

**INSTITUTO CARO Y CUERVO**

**FACULTAD SEMINARIO**

**ANDRÉS BELLO**

**MAESTRÍA EN ESTUDIOS EDITORIALES**

**DE VIDEOJUEGOS A LIBROS**

**ADAPTACIÓN EDITORIAL E INTERACTIVIDAD EN EL CASO DEL  
VIDEOJUEGO *ASSASSIN'S CREED***

**ANDRÉS CAMILO BARRAGÁN FUENTES**

**BOGOTÁ**

**2022**

**INSTITUTO CARO Y CUERVO**

**FACULTAD SEMINARIO**

**ANDRÉS BELLO**

**MAESTRÍA EN ESTUDIOS EDITORIALES**

**DE VIDEOJUEGOS A LIBROS**

**ADAPTACIÓN EDITORIAL E INTERACTIVIDAD EN EL CASO DEL  
VIDEOJUEGO *ASSASSIN'S CREED***

**ANDRÉS CAMILO BARRAGÁN FUENTES**

**Trabajo de grado para optar por el título de Magíster en Estudios Editoriales**

**JUAN DAVID MURILLO SANDOVAL**

**BOGOTÁ**

**2022**

## **Dedicatoria**

Este trabajo de grado está dedicado a todas las personas que les gustan los puentes de comunicación, las conexiones, los cruces y demás relaciones entre los videojuegos y las obras nuevas, todas derivadas del universo digital, que no deja de ser real en el mundo físico.

## **Agradecimientos**

Agradezco la guía del profesor Juan David, sin su dedicación no había sido posible este texto. Asimismo, agradezco a mi familia más cercana, por tener la paciencia para aguantar esas ideas tan descabelladas de los mundos virtuales y reales.

## BIBLIOTECA JOSÉ MANUEL RIVAS SACCONI

### INFORMACION DEL TRABAJO DE GRADO

1. TRABAJO DE GRADO REQUISITO PARA OPTAR AL TÍTULO DE:  
MAGÍSTER EN ESTUDIOS EDITORIALES
2. TÍTULO DEL TRABAJO DE GRADO:  
DE VIDEOJUEGOS A LIBROS.  
ADAPTACIÓN EDITORIAL E INTERACTIVIDAD EN EL CASO DEL  
VIDEOJUEGO *ASSASSIN'S CREED*

3. SI AUTORIZO  NO AUTORIZO

A la biblioteca José Manuel Rivas Sacconi del Instituto Caro y Cuervo para que con fines académicos:

- Ponga el contenido de este trabajo a disposición de los usuarios en la biblioteca digital Palabra, así como en redes de información del país y del exterior, con las cuales tenga convenio la Facultad Seminario Andrés Bello y el Instituto Caro y Cuervo.
- Permita la consulta a los usuarios interesados en el contenido de este trabajo, para usos de finalidad académica, ya sea formato impreso, CD-ROM o digital desde Internet.
- Socialice la producción intelectual de los egresados de las Maestrías del Instituto Caro y Cuervo con la comunidad académica en general.
- Todos los usos, que tengan finalidad académica; de manera especial la divulgación a través de redes de información académica.

De conformidad con lo establecido en el artículo 30 de la Ley 23 de 1982 y el artículo 11 de la Decisión Andina 351 de 1993, "*Los derechos morales sobre el trabajo son propiedad de los autores*", los cuales son irrenunciables, imprescriptibles, inembargables e inalienables. Atendiendo lo anterior, siempre que se consulte la obra, mediante cita bibliográfica se debe dar crédito al trabajo y a su autor.

### IDENTIFICACIÓN DEL AUTOR

Nombre completo: Andrés Camilo Barragán  
Fuentes

Documento de Identidad: 1032385245

Firma: 

**AUTOR O AUTORES**

Apellidos  
Barragán Fuentes

Nombres  
Andrés Camilo

**DIRECTOR (ES)**

Apellidos  
Murillo Sandoval

Nombres  
Juan David

**TRABAJO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE:** Magíster en Estudios Editoriales

**TÍTULO DEL TRABAJO DE GRADO:** De videojuegos a libros. Adaptación editorial e interactividad en el caso del videojuego *Assassin's Creed*

**NOMBRE DEL PROGRAMA ACADÉMICO:** Maestría en Estudios Editoriales

**CIUDAD:** Bogotá      **AÑO DE PRESENTACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO:** 2022

**NÚMERO DE PÁGINAS:** 36

**TIPO DE ILUSTRACIONES:** Ilustraciones\_X\_ Mapas\_\_ Retratos\_\_ Tablas\_X\_ gráficos\_\_ y diagramas\_\_ Planos\_\_ Láminas\_\_ Fotografías\_X\_

**DESCRIPTORES O PALABRAS CLAVES:** Videojuegos, industria editorial, adaptación, novela gráfica, *Assassin's Creed*.

**ESPAÑOL**

Videojuego  
Industria editorial  
Adaptación  
Novela Gráfica  
*Assassin's Creed*

**INGLÉS**

Videogame  
Editorial Industry  
Adaptation theory  
Graphic Novel

## RESUMEN DEL CONTENIDO:

La relación entre los videojuegos, el lenguaje textual y el mundo del libro no es nueva. Desde pequeños folletos que acompañaban los videojuegos y nutrían sus historias hasta revistas especializadas de crítica y tendencias hicieron parte del desarrollo de esta industria desde finales del siglo XX. No obstante, con el enorme crecimiento de la industria de videojuegos en las últimas décadas, las relaciones con el mundo editorial se han vuelto más estrechas, toda vez han expandido las historias de los videojuegos más famosos y complejizado la relación entre estos y sus jugadores, convertidos ahora en nuevos lectores de las historias que antes solamente jugaban. Con base en este panorama, el presente artículo analiza el problema de la adaptación de videojuegos a libros a partir del caso de *Assassins Creed*, videojuego lanzado en 2007 y que desde 2009 conoció adaptaciones diversas en la industria editorial. Situado desde las teorías de la adaptación y la interactividad, el artículo presenta, en primer lugar, las adaptaciones del videojuego, describiendo sus momentos de aparición, características, intermediarios (autores, ilustradores, editoriales) e impacto. En segundo lugar, el artículo concentra su análisis en dos adaptaciones, las publicadas por TitanBooks y Penguin Random House, cuyas diferencias permiten identificar y contrastar dos rutas de adaptación distintas de este videojuego. Con este estudio de caso, el artículo se aproxima a las relaciones establecidas entre las industrias editorial y de videojuegos, expone sus particularidades y procesos de adaptación, y demuestra la importancia de su actual confluencia.

## Tabla de contenido

<b>Introducción</b>	<b>13</b>
<b>Un juego de adaptaciones: el caso Assassin's Creed</b>	<b>17</b>
<b>Comparando adaptaciones: las versiones de Penguin y TitanBooks</b>	<b>25</b>
2.1 La novela gráfica	27
2.2 El videojuego novelizado	33
<b>Conclusiones</b>	<b>38</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>40</b>

## Introducción

Desde hace décadas los videojuegos nos acompañan en la vida diaria, desde las primeras consolas con un número limitado de botones y de mundos por explorar, un catálogo muy reducido y con leves innovaciones en la jugabilidad; hasta la actualidad, con catálogos muy amplios, con un número de consolas cada vez mayor y con muchas opciones de jugabilidad. En tiempos recientes, la exploración de los mundos dispuestos para el jugador por parte de los videojuegos se ha hecho mucho más compleja, consumiendo además una cantidad de tiempo mucho mayor en comparación con sus primeras épocas de apogeo.

Su constante actualización tecnológica, posibilitada por los vertiginosos avances de la era digital, explica en parte la cada vez mayor complejidad de los videojuegos hoy ofertados, que edifican largas sagas, plantean historias novedosas, y apelan con más recurrencia a la ciencia ficción y a propuestas de ambición cinematográfica con el fin de atraer y fidelizar nuevos y viejos públicos de jugadores. Parte de la avanzada del mundo digital contemporáneo, los videojuegos representan hoy el producto de una industria millonaria, que recluta programadores, ilustradores, diseñadores visuales, y sonidistas, pero asimismo actores -que prestan sus rostros o voces-, escritores, guionistas, e incluso directores, todos agentes que posibilitan la construcción de videojuegos de vanguardia, que pueden entenderse como producciones audiovisuales colectivas e interactivas una vez son puestas en manos de sus jugadores.

La dimensión audiovisual de los videojuegos no ha roto, sin embargo, con las instancias de comunicación tradicionales. Desde sus orígenes, estos han patentado una relación estrecha con el mundo impreso. Así, por ejemplo, es posible hallar en algunos repositorios físicos y digitales los manuales de instrucciones de algunas consolas “antiguas”, así como los de videojuegos considerados clásicos. La consola Nintendo (NES) disponía pequeños folletos impresos en sus videojuegos que introducían a la historia de estos y el tipo de misiones a desarrollar: rescatar a un personaje, resolver un misterio, proteger el mundo, liberarlo de la maldad, entre otros. Asimismo, algunos impresos o “manuales para el usuario” tenían recomendaciones para completar el juego en su totalidad. Volviendo al manual de instrucciones de la consola, este explicaba las funciones, enseñaba la instalación de los aparatos electrónicos, la manera de limpiarlos, y su mantenimiento. Los manuales siguen presentes en la actualidad, de manera que, al comprar un juego físico, el material acompañante es el folleto impreso, que explica elementos de la historia, de los personajes, de los escenarios, suministra publicidad del

fabricante o de videojuegos próximos a lanzarse o semejantes del adquirido. Estos manuales explican asimismo la interactividad entre el jugador y el juego, cómo se usa el mando, en cuáles circunstancias se realizan determinados movimientos, etc.

Ahora bien, la publicación de textos, imágenes y demás elementos propios a la interfaz gráfica de los videojuegos no se reduce a los manuales para usuario o a los prospectos impresos de los videojuegos. Algunas editoriales toman estos contenidos para dar cuenta de la historia del videojuego o de la compañía productora. De igual modo, pueden publicarse estudios pormenorizados de los diferentes elementos que la producción de un videojuego abarca: un libro enfocado en la parte gráfica, el arte requerido para la creación del videojuego; o, apartándose de lo informativo, la productora puede crear una obra a partir del videojuego: una novela, una historieta, entre otros, posibilitando de esta forma un proceso de adaptación del videojuego a libro.

En lo fundamental, la adaptación supone retomar un contenido anterior o preexistente y darle una perspectiva diferente. No existe la originalidad en la adaptación, siempre se basa en algo anterior; aunque puede ocurrir que una obra nueva surja a partir de un contenido base. Por ello, es importante reconocer la relación entre el contenido “original” y su posterior adaptación. En general, las historias más populares y difundidas suelen ser aquellas que más adaptaciones manifiestan. En palabras de Linda Hutcheon, “the stories they relate are taken from elsewhere, not invented anew. Like parodies, adaptations have an overt and defining relationship to prior texts, usually revealingly called “sources” (Hutcheon, 2006, pág. 3).

Los estudios de las adaptaciones han estado centrados en el proceso de llevar el lenguaje textual a el de los videojuegos, en otras palabras, ilustran la lectura de que un videojuego puede darle una perspectiva diferente al contenido literario. Thomas Leitch habla de retomar las narrativas y volverlas más dinámicas, a través de los videojuegos: “(...) videogames provide a logical nexus for adaptation studies because they depend on making older narrative sources more dynamic and interactive” (Leitch, 2017, 697). En este proceso, la dimensión interactiva remarca una de las diferencias de los videojuegos frente a otros formatos, como el cine, la novela o los proyectos radiales. En el libro *The Oxford Handbook of Adaptation Studies*, editado por Thomas Leitch, se hace referencia a una diferencia puntual en lo que respecta a los videojuegos: “(...) in their reliance on interactive input and their foregrounding of play” (2017, 697). Para definir de una manera más general la relación entre los videojuegos y el contenido adaptado, y

visto desde una perspectiva textual, “the history of videogames becomes a history of adaptation” (698).

Este estudio busca aproximarse a los procesos que intervienen en la adaptación de videojuegos a libros a partir de un caso particular, el del videojuego *Assassin’s Creed*, lanzado en 2007 y que ha visto más de 20 adaptaciones editoriales en los últimos diez años. No obstante, el notable auge de la industria de videojuegos ha derivado en un flujo inverso en esta relación. Dada la prestancia, reconocimiento cultural y económico adquirido por algunos videojuegos, se ha iniciado un proceso de adaptación hacia otras industrias, como la cinematográfica y la editorial. El paso de un videojuego a otro formato es una adaptación en la que el lenguaje interactivo de los videojuegos transita hacia el textual. No son pocos los videojuegos que han sido adaptados a la narrativa o a la novela gráfica. *The Last of Us* es un videojuego de la desarrolladora Naughty Dog lanzado en el año 2013; el siguiente año apareció un contenido extra o DLC (Downloadable Content) titulado *Left Behind*; adaptado en el año 2015 por la editorial Dark Horse Comics, el formato seleccionado fue el de novela gráfica, y su título: *The Last of Us. American Dreams*. También está el videojuego *Bioshock*, desarrollado por 2K y lanzado en el año 2007; en 2011 la editorial Tor Books publica la novelización del videojuego con el nombre: *Bioshock: Rapture*

En una perspectiva general de las adaptaciones, interesa determinar las formas en las que las editoriales llevan el lenguaje del videojuego a un formato textual e impreso, y explorar cómo el proceso de adaptación enfrenta la dimensión de la interactividad, cualidad básica de los videojuegos, y transforma la experiencia del jugador, buscando convertirle en lector.

La elección de *Assassin’s Creed* responde a tres elementos principales. En primer lugar, porque se origina en una empresa no solo de tradición en la industria de videojuegos, como Ubisoft, sino inclinada a la explotación de adaptaciones en la industria editorial, hecho evidente en la constitución de una editorial propia, Les Deux Royaumes, como estrategia para adaptar, publicar y controlar la comercialización de las extensiones literarias de sus videojuegos. En segundo lugar, se trata de un videojuego de peso en el mercado, que ha vendido (datos del año 2019) más de 140 millones de copias en la saga *Assassin’s Creed*, desde su salida, y que cuenta inclusive con una adaptación al cine, lanzada en 2016, lo que remarca su trascendencia comercial y gran recepción. Finalmente, se trata de un juego cuya historia –un relato de ciencia ficción que implica viajes en el tiempo a través de la rememoración de sucesos históricos, y, por

ende, transiciones a distintos contextos— proporciona elementos interesantes y posibles de adaptar a otros formatos.

Para lograr su objetivo, este trabajo se divide en tres partes principales. En la primera, se presenta el estudio de caso, su historia y experiencia general como objeto de distintas adaptaciones literarias. En este sentido, se expone la trayectoria del videojuego a partir de sus adaptaciones, los actores y empresas involucrados, y su recepción más general. Asimismo, se identifican las dos adaptaciones que serán objeto de análisis posterior, justificando el porqué de su selección.

En la segunda parte se hace un análisis de la adaptación del videojuego a dos formatos narrativos distintos: novela y novela gráfica. Además de señalar las diferencias entre ambos casos, este apartado permitirá identificar las formas en que la edición literaria se enfrenta a la adaptación de dimensiones propias del videojuego, como la interacción con el jugador o el género del juego, acción, aventura y sigilo en el caso de Assassin's Creed. Finalmente, el trabajo explora la recepción de ambas adaptaciones en el universo de los jugadores. De la mano de la identificación del canon del videojuego, se examina cómo la percepción de la pertenencia o no de las adaptaciones editoriales a la saga central del juego puede afectar su recepción; en cuanto a los debates acerca de la coherencia narrativa entre el juego y el libro, puede que se aleje del contenido original, o sea una transposición sin modificaciones de los elementos entre un lenguaje y el otro; del mismo modo, hay discusiones frente a la fidelidad de la historia, el videojuego es el contenido original y la novela agrega o quita partes de la historia. En este sentido, el trabajo atiende la relación jugador-lector como determinante en la validación del estatus de la adaptación editorial.

## Un juego de adaptaciones: el caso Assassin's Creed

El videojuego Assassin's Creed fue lanzado por la empresa desarrolladora Ubisoft, con sede principal en Montreal, Canadá, en 2007. Esta productora de videojuegos inició su itinerario en la década de 1980, siendo su finalidad principal la distribución en Francia de los videojuegos desarrollados por compañías en crecimiento, como Sierra o Electronic Arts. El gradual crecimiento del negocio motivó a los socios de Ubisoft a crear sus propios estudios para desarrollar videojuegos nuevos, proceso que le permitió desarrollar algunos videojuegos infantiles.

En 2009, Ubisoft fundó la editorial filial Les Deux Royaumes con el objetivo de adaptar y publicar sus videojuegos en formatos impresos y lengua francesa. Además de la saga de Assassin's Creed, la compañía orientó también las adaptaciones de otros videojuegos como *Rabbidz* y *Watch Dogs*. Con relación a nuestro caso de estudio, el primer libro que publicó la editorial fue su novela gráfica *Assassin's Creed Desmond*, que apareció el 11 de noviembre de 2009, seis días antes del lanzamiento de la segunda parte del videojuego, lo que permite pensarla como parte del programa de mercadeo de la nueva entrega. En el mismo año, sin embargo, la novela gráfica fue republicada por otra editorial, la inglesa Titan Books. A diferencia de la joven Les Deux Royaumes, Titan Books era una editorial reputada en el campo de la ciencia ficción y especializada en el terreno de las adaptaciones, principalmente de aquellas provenientes del cine, como *Alien*.

Con presencia en países como Inglaterra, Estados Unidos y México, Titan Books internacionalizó pronto la adaptación impresa del videojuego y sumó a la promoción de la nueva entrega. A su cargo estuvieron también los cinco volúmenes siguientes de la saga, así como la colección *The Art of Assassin's Creed*, compuesta por seis volúmenes<sup>1</sup>. Del mismo modo, el libro *Assassin's Creed: The Complete Visual History* es editado (y publicado) por dos editoriales en el año 2015: Insight Editions -una editorial que buscaba recaudar fondos para programas sociales- y Panini Cómics. Unos meses después, Titan Books<sup>2</sup> publica su versión.

---

<sup>1</sup> Cada libro relacionado con el arte del videojuego era una versión del mismo videojuego: *Assassin's Creed 3*, *Unity*, *Syndicate*, *Origins*, *Odyssey*, *Valhalla*

<sup>2</sup> Cuando el libro *Assassin's Creed: The Complete Visual History* es editado por Insight Editions y Panini cómics, aparece el nombre del autor: Matthew Miller. Sin embargo, al ser editado por Titan Books aparece Ubisoft como coautor del libro. Las tres editoriales publicaron el libro durante el año 2015.

Dada su posición en el mercado global, Titan Books se convirtió en la editorial principal del videojuego, ya que Ubisoft dejó de publicar sus novelas gráficas con la editorial Les Deux Royaumes en el año 2020 (a excepción del espacio francófono), todo el catálogo pasó a la editorial Glénat Editions, con su trayectoria francesa, especializada en cómics y literatura infantil y juvenil. En el espacio hispanoamericano, las adaptaciones han corrido por cuenta de Titan Books y Panini Comics.

La siguiente tabla tiene los datos del equipo productor de las tres primeras entregas del videojuego; la pareja que escribe y dibuja las tres primeras novelas gráficas, y el autor de las tres primeras novelas de la saga.

Año	Título	Autorías/ Desarrolladores	Género	Editorial
2007	<i>Assassin's Creed</i>	Ubisoft (Patrice Dèselets – Director Creativo; Jade Raymond; Corey May, entre otros)	Videojuego	Ubisoft
11/11/2009	<i>Assassin's Creed. 1 Desmond</i>	Èric Corbeyran (Guion), Djillali (Ilustrador), Raphaël Hèdon (Color)	Novela gráfica	Les deux Royaumes
16/11/2009	<i>Assassin's Creed Renaissance (#1)</i>	Oliver Bowden es el seudónimo de Anton Gill	Novela	Penguin Random House – Ace books
17/11/2009	<i>Assassin's Creed 2</i>	Ubisoft (Patrice Dèselets – Director Creativo; Patrick Plourde; Vincent Pontbriand; Corey May, entre otros)	Videojuego	Ubisoft
11/11/2010	<i>Assassin's Creed. 2 Aquilus</i>	Èric Corbeyran (Guion), Djillali (Ilustrador), Alexis Sentenac (Color)	Novela gráfica	Les deux Royaumes
16/11/2010	<i>Assassin's Creed. Brotherhood</i>	Ubisoft (Patrice Dèselets – Director Creativo; Patrick Plourde; Vincent Pontbriand)	Videojuego	Ubisoft
01/12/2010	<i>Assassin's Creed Brotherhood (#2)</i>	Oliver Bowden es el seudónimo de Anton Gill	Novela	Ace books
28/06/2011	<i>AC The Secret Crusade (#3)</i>	Oliver Bowden es el seudónimo de Anton Gill	Novela	Ace books
14/12/2011	<i>Assassin's Creed Revelations</i>	Ubisoft (Alexandre Amancio; Raphaël Lacoste; Martin Schelling, entre	Videojuego	Ubisoft

		otros)		
30/10/2012	<i>Assassin's Creed</i> 3	Ubisoft (Alex Hutchinson; Francois Pelland; Steven Masters, Corey May, entre otros)	Videjuego	
30/10/2012	<i>Assassin's Creed</i> . 3 <i>Accipiter</i>	Èric Corbeyran (Guion), Djillali (Ilustrador), Alexis Sentenac (Color)	Novela gráfica	Titan Books

Esta mirada al recorrido editorial del videojuego permite relevar dos elementos asociados con la temprana interacción entre la industria de los videojuegos y la editorial. El primero, es la existencia de un ramo editorial constituido, fuerte y capaz de acoger las adaptaciones populares procedentes de esta industria de videojuegos. Especializado en el comic, la novela gráfica, el manga, la literatura infantil o adaptaciones derivadas del cine, se trata de un ramo con capacidades suficientes para atraer a las compañías fabricantes de videojuegos. La clausura de *Les Deux Royaumes* y la consecuente puesta del catálogo de *Assassin's Creed* en Glénat evidencia la lucha por mantener en el mundo editorial una saga de libros basados en un videojuego; por eso, los títulos siguen con el enfoque de una editorial francesa, en este caso, Glenat, con una trayectoria de cincuenta años en el mundo editorial.

Posiblemente, la mayor dificultad de *Les Deux Royaumes* fue mantenerse en un circuito diferente al de los videojuegos. La alternativa de las primeras ediciones estuvo en la venta de derechos a editoriales con un reconocimiento mayor en el mundo, Titanbooks, Panini, entre otras. Lo anterior es el reconocimiento por parte de Ubisoft de un circuito editorial con el que era mejor asociarse que competir. Un segundo elemento se sitúa en el interés editorial por las adaptaciones, dada su capacidad de diseminación y comercialización.

La industria de los videojuegos es global, así como su público objetivo, por lo que cualquier adaptación editorial tendría, potencialmente, la labor de cautivar lectores en los diferentes formatos, además de conectar con los intereses tanto del lector como de los productores. Las alianzas entre dos campos de la cultura, videojuegos y editoriales, tiene

diferentes ejemplos<sup>3</sup>. En otras palabras, todo videojuego capaz de ser adaptado por la industria editorial es altamente atractivo.

Los elementos anteriores subrayan así la normalización de la adaptación como negocio redituable para las compañías productoras de videojuegos, que además replica características de relaciones más comunes, como las presentadas entre las industrias editorial y cinematográfica. La joven historia de las interacciones entre la industria de videojuegos y la editorial advierte, no obstante, flujos distintos a los examinados en este estudio. Normalmente, y tal como un enorme porcentaje de películas y series de televisión y *streaming*, son libros los que han venido adaptándose en videojuegos. Es el caso de la saga de *Geralt de Rivia*, cuyo primer libro fue publicado en 1992 y el último libro, siete años después, en 1999. Su adaptación a videojuego tuvo lugar en el 2007, con la entrega titulada *The Witcher*. Incluso, el libro tiene una adaptación audiovisual, en una serie de Netflix. Asimismo, el videojuego Dante's Inferno (2010) es una adaptación de combate y aventura de la primera parte de *La divina comedia*.

Los primeros flujos a la inversa se documentan en la década de los noventa, donde se reconocía el éxito de una franquicia o de un videojuego a través de sus adaptaciones a libros, ya sea en formato de novela –videojuego novelizado–, o en el formato de cómic o historieta. Un ejemplo es el videojuego Resident Evil, publicado en el año 1996 para la consola Playstation. Dos años después (1998), tiene una adaptación en novela, titulada *Biohazard*, escrita por Stephani Danelle Perry, especializada en ciencia ficción y terror.

Las adaptaciones de videojuegos pueden manifestar diferentes tendencias, respetar las historias de los videojuegos, complementar o añadir información, restar contenido, o mantener toda la trama sin alteraciones. Además, las adaptaciones de videojuegos brindan, en esta medida, aperturas en términos creativos, que favorecen la elaboración de nuevas historias a partir de la original, abren caminos narrativos distintos, con la colaboración de un (a) escritor (a) que siga la expansión del universo narrativo, lo cual brinda nuevas tramas en la historia. En este sentido, los autores y editores involucrados en las adaptaciones asumen posiciones creativas visibles en decisiones como el formato usado o la manera de abordar la narrativa. Por ejemplo, la última colaboración en la saga de Assassin's Creed es *Herejía*, escrito por Christie Golden, quien ha

---

<sup>3</sup> El videojuego Metal Gear Solid contó con una alianza entre la editorial IDW y la productora Konami. En el disco se incluyó el cómic del videojuego, muy parecido al material extra, o “bonus”.

sido premiada en diferentes concursos literarios. En el libro aparece el punto de vista de un personaje que pertenece a los Templarios, la facción enemiga de los asesinos. El lector, o lector-jugador, acompaña y sigue a aquellos que ha combatido en las anteriores entregas, del videojuego y de los libros. En todo caso, el libro brinda un cambio de perspectiva a la historia principal, así como, la apertura del universo narrativo.

Conviene subrayar que las adaptaciones editoriales de los videojuegos surgen a partir de su condición de producciones intertextuales, en las que hay posibilidad de establecer conexiones entre los distintos formatos. Además de que convergen distintos contenidos, muchos de ellos conectados a las lógicas formales del cómic, en su comunicación entre el lenguaje visual y el textual. Como lo explica Rauscher, a medida que los videojuegos se han desarrollado como formato, han perfeccionado una historia compartida de influencia visual y cruce narrativo con los cómics, cuestión que se demuestra en la rápida adaptación de franquicias populares, como *Sonic the Hedgehog* (1991) o *World of Warcraft* (2004), en *comic books* y *transmedia crossovers* (2020, 45). Así, las historias pueden continuar en otros lenguajes, o contener peripecias que complementan narraciones alternas. En el videojuego *Warcraft 3* el personaje principal, Arthas, pasa de ser un hombre virtuoso a uno malvado; esta historia se extiende y conocemos más del personaje en el libro *Arthas*. Mientras que en el videojuego *World of Warcraft*, aparece Arthas como el líder de una zona, con un reinado de maldad y convertido en villano, con el cual se puede luchar. Por ende, los personajes de los videojuegos exponen ciertas particularidades que condicionan sus adaptaciones editoriales.

Por otra parte, tenemos al jugador, que al momento de jugar, interactúa con el videojuego, es decir, establece una interacción con el videojuego a través del personaje que controla, le da instrucciones, lo cual le integra de cualquier modo a la narrativa, las misiones u objetivos, y le permite, en últimas, participar de los diferentes espacios del mundo creado por el juego. El llamado “mundo del juego” o *spielwelt* supone un concepto de interés para analizar la interactividad que el videojuego establece. En 1960, Eugen Fink lo describía como “lo esencial en todos los juegos”. Siguiendo a Navarro (2017), todo juego produce:

Una atmósfera, un sentido, la comunidad del juego, el jugador y sus metamorfosis: el juego, fantasía transitoria, produciría una escisión en el jugador, que ejecuta en el mundo real una acción de tipo familiar (por ejemplo, maneja los mandos del computador) y en el mundo del juego asume un papel (...). Jugamos en el llamado mundo real, pero en el curso del juego emerge un reino ajeno a lo que se considera realidad. Jesper Juul, cuarenta años después de Fink, decía que un videojuego es real a medias: se atiene a reglas verdaderas, y el jugador, obedeciéndolas, ejecuta movimientos reales a los mandos, pero en la pantalla aparece un mundo de ficción tan invasivo como puede serlo el de los videojuegos de apariencia cinematográfica (51-52).

Videojuegos como *Assassin's Creed* alteran un poco más esta dicotomía de realidades. Cuando un jugador está inmerso en sus planos de realidad básicos, el tangible y el “mundo del juego” o *spielwelt*, el videojuego aporta una realidad adicional, una inmersión diferente. De acuerdo con su historia, los recuerdos del personaje principal del *spielwelt* conducen a otra realidad, agregando de este modo un nivel extra. En otras palabras, el videojuego construye un mundo ficcional dentro de otro mundo ficcional. La interacción con el videojuego adquiere entonces otra particularidad, introducida a través de una tecnología ficticia, el *Animus*. Cuando el personaje desea conocer de sus antepasados se sirve de ese aparato y conecta con las memorias de sus antepasados. En este momento es que se generan tres realidades alternativas: 1) el jugador que controla al personaje en el mundo ficticio, 2) el personaje principal del videojuego, inmerso en el “mundo del juego” o *spielwelt*, y 3) el segundo personaje que aparece como resultado de la memoria del personaje principal, facilitado por la máquina de recreación de las memorias, *Animus*.

Hay que regresar al momento en el que el jugador “interactúa” con el videojuego, experimentando una realidad alterna que le permite estar en el rol del personaje, conocer la historia de un personaje ficcional, e interactuar en el mundo ficcional a través del papel del personaje. Cuando el videojugador se introduce en el “mundo del juego” percibe sensaciones, adquiere conocimientos propios del videojuego, desarrolla habilidades con los controles, y construye gradualmente la realidad alternativa, hasta tener una percepción total del mundo virtual. Todas estas sensaciones y percepciones hacen parte de la interactividad entre jugador y el videojuego, la cual es definida por Navarro en el libro *El videojugador*:

El videojugador interviene desde los mandos en el mundo que se ve en la pantalla: provoca imágenes y sonidos, incidentes en el mundo imaginario del juego. (...) Si dispara, el jugador elimina enemigos. Si pasa por cierto lugar, consigue energía, auxilio o municiones. Interactividad se le llamó a esto en el lenguaje del mercado de los videojuegos. Ser interactivos sería el rasgo que diferencia a estos juguetes de otros tipos de pasatiempos audiovisuales: el jugador vive el juego, vive en el mundo del juego. (...) La publicidad de hoy presenta a los videojuegos para ser vistos, oídos y vividos por el jugador: cine interactivo, dijeron, un nuevo prodigio técnico. El videojugador no solo creería vivir lo que los actores viven en la pantalla: actuaría en tiempo real en el mundo de ficción que él mismo ponía en marcha desde la consola o el ordenador. (Navarro, 25)

Este proceso de inmersión en las realidades alternativas, el nivel de interacción que impone el videojuego, genera un reto para la adaptación: lograr mantener un tipo de interactividad propuesto desde el videojuego. Vale decir que la interactividad no es exclusiva de los videojuegos, también está en los libros, en el cine, en la música, en otras manifestaciones artísticas. Como lo señala Scott McCloud:

“the basic difference [between animation and comics] is that animation is sequential in time but not spatially juxtaposed as comics are” (1993, 7; see also, once more, Wilde 2015). While videogames can reproduce the verbal- pictorial form of comics quite easily, then, the situation is slightly more complicated when print comics attempt to remediate the interactivity and nonlinearity of videogames. While there are well- known examples such as Bryan Lee O’Malley’s Scott Pilgrim series (2004– 2010) that evoke videogame tropes, print comics that launch more ambitious attempts to integrate ludic elements tend to draw on the realm of nondigital game (Comics and videogames, 19).

A propósito de esta misma correlación, Ana Anthropy (2012) puntualiza:

The experience we call a game is created by the interaction between different rules, but the rules themselves aren’t the game, the interaction is! A game can’t exist

without a player or players: someone needs to be engaging with the rules for the experience to happen (50)

Retomando la interacción entre el jugador y el videojuego, conviene subrayar que el videojuego *Assassin's Creed* es clasificado como un juego de acción-aventura y sigilo, particularidad esta última que condiciona la dinámica de la interacción, pero también influye sobre las adaptaciones. En la novela de la editorial Penguin: *Assassin's Creed Renaissance*, hay una mayor descripción del sigilo que lleva a cabo el personaje principal. Por ejemplo, el reconocimiento del espacio en el que interactúa, para evitar ser detectado: “*Forcing himself to be calm and to think clearly, he slipped through the streets to the Piazza della Signoria, hugging its walls, and looking up*” (Bowden, 50). Asimismo, inicia un recorrido por los lugares ocultos, preferiblemente los oscuros, ya que, las sombras son la protección necesaria para llegar a su objetivo: “*The wall rising above him was sheer and giddingly high, but it was in darkness and that would be to his advantage*” (Bowden, 50); el personaje principal también revisa la presencia de las personas, y disminuye el ruido de sus movimientos al máximo:

Taking a breath and glancing round—there was no one else in this dark street—he gave a leap, took a firm hold of the wall, gripped with his toes in their soft leather boots, and began to scale upwards”. (Bowden, 51).

De la misma manera, el personaje observa su entorno y a los otros personajes, para estar alerta de que no adviertan su presencia: “*Ezio stayed motionless for a moment, until it became clear that any sound he'd made had not alerted them to his presence*” (Bowden, 52). En el videojuego el sigilo lo aprende el jugador mientras interactúa, sin embargo, en la narrativa, el sigilo es un proceso que aprende el personaje de manera gradual, y lo va explicando el narrador en el desarrollo de la trama.

El último aspecto, el sigilo, no tiene tanta predominancia en la mayoría de las entregas, debido a que el enfoque de misiones y mantener una identidad oculta está presente en la primera y segunda entrega, en las siguientes hay un enfoque en la acción y la aventura. La persona que propuso la orientación hacia un enfoque de sigilo para el juego, en las dos primeras entregas, AC 1 y 2, fue Patrice Desilets, el director creativo del videojuego.

Al propiciar el sigilo, las dos primeras entregas del videojuego llevan a que el jugador mantenga el bajo perfil, alcance a realizar las misiones y no sea detectado por los enemigos en

ningún momento<sup>4</sup>. Los libros siguen el tema del sigilo propuesto por los videojuegos, sobre todo en la entrega 1 y 2. Con el fin de explicar mejor esta expresión del tema en las entregas iniciales de la saga se pondrán algunos ejemplos de cada formato. Cabe adelantar, sin embargo, que el enfoque del videojuego se palpa en el “credo” mismo de la comunidad de los Asesinos protagonista del juego, es decir, se remarca en el centro de la narrativa. En lo fundamental, la “Hermandad de los Asesinos” se identifica por el Credo, “un código ético que niega la existencia de una verdad absoluta y que busca que los individuos sean dueños de sí mismos”. Este código prioriza “la sabiduría por encima de las restricciones morales de los hombres y establece tres normas: no asesinar a inocentes, actuar de manera sigilosa (en las sombras) y no comprometer a la Hermandad”. Estas bases filosóficas se asientan en la primera entrega de la saga, *Assassin’s Creed I* (Ubisoft, 2007).

#### Comparando adaptaciones: las versiones de Penguin y TitanBooks

El videojuego *Assassin’s Creed* fue adaptado inicialmente en dos formatos por dos editoriales: novela gráfica por Les Deux Royaumes, y narrativa por Ace Books. Cada equipo que realizó la adaptación fue seleccionado por sus proyectos anteriores, algunos cercanos a los videojuegos y al género de fantasía. El lanzamiento de la novela gráfica fue el 11 de noviembre del 2009 por la editorial francesa Les Deux Royaumes, mientras que la novela del videojuego *Assassin’s Creed* fue publicada el 16 de noviembre del año 2009 bajo el título *Assassin’s Creed. Renaissance*.

Esta última publicación estuvo a cargo de Ace Books, filial de la editorial Penguin Random House. Inicialmente una editorial independiente de Estados Unidos, Ace fue fundada por Aaron A. Wyn en 1952. Sus primeros títulos fueron recopilaciones de cuentos aparecidos en Pulp magazines, misterio, ciencia ficción y fantasía. Para la década de los cincuenta había publicado ya novelas de escritores como Frank Herbert, Philip K. Dick, Ursula K. Le Guin, entre otros. En 1996 Penguin adquiere al grupo Berkley, que tiempo atrás había comprado a Ace Books. Vale destacar que, aunque Ace Books sea una filial de Penguin, esta sigue manteniendo una identidad literaria separada.

---

El escritor encargado de esta adaptación fue Oliver Bowden, seudónimo de Anton Gill, un historiador especializado en el Renacimiento y con larga experiencia en teatro, radio, guiones para televisión, novelas y libros de historia.

Como se dijo antes, el primer título de la editorial Penguin Random House es *Assassin's Creed. Renaissance*, publicado el 16 de noviembre del 2009 para el mercado europeo, y para inicios del siguiente año en el de Estados Unidos, el 23 de febrero del 2010. Este lapso entre las publicaciones y los continentes se debió a la firma de una asociación (*partnership*) para llevar la obra a Norteamérica, un acuerdo firmado entre Ubisoft, Penguin y Ace Books. En la siguiente entrevista se evidencia el trabajo colectivo entre las tres compañías.

“We’re excited to be working with Penguin Group,” said Andy Swanson, senior director of consumer products at Ubisoft. “Assassin’s Creed Renaissance will offer the public a new and exciting way to experience the narrative world of Assassin’s Creed II. The book deal with Penguin, along with the recent Assassin’s Creed Lineage short film Ubisoft produced, is part of an ambitious strategy to bring the Assassin’s Creed franchise to multiple entertainment media. We believe that these projects developed in tandem with the games themselves provide the player with a truly immersive experience into the Assassin’s Creed world.” (jkdmedia, 2012)

Como queda evidenciado, se trató de una alianza estratégica, orientada a expandir la franquicia del videojuego a múltiples formatos, y primordialmente al libro. La alianza dio cuenta así de la centralidad, para los responsables del videojuego, de una mediatización en clave editorial, aspecto que subraya los movimientos e interacciones entre industrias distintas pero conectadas a nivel de la potencialidad comercial de los contenidos en juego, su capacidad de adaptación literaria y de allanar nuevos circuitos lectores, como los fidelizados por las historias de ciencia ficción comúnmente publicadas por sellos como Ace Books.

La versión de Ace Books fue traducida al español por la editorial La esfera de libros. Comenzaron a publicarse en España en 2010, con *Assassin's Creed. Renaissance*, a la que siguieron *Assassin's Creed. La hermandad* (2011), *Assassin's Creed. La cruzada secreta* (2012), *Assassin's Creed. Revelaciones* (2013), *Assassin's Creed. Forsaken* (2013), *Assassin's Creed. Black Flag* (2015) y *Assassin's Creed. Unity* (2015).

Las páginas siguientes comparan entonces las dos adaptaciones mencionadas: novela y novela gráfica en dos niveles: uno material y otro narrativo.

## 2.1 La novela gráfica

Cada tipo de adaptación tiene sus parámetros. En la novela gráfica el lector tiene una interacción similar a la del videojuego, están las imágenes del personaje y de los paisajes, así como, una representación de las acciones entre los personajes. Además de estos elementos, hay un aspecto importante en la relación entre el lector y la obra: la interacción, pues si bien el primero puede concentrarse en revisar e interpretar los signos representados en las viñetas, “neither the act of looking at and interpreting black marks –words or notes– on a white page nor that of perceiving and interpreting a direct representation of a story on the stage or screen is in any way passive; both are imaginatively, cognitively, and emotionally active (Hutcheon, 2006, 23)

Este tipo de interactividad experimenta en la novela gráfica en la confluencia del lenguaje visual y el textual, que contribuye a narrar la historia al lector desde otra perspectiva, con un personaje con movimientos que no se pueden alterar, tampoco controlar.

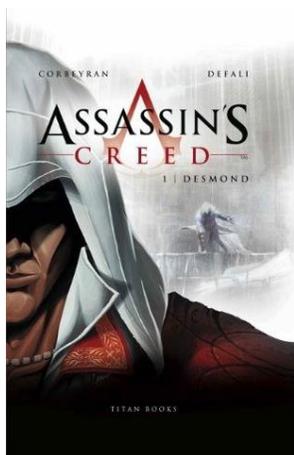


Imagen 2

En la novela gráfica el paisaje es similar al del videojuego, y los personajes comparten algunos rasgos físicos, la anatomía, la vestimenta, los objetos, entre otros. En lo que se refiere a la apariencia de los personajes y a la manera como se adapta el formato visual al impreso, hay que referirse a la portada y contraportada de la novela gráfica, en la primera aparece Altair, el personaje de las memorias; en la segunda aparece Desmond, el personaje de la realidad ficcional. El lector encuentra en la portada y contraportada los personajes más relevantes de la historia. El ilustrador no eligió una captura de pantalla del videojuego que se centre en la cara del personaje, en cambio, realizó su propia interpretación gráfica de los personajes. En la portada aparece el personaje secundario de la historia: Altair, el antepasado del personaje principal, quien lleva los datos del pasado y conoce los secretos



Imagen 1

ancestrales de la hermandad de Asesinos; la imagen del personaje conserva los rasgos ocultos. En la contraportada sí aparece Desmond, el personaje principal. Desde la presentación de la historia tenemos a dos personajes en dos planos de realidad diferentes, que comparten experiencias e información, y esto se lo hacen entender al lector desde la carátula del libro (Imagen 1 y 2).

En la novela gráfica se aprovechan los paisajes del videojuego, que se trasponen a los fondos de las viñetas, algunas veces ocupando páginas completas. Este recurso permite una relación más cercana entre el personaje y el ambiente en el que se desenvuelve y entre la novela gráfica y el videojuego. No obstante, es posible identificar algunas variaciones de interés. Por ejemplo, si en el videojuego la exploración del mapa a través de los paisajes expuestos da cuenta de un espacio limitado que después se expande, en la novela gráfica el lector se enfrenta a paisajes cerrados la mayor parte del tiempo, que no obstante recrean la existencia de una geografía mayor y eventualmente transitable.

Los escenarios en la novela son elementos representativos de los dos formatos, el videojuego y la novela; ambos tienen como punto de referencia los ambientes en los que interactúa el lector y el jugador. En *Cómo se hace un cómic*, Scott McCloud explica la relación entre el personaje y el fondo en el que se encuentra y cómo el público establece conexiones entre el ambiente y los personajes (Imagen 3).



La relación entre paisajes y personajes es un punto de encuentro para el lector, en donde conoce el lugar en el que se desenvuelve el personaje, los límites del espacio y las posibilidades de intervenir en el mismo. La mayor interacción de Desmond, el personaje principal, con el espacio es en un laboratorio, y esto se repite en la novela y en el videojuego en ambos formatos aparece en un lugar aislado, siempre con información del exterior, pero sin contacto. En el videojuego el jugador se acostumbra a estar en el espacio reducido en el que el único contacto con el exterior (un espacio abierto virtual) es a través del *Animus*, el aparato para la memoria. Los escenarios reducidos se repiten en la novela; en la celda de Desmond hay apenas una cama, un armario y un baño; en el laboratorio, ordenadores que guardan la información, el *Animus*, tres escritorios para los científicos, y las puertas de acceso y salida del laboratorio. Las personas entran y salen, pero el personaje principal está encerrado hasta el final de la novela y el videojuego, cuando es liberado y transportado a otro espacio. Por otra parte, el espacio abierto en el que el personaje explora y conoce otras regiones del mapa, le pertenece a Altair, el personaje de los recuerdos de Desmond. Altair puede recorrer los escenarios, interactuar con personajes relevantes para la historia y de desarrollar las habilidades necesarias para ser un integrante importante para la organización de los Asesinos, cosa que no le sucede a Desmond porque está encerrado en el laboratorio.

La temática de sigilo propuesta por el equipo desarrollador del videojuego se refleja en la novela gráfica, ya que se mantiene el enfoque temático en la trama y en las imágenes de la novela: el personaje femenino secundario que se comunica por teléfono (Imagen 4), el posterior engaño que le hace al personaje principal, la intromisión de uno de los asesinos para avisar de la traición del maestro hacia la orden. También las referencias a las conspiraciones, ya que el maestro de Altair mantiene todo el control de las facciones, juega con la orden de los Asesinos y de los Templarios, da órdenes a su conveniencia, para seguir con el control del mundo, y busca el objeto del poder ilimitado, el fruto del Edén. Todo esto, colabora en la imagen de un mundo con secretos que deben permanecer ocultos, y quiénes los ocultan, en este caso, son los empresarios de las grandes corporaciones, representadas por los Templarios. Los mismos con la intención de eliminar al personaje principal, justificándose en unas pruebas inexistentes de una amenaza a la orden.

La temática de sigilo en el videojuego y su representación en la novela establece un punto en común: “Videogame adaptations frequently take a known genre and work with content

from another text, in the process creating a compromise between two different traditions” (Leitch, 704)



Imagen 4

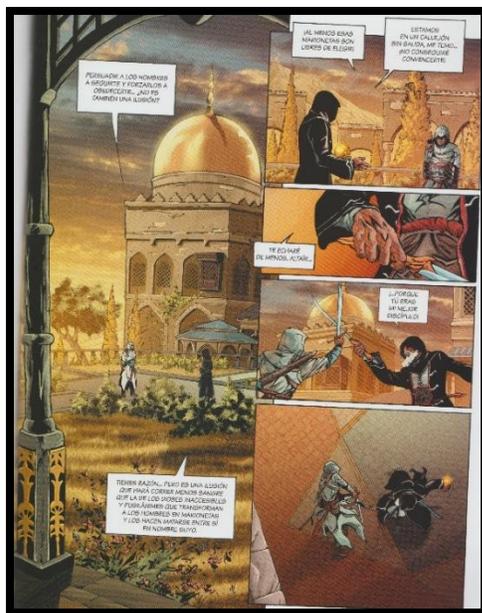
En la novela gráfica se mantienen el trabajo de inmersión y de realidades alternativas en los personajes. Tenemos la interacción entre los personajes principales en el contexto “real” de la narración, después, aparece la realidad alternativa o la inmersión en las memorias del personaje principal; sin embargo, sus memorias no hacen parte de su experiencia de vida, sino las de su antepasado, en este caso, Altair. Cuando el lector entra en esta yuxtaposición de realidades aparecen diferentes hilos narrativos en la novela, y es él quien hace el contraste en las historias, para relacionarlos y diferenciarlos.

El Animus es el aparato representado en el videojuego y en la novela gráfica, un mueble parecido a un sofá reclinado, con sensores para la columna vertebral, y para recordar las memorias del antepasado tiene un visor de cristal, ubicado al frente de la cabeza. En la novela gráfica el lector tiene dos informaciones añadidas a la historia del videojuego: los Templarios están revisando al sujeto de pruebas, en este caso es Desmond; el rapto del personaje principal es debido a la científica del laboratorio. El último dato se dará a conocer en las extensiones del videojuego.

Para explicar cómo se exponen los personajes y su interacción en uno y otro soporte vale la pena contrastar algunos episodios como el combate final del videojuego. A nivel de la historia, el combate sucede en la memoria del Desmond, el mismo que está acostado en la máquina reproductora de la memoria, *Animus*. En la batalla final hay un combate entre el personaje recordado, de nombre Altaïr, y su principal enemigo, Al-Mualim. En el videojuego, Al-Mualim cuenta con un atuendo negro y el héroe, con uno blanco. Este último debe enfrentarse además con réplicas de su enemigo como prueba, antes de enfrentarse a su original. Dentro del videojuego, este paso previo permite al jugador (y al personaje) conocer sus habilidades y saber si será capaz de triunfar.



*Imagen 5*



*Imagen 6*

El desarrollo de esta batalla facilita un juego entre los colores usados, pasando del blanco y negro representativo a la vestimenta de los personajes, al uso de colores cálidos y fríos. En el videojuego predominan, de todos modos, los colores blancos y azules, además de un filtro brillante, un complejo visual plenamente integrado en el rango de los colores fríos (Imagen 5). Del mismo modo, aparece un elemento en la interacción de los personajes: cada vez que el héroe recibe daño se tiende a desenfocar la cámara; esto para llamar la atención del jugador, para señalarle que el daño recibido afecta la visibilidad y los movimientos del personaje. En contraste, la novela gráfica expone la predominancia de colores cálidos, tonos de naranja, amarillos y rojos que acentúan la geografía en la que se desarrolla la acción; las viñetas recorren además el combate entre los personajes, enfocando detalles como las espadas, las manos, los gestos o el choque entre las armas. Todo lo anterior, está acompañado de las onomatopeyas y diálogos cortos (Imagen 6). A diferencia del videojuego, las palabras empleadas por los personajes tienden a la brevedad y la concisión. Lo mismo sucede con la duración de los combates: mientras que en el videojuego se toma un mayor tiempo para que el jugador conozca los puntos débiles del enemigo y los aproveche, en la novela gráfica el combate tiene una extensión de tres páginas. Hay que tener en cuenta que la elección de los colores no obedece al capricho de los creadores, sino, por el contrario, a las especificidades y potencialidades de cada formato. En palabras de Philip Ball, los colores cálidos proporcionan la impresión de mayor

tamaño, debido precisamente a su efecto expansivo, mientras que los fríos dan lugar a que las superficies se vean más pequeñas.

Adicionalmente, en las imágenes del videojuego hay un alejamiento de la cámara y esto, combinado con los colores, da una sensación de que los personajes se encuentran más distantes, lo que permite que el jugador pueda “descansar” mientras mueve al personaje fuera de la batalla.

Con respecto a la trama en el videojuego y su comparación con la novela hay unos puntos en común y otros en los que se diferencian: En el videojuego tenemos unos elementos del camino del héroe representados en el personaje de los recuerdos, Altaïr. Cuando aparece en el inicio del videojuego, el jugador maneja a un personaje diestro, con armas designadas y técnicas aprendidas, además de tener un rango muy alto en la orden. Sin embargo, sus decisiones equivocadas lo condenan ante la orden, por ende, tiene que morir por sus acciones, que rompieron el Credo de los Asesinos, y por hacer que la orden quede expuesta. En el momento en el que el personaje enfrenta la muerte, aparece frente a la comunidad de los Asesinos y el maestro lo hiere. En este momento el jugador percibe un cambio en el videojuego, el *Animus* interrumpe los recuerdos y la pantalla se vuelve blanca. Ahora el jugador controla a Desmond, quien está en su habitación escuchando la conversación de los científicos, la intención de ellos es usar a Desmond para hallar el objeto sagrado (en la novela gráfica el lector se entera que los Templarios querían sacar la información del personaje y después eliminarlo). El científico le solicita a Desmond que descanse para después regresar al *Animus*. Cuando el jugador vuelve a tomar el control de Desmond, regresa al *Animus* para reconectarse con la memoria del antepasado. La pantalla queda en blanco, señal de que se retoma el hilo de las memorias. Aparece Altaïr en escena, acompañado de su maestro Al-Mualim; el maestro fingió la muerte del discípulo para que aprenda todo de nuevo, y redima sus acciones frente a la orden. En este caso, el jugador tiene el mismo nivel inicial del personaje. Por otra parte, en el inicio de la novela gráfica, Altair es diestro en armas, tiene conocimiento de combate, y ubicación espacial.

## 2.2 El videojuego novelizado

Un formato también normalizado en las adaptaciones de videojuegos es el de la novelización, concepto que suele emplearse para remarcar la relación entre el lenguaje audiovisual del arte cinematográfico y el textual. No hay que olvidar la novelización a la inversa, el paso de un lenguaje cinematográfico al de novela, o textual. Sobre los tipos de novelizaciones, Sara Martín

advierde que “las novelas basadas en películas se pueden dividir en tres tipos: las nuevas novelas no relacionadas con el guion, pero basadas en los personajes creados para una película, las novelizaciones de guiones originales y las novelizaciones de guiones adaptados” (2015, 1). En el caso de los videojuegos, las novelizaciones parecen privilegiar el primer tipo señalado, toda vez que aprovechan el guion original, la historia vertebral, pero documentan mayor libertad en el tratamiento o seguimiento de los personajes.

La novelización del videojuego aquí estudiado tomó el título de *Assassin's Creed: Renaissance*, siendy fue publicada el 11 de noviembre del 2009. En esta, la narración está enfocada en la historia del personaje principal de la segunda entrega del videojuego: Ezio Auditore, quien se conecta con el personaje de Desmond, el personaje principal de la primera entrega del videojuego. La narración se concentra sobre el personaje del mundo ficcional y no hay interrupciones en la historia para explicar el uso del *Animus*. Tampoco aparece Desmond. Para ser más específico, el lector está inmerso en el mundo recreado del ancestro, de modo que la historia es independiente de la narrativa tal como aparece en el videojuego. Ya no se tiene en cuenta el *spielwelt*, lo que importa es la historia del personaje, quien a pesar de que comparte características con su contraparte en el videojuego, es otro personaje.

En la primera página, el lector encuentra la referencia a la temática con un título grande: “AVENGED”. En esta página el personaje principal genera pánico en la multitud y le advierde a su enemigo principal que el linaje Auditore sigue vivo. Con este recurso se busca generar el interés del lector, quien querrá averiguar por qué llegó el personaje a ese lugar<sup>5</sup>.

En la novela, la labor del narrador es informar al sobre el ambiente y la época en que se desenvuelven los acontecimientos. Se explica la vida en Florencia y el comportamiento en la ciudad: “Florence, in the year of Our Lord 1476, even on a jasmine-sweet evening in spring,

---

<sup>5</sup> El director creativo de las dos primeras entregas del videojuego habla en una entrevista con la revista virtual *Cactus* acerca de las motivaciones para la segunda parte del videojuego, y por qué lo enfocó en una historia de venganza:

Tenía 25 años y recuerdo que estuvo todos los días lloviendo, por lo que pasé mucho tiempo en el hotel leyendo *El Conde de Montecristo*. Esa novela es la mejor historia de venganza jamás realizada y fue una gran inspiración para hacer *Assassin's Creed II*.

Las referencias entre las historias y sus conexiones en las obras hace parte de lo que Genette teorizó en la teoría de los palimpsestos, las marcas o los signos que una obra puede dejar en otra obra. Asimismo, en las adaptaciones, hay un juego con los palimpsestos, muchas veces los creadores buscan preservar las conexiones con otras obras y con sus temáticas, para seguir desarrollando las ideas de maneras diferentes.

when you could almost forget the stench from the Arno if the wind was in the right direction, wasn't the safest place to be out in the open, after the sun had gone down" (Bowden, 2010, p.2).

La intensidad en la interacción entre los personajes es otro punto distintivo de la novelización de *Assassin's Creed*. Los personajes que hacen parte del "mundo del juego" y brindan distintos servicios al personaje principal, tales como vestimenta, alimentación, protección, medicina, son tratados con mayor detenimiento en la novela que en el videojuego, donde solamente aparecen para cumplir una función específica y rápida. El siguiente fragmento expone, para ilustrarlo, el encuentro entre Ezio y el médico en la sala de operaciones, momento donde además se introduce la atmósfera de la habitación:

(...) they reached the shadowy room, festooned with mysterious instruments and phials of brass and glass, ranged along dark oak tables and hanging from the ceiling along with clusters of dried herbs, where their family doctor had his surgery (Bowden, 2010, p. 9).

En contraste con esta descripción, el consultorio del médico en el videojuego está dispuesto al aire libre. La interacción entre el personaje principal y el médico patenta adicionalmente mayor cercanía y confianza. El motivo de la asistencia al médico, por parte de Ezio, es una pelea con otro grupo de jóvenes. En la novela se introduce inclusive la actitud del médico<sup>6</sup>:

"(...) Dottore Ceresa was not best pleased at being roused in the middle of the night, but his manner changed to one of concern as soon he had brought a candle close enough to inspect Ezio's wound in detail. (...) The doctor ignored them, washed his hands, probed the wound gently, and poured some clear fluid from one of his many bottles on to a piece of linen. He dabbed the wound with this and it stung so much that Ezio almost sprang from his chair, his face screwed up with the pain" (Bowden. 2010, p. 9).

---

<sup>6</sup> El médico de la novela hace parte de los *Cast characters*: también llamados "personajes secundarios", participan de la trama como amigos o enemigos, facilitando propiedades (objetos, armas, llaves, poderes...) o proporcionando servicios (el curandero, el tendero, el armero...), aportando información o incluso engañando. Estos personajes son esenciales en los juegos de corte narrativo (aventuras gráficas, principalmente) y en los juegos de rol (236).

Otro aspecto importante en el relato narrativo es la descripción de las características físicas de los personajes. Tanto en la novela gráfica como en el videojuego se hace innecesaria la descripción de cualquier rasgo físico del personaje o su vestimenta. Sin embargo, sí se resalta una característica física que le ayuda al personaje, por ejemplo, una capa para ocultarse, o un arma que use en una misión específica. En la novelización, una descripción del personaje, acompañada de los juicios del narrador:

“...over his dark velvet suit, his hand on the pommel of his sword. He was a passably handsome man, his looks marred by a cruel mouth and a weak chin, and though he was a little fat, there was no doubting the power in his arms and legs” (Bowden O. 2010, pp. 3-4).

Un suceso adicional que también expone con mayor detalle la novela que el videojuego es la muerte de los miembros de la familia de Ezio, condenados a la horca por Gonfaloniere. En el videojuego, los hermanos de Ezio y el padre se aparecen en la horca. El padre habla de la traición del juez y justo cuando iba a expresar palabras de venganza la escena se interrumpe por la cuerda de la horca: “You are the traitor, Uberto - And one of THEM! You may take our lives this day - But WE WILL have yours in return! I swear! We Will-”. De este modo, el personaje Gonfaloniere no permite que termine las palabras, da la orden, y los tres son colgados. Frente a este suceso, la novelización permite la extensión de la trama, elevando la agonía de los personajes cuando son colocados en el patíbulo:

“The crowd roared again. At a signal from Alberti, the hangman prepared the nooses, while two of his assistants took first little Petruccio, who was fighting back tears, to the gallows. The rope was placed around his neck as he prayed rapidly and the attendant priest shook Holy Water on to his head. Then the executioner pulled a lever set into the scaffold, and the boy dangled, kicking the air until he was still” (Bowden, 2010, p. 66).

El proceso de novelización permite al narrador imponer una imagen intensa de la muerte del hermano menor, característica favorecida por la ausencia de un recurso audiovisual sobre el cual basarse. De esta forma, se eligió un personaje cuyo desenlace señala la desesperación y las emociones en ese momento.

“Federico was next, bellowing his innocence and that of his family, struggling in vain to break loose from the guards who wrestled him towards the gallows. (...) Ezio watched as his older brother and greatest friend jolted at the rope’s end—it took longer for him to leave the world than it had taken Petruccio, but at last he, too, was still, swaying from the gallows” (Bowden, 2010, pág. 66).

La novela permite ver así el pensamiento del personaje, transmitido por el narrador omnisciente, quien a su vez lo transmite al lector: “Ezio fought with the disbelief within him—could this really be happening? (Bowden, 2010, p. 67)”. Lo que presenta el videojuego es una escena cinematográfica, que no es posible interrumpir al oprimir los botones del mando. El jugador debe entonces seguir al personaje en tercera persona, dejarse llevar por los cambios de cámara, y finalmente ver el patíbulo donde se presenta, en primer plano, el rostro de los personajes participantes.

Vale decir que este tipo de interacciones con el videojuego también son comunes en los combates. En general, estos documentan un aspecto representativo de la interacción dentro del videojuego, toda vez que el jugador puede no solamente combatir con los enemigos, conocer información y desarrollar las habilidades del personaje, tendiendo a una suerte de perfeccionamiento en el control del juego. Hay misiones o pruebas en las que el jugador tiene que salir necesariamente victorioso como requisito para continuar en la historia principal o para tener un dato importante (según los parámetros del juego) que le ayude al alcance de sus objetivos u obtener algún grado de ventaja.

En lo relativo a la presentación del libro, un último detalle puede destacarse, como son los agradecimientos del autor al equipo desarrollador del videojuego, entre los que se cuentan Desillets y otros, elemento que transmite una muy probable colaboración entre los equipos creativos del videojuego y su novela.

## Conclusiones

Los libros derivados de *Assassin's Creed* mantienen una presencia constante en el mercado editorial, tanto en la novela gráfica como en la narrativa. El éxito de su mediatización en clave editorial se palpa en la aparición de nuevas adaptaciones de otras entregas de la franquicia, y con diferentes editoriales: Penguin, Dark Horse, Titan Books, entre otros; con enfoques diversos, desde historias relacionadas con hechos históricos importantes, hasta historias totalmente ficcionales. El universo de *Assassin's Creed* seguirá extendiéndose en los próximos años, y las adaptaciones han seguido un rumbo interesante en diferentes campos, tanto el comercial, como el académico, el de fanáticos, incluyendo a los lectores que no han jugado los videojuegos y se interesan en leer las novelas.

El tema de las adaptaciones ha dado mucho de qué hablar en diferentes ámbitos académicos, ya se tienen estudios lingüísticos y semánticos de las obras. Además, los investigadores están fortaleciendo la teoría de adaptación, expandiendo las fronteras usualmente ocupadas: cine, radio, televisión, para adentrarse en los videojuegos, la cultura *gamer*, la maniobrabilidad de las obras y sus métodos de expresión. En otras palabras, el tema de la adaptación sigue estructurándose dentro de la academia, sumando teóricos que le dan forma a las ideas de los creadores de contenidos. No hay que olvidar que las adaptaciones de obras literarias y de muchas manifestaciones artísticas están presentes en los medios audiovisuales. En este momento los servicios de *streaming* están apostando por adaptar libros clásicos y novelas actuales famosas.

La interacción entre la industria editorial y la de videojuegos parece, en esta medida, natural, toda vez que se trata de industrias con grandes capacidades de comunicación, no solo a nivel literario, sino también mediático y, ante todo, comercial. Aunque carecemos de cifras globales, es evidente que la industria de videojuegos ha sumado su parte a la expansión de la editorial, sobre todo en géneros como el de la ciencia ficción, logrando establecer, en el proceso, nuevas modalidades de articulación comercial que benefician a ambos sectores. Vale recalcar que la novela gráfica y la narrativa suponen, evidentemente, géneros legitimados a nivel global. El campo editorial ha demostrado a su contraparte también sus destrezas y conocimiento histórico del mercado de lectores. La decisión de Ubisoft de poner los derechos de sus videojuegos en manos de una editorial tradicional de literatura infantil y juvenil francesa, como Glénat, o en sellos reconocidos por su herencia en el terreno de la ciencia ficción, como Ace

Books, perteneciente además a un conglomerado global, demuestra que no se trata solo de un acondicionamiento del videojuego al mundo del libro, sino de un proceso consciente de sumergir y expandir el impacto de su historia por terrenos distintos al de las consolas.

Al día de hoy, las editoriales siguen apostando a la publicación de adaptaciones de videojuegos. Algunas editoriales estructuran, incluso, *packs* con todos los libros de la saga similares a sagas literarias como Harry Potter o Juego de Tronos, seduciendo así nuevos lectores, o buscando atrapar a los jugadores fidelizados, público este último que, por lo demás, asume la historia del videojuego como un canon y puede aceptar o no las adaptaciones en virtud de su alineación con su videojuego favorito. Para el caso, aquí estudiado, puede afirmarse que la franquicia de Assassin's Creed ha sido particularmente exitosa, en ventas alrededor del mundo, hay más de 75 millones de copias vendidas, enfocándose en España, se vendieron más de dos millones de copias; las cifras anteriores, del año 2015, fueron publicadas en la web de la editorial La esfera de libros<sup>7</sup>.

---

<sup>7</sup> <https://www.esferalibros.com/noticias/llega-assassin-s-creed-unity-la-novela-de-la-saga-ambientada-en-la-revolucion-francesa-coincidiendo-con-el-lanzamiento-del-nuevo-juego-assassin-s-creed-syndicate/>

## Bibliografía

- Anthropy, A. (2012). *Rise of the Videogame Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form*. New York: Seven Stories Press.
- Bowden, O. (2010). *Assassin's Creed. Renaissance*. New York: Ace Books.
- Fernández Ruiz, M. (2021). Más Allá de la Adaptación. Assassin's Creed y los Mundos Transmediales. *Narraciones intermediales*, 103-116.
- Hutcheon, L. (2006). *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge.
- jdkmedia. (2012, Mayo 4). *Ace Books Announces Groundbreaking Novel Based on Ubisoft's Assassins Creed II*. Retrieved from Gamezone:  
[https://www.gamezone.com/news/ace\\_books\\_announces\\_groundbreaking\\_novel\\_based\\_on\\_ubisoft\\_s\\_assassin\\_s\\_creed\\_ii/](https://www.gamezone.com/news/ace_books_announces_groundbreaking_novel_based_on_ubisoft_s_assassin_s_creed_ii/)
- La esfera de los libros. (2015, Octubre 23). *Llega 'Assassin's Creed. Unity', la novela de la saga ambientada en la Revolución Francesa, coincidiendo con el lanzamiento del nuevo juego 'Assassin's Creed. Syndicate'*. Retrieved from La esfera de los libros:  
<https://www.esferalibros.com/noticias/llega-assassin-s-creed-unity-la-novela-de-la-saga-ambientada-en-la-revolucion-francesa-coincidiendo-con-el-lanzamiento-del-nuevo-juego-assassin-s-creed-syndicate/>
- Leitch, T. (2008). Adaptation, the Genre. *Adaptation*, 106-120.
- McCloud, S. (1995). *Cómo se hace un cómic. El arte invisible*. Barcelona: Ediciones B.
- Navarro, J. (2017). *El videojugador. A propósito de la máquina recreativa*. Barcelona: Anagrama.
- Planells, A. J. (2015). Game & Play. In D. Aranda, S. Gómez, V. Navarro, A. J. Planells, & D. Aranda (Ed.), *Game & Play. Diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico* (p. 324). Barcelona, España: Universitat Oberta de Catalunya.
- Rauscher, A., Stein, D., & Thon, J. N. (2020). *Comics and Videogames. From Hybrid Medialities to Transmedia Expansions*. London: Routledge.
- Vic. (2011, 07 11). *La Esfera de los Libros presenta "Assassin's Creed. La Hermandad"*. Retrieved 2022, from Via News 22: <https://via-news.es/la-esfera-de-los-libros-presenta-qassassins-creed-la-hermandadq/>
- Wikipedia. (2022, April 27). *Ace Books*. Retrieved from Ace Books from Wikipedia, the free encyclopedia:  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Ace\\_Books#1953%E2%80%931963:\\_Genre\\_specialization](https://en.wikipedia.org/wiki/Ace_Books#1953%E2%80%931963:_Genre_specialization)