premisa de *Immortality* es sencilla: el jugador toma el rol de un editor de video cuya tarea es revisar los metrajés de tres películas inéditas, *Ambrosio* (1968), *Minsky* (1970) y *Two of us* (1999), con el objetivo de descubrir qué le pasó a Marissa Marcel, una actriz que desapareció de forma misteriosa (ver Figura 4). En un inicio, se cuenta con un solo clip, el cual se puede reproducir, atrasar, adelantar o pausar utilizando una interfaz parecida a la moviola. Si se opta por pausar el video, un cursor aparecerá de forma automática permitiendo al jugador seleccionar ciertos objetos de interés sobre la toma, ya sean animales, escenografía, personas, etc. Tras elegir alguno, el jugador será llevado a otro clip, con un objeto similar, en el cual podrá repetir el proceso hasta descubrir todas las escenas que conforman los tres largometrajés (ver Figura 5). Por ejemplo, puedo ver un clip de *Ambrosio* en el cual aparece una pintura y al seleccionarla, me traslada a un departamento en *Two of us* donde hay una pintura similar. No hay un orden de aparición, por lo que las escenas se descubrirán dependiendo del interés del usuario por ciertos objetos. Un punto a resaltar es que todos los videos fueron grabados con actores reales registrando todo el proceso de producción de una película. Por ello los clips pueden variar desde el casting de actores hasta partes ya editadas con efectos especiales. Como se explica en la reseña de la revista EDGE, “there is

pleasure in simply watching that process in real time —the thousands of small decisions in casting, directing, script writing, lighting, set dressing, costume design and more that make a film what it is (or what should have been)” (EDGE, 2022, p.106).



Figura 4. Pantalla de *Immortality* en la cual se pueden ver varios de los clips descubiertos.

Lo destacable de *Immortality* es que las cinemáticas no son un elemento ajeno a las dinámicas del juego, ambos se cohesionan. En lugar de presentar la historia como una interrupción del flujo lúdico, es necesario poner atención a ésta para atar cabos y resolver el caso de Marissa. Además, al saltar entre escenas de las tres obras de forma casi aleatoria, la construcción de sentido se convierte en un rompecabezas que debe armar el jugador, tanto de los filmes como del relato principal. Es decir, la jugabilidad se basa en realizar el montaje de tres películas a través de la exploración de su metraje. Esto combina dos formas de expresión de ambos medios creando una estética única en la cual la imagen en movimiento transmite ideas irrepresentables, como apuntaba Eisenstein, pero al mismo tiempo el juego construye, retomando a Bogost, sentido a través de la retórica de sus procesos. Uno de los momentos más impresionantes del juego es cuando, tras retroceder ciertos segundos en algunos metrajes, es posible encontrar a una mujer extraña, ajena a la aparente diégesis de la ficción, y sobrepuesta en la escena. Su encuentro es uno de los giros más importantes en la narrativa del juego porque, en la mayoría de sus apariciones, la mujer rompe la cuarta pared dirigiéndose hacia el jugador. Un momento que no es forzado por ninguna indicación del juego, sino al cual se llega de forma orgánica aplicando sus dinámicas básicas. Esto añade un factor de descubrimiento que incita al jugador a explorar los metrajes de forma distinta y a encontrar pistas sobre ese ser extraño (ver Figura 6).



Figura 5. Un cuadro de un metraje en *Immortality* en el que se ve a Marissa en la película *Minsky*. Debajo se ve el HUD con las herramientas para adelantar, atrasar, revisar la toma, etc.

Furstenau explica que con la invención del film muchos teóricos comenzaron a pensar en torno a las posibilidades del medio y su capacidad para transformar “social and cultural structures, alter our conceptions of art, representation and experience, and play a key role in the development of a new kind of visual culture” (Furstenau, 2010, p.2). Del mismo modo, con el surgimiento de los videojuegos, teóricos como Ian Bogost, Gonzalo Frasca, Katherine Isbister y Bernard Perron, por nombrar algunos, han teorizado en torno a sus posibilidades en lo social, el arte y sobre todo en su papel en la creación de una nueva cultura visual. En los videojuegos, la parte visual es esencial, pero, como añade Bogost, “in procedural media like video games, images are frequently constructed, selected, or sequenced in code, making the stock tools of visual rhetoric inadequate. Image is subordinate to process” (Bogost, 2010, p.25). En *Immortality* las cinemáticas están subordinadas a las reglas del juego, pero sin dejar su parte cinematográfica. Los clips que se observan a lo largo de la entrega están realizados a través de un montaje y expresan, a través de distintas tomas, las emociones de Marissa, los tipos de encuadre, las historias, etc. Los metrajes, además de ser un espectáculo visual, brindan información para resolver un problema, y es posible manipularlos a través de una interfaz. La representación de la interfaz, que imita a una moviola, fue esencial para convertir a la cinematografía en algo interactivo, “makes it the perfect interface for a game that sits at the intersection between two mediums” (EDGE, 2022, p.109). La cultura visual basada en una interfaz se conecta con la de la cinematografía.

Es interesante que el juego permita explorar los clips desde la parte previa a la producción de las películas como el casting o la dirección de actores. Esta decisión permite que el jugador evite la identificación con los personajes, lo cual es relevante para mantenerlo en el papel de un editor de video. Además, al observar el desarrollo de una producción cine-

matográfica, se observan comportamientos detrás de las grandes productoras y el juego se convierte también en una crítica a la industria del cine.



Figura 6. Cuadro de un metraje de *Ambrosio* en *Immortality* en el cual se observa la silueta de la mujer extraña que rompe la cuarta pared dirigiéndose al jugador.

Conclusiones

Los videojuegos tienen la capacidad de construir ficciones utilizando elementos expresivos tanto propios como de otros medios. Al igual que la pintura, la literatura o el cine, que utilizan ciertos materiales para representar a una persona, una escena, un momento histórico, etc., en *Immortality* se construye una ficción en la que se abordan tres largometrajes, el trabajo de ser editor y un relato terrorífico que involucra la desaparición de la protagonista. La obra de Sam Barlow es un ejemplo de las posibilidades de diálogo entre dos medios manteniendo de forma integral lo atractivo de cada uno. En lugar de usar las cinemáticas como un elemento disruptivo en el flujo del juego, estas escenas se convierten en parte de la información necesaria para resolver los problemas ficticios que plantean las dinámicas. No es lo mismo que sucede en las películas interactivas, como *Kinautomat* (1967) o *Black Mirror: Bandersnatch* (2018), de Netflix. *Immortality* va más allá de la elección de un camino narrativo y despliega mecánicas que permiten ver los usos extraordinarios de la cinematografía como elemento lúdico. Si retomamos la idea de Bogost acerca de la retórica procedural, podemos entender que distintos elementos de otros medios pueden integrarse a los videojuegos de manera orgánica siempre y cuando se utilicen como parte del proceso de juego. En el caso de la cinematografía que, retomando a Eisenstein es, ante todo, montaje, en *Immortality* ésta se utiliza como parte del proceso en el desarrollo del juego. La combinación de dos elementos provenientes de distintos medios genera nuevas dinámicas que enriquecen a ambos.

A partir del análisis de los casos, se puede pensar en una aproximación a la forma de entender el cine en relación con los videojuegos desde los estudios intermediales. Como ya lo hicieran Claus Clüver en “Intermediality and Interarts Studies” o W.J.T. Mitchell con *Teoría de la imagen*, cuando estudiaron la relación de los textos con las imágenes, es necesario repensar la relación intermedial entre el cine y los videojuegos a partir de casos como *Immortality*. No sólo se debe tener en cuenta el análisis como una vía para la comprensión de la relación entre dos medios, sino también como una orientación para la creación de futuras obras que exploren intercambios entre dos o más medios.

A pesar de la estrecha relación que tiene el cine con los avances tecnológicos, André Bazin explicaba que “sería un error dar cuenta del descubrimiento del cine partiendo de los hallazgos técnicos que lo han permitido” (Bazin, 2008, 34). Esta idea de un cine más interactivo estaba presente a pesar de las limitaciones técnicas, pero gracias a los videojuegos se puede observar al cine desde un panorama distinto. “Si el cine al nacer no tuvo todos los atributos del cine total del mañana fue en contra de su propia voluntad y solamente porque sus hadas madrinas eran técnicamente incapaces de dárselos a pesar de sus deseos” (Bazin, 2008, 37). Con el avance de la tecnología será interesante ver hacia dónde apunta la idea de cine. Por el momento, *Immortality* es sólo un punto de partida para el desarrollo de nuevas formas de expresión que pueden combinar de forma integral dos medios y reinventarlos sin que pierdan su especificidad.

Referencias bibliográficas

- Bazin, A. (2008). ¿Qué es el cine? Rialp.
- Bogost, I. (2010). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. MIT Press.
- Bogost, I. (25 de abril de 2017). Video Games Are Better Without Stories. *The Atlantic*. <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/04/video-games-stories/524148/>
- Deren, M., & Martínez, C. (2020). *El universo dereniano: Textos fundamentales de la cineasta Maya Deren*. Unión de Editoriales Universitarias Española.
- Eisenstein, S. (1999). *La forma del cine*. Siglo XXI.
- Furstenau, M. (2010). *The Film Theory Reader*. Routledge.
- Ahl, D. H. (2008). Mainframe Games and Simulations. M. J. P. Wolf (Ed.) *The Video Game Explosion: A History from Pong to Playstation and Beyond*. Greenwood Press. 31-34.
- Hancock, H. (2002). Better Game Design Through Cutscenes. *Game Developer*. <https://www.gamedeveloper.com/design/better-game-design-through-cutscenes>
- Huizinga, J. (2015). *Homo Ludens*. Alianza.
- Pérez Latorre, Ó. (2012). *El lenguaje videolúdico*. Laertes.
- Willaert, K. (2019). The Sumerian Game: The Most Important Video Game You’ve Never Heard of. *Acriticalhit!* <https://www.acriticalhit.com/sumerian-game-most-important-video-game-youve-never-heard/>
- “Immortality”. (2022). Edge, October, 109.
- “Post Script”. (2022). Edge, October, pp. 106-108.

Abstract: Video games are intermediate objects in which different languages operate with the capacity to transmit ideas. Due to the constant evolution of the medium, little by little elements from other disciplines have been integrated. This article will address the way in which video games can integrate cinematographic elements in their game systems beyond mere cinematics, based on *Immortality* (2022), by Sam Barlow, which is characterized by using pieces of films to explore its content and reconstruct a story. The analysis is based on film theories by authors such as Eisenstein, Fursternau and Maya Deren, in conjunction with the theoretical developments on video games by Johan Huizinga and Ian Bogost.

Keywords: video games - cinematography - Sam Barlow - Immortality - Eisenstein

Resumo: Os videogames são objetos intermediários nos quais diferentes linguagens operam com a capacidade de transmitir ideias. Devido à constante evolução da mídia, elementos de outras áreas foram gradualmente integrados. Este artigo abordará a maneira pela qual os videogames podem integrar elementos cinematográficos em seus sistemas de jogo além da mera cinemática, começando com *Immortality* (2022), de Sam Barlow, que se caracteriza pelo uso de trechos de filmes para explorar seu conteúdo e reconstruir uma história. A análise baseia-se em teorias cinematográficas de autores como Eisenstein, Fursternau e Maya Deren, em conjunto com desenvolvimentos teóricos sobre videogames de Johan Huizinga e Ian Bogost.

Palavras-chave: videojogo - cinematografía - Sam Barlow - Imortalidade - Eisenstein

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]
