



Universidad de Oviedo

**Universidad de Oviedo**  
**Facultad de Filosofía y Letras**

Don Quijote, del texto al videojuego

**TRABAJO FIN DE GRADO**  
**GRADO EN LENGUA ESPAÑOLA Y SUS LITERATURAS**

**NOEMÍ REY GARCÍA**

**TUTORA: MARÍA FERNÁNDEZ FERREIRO**

**Curso 2022-2023**

**Junio 2023**

## Contenido

1	Introducción.....	2
2	Los videojuegos.....	3
2.1	Contexto histórico.....	3
2.2	Elementos comunes entre literatura y videojuegos.....	4
2.3	Elementos específicos del videojuego.....	8
3	Videojuego como recurso didáctico.....	10
4	El <i>Quijote</i> en las aulas.....	12
5	Adaptaciones.....	15
5.1	Tipos de adaptaciones.....	15
5.2	Ejemplos de adaptaciones.....	16
6	<i>Donkey Xote</i> , la película.....	17
6.1	Argumento.....	18
6.2	Estructura.....	20
6.3	Personajes.....	21
7	<i>Donkey xote</i> : el videojuego.....	25
7.1	Análisis videolúdico.....	25
7.1.1	Narrativa preposicional en <i>Donkey Xote</i> .....	25
7.1.2	Relato jugable y relato no jugable.....	25
7.1.3	<i>Gameplay</i> .....	27
7.1.4	Retronarrativa en <i>Donkey Xote</i> .....	28
8	Fidelidad a la obra.....	29
8.1	Personajes.....	29
8.2	Argumento.....	31
9	Conclusión.....	33
10	Bibliografía.....	35

# 1 INTRODUCCIÓN

La intención con este trabajo es la de sopesar la posibilidad del empleo de videojuegos para el estudio de la literatura clásica. Como muestra a comentar se ha elegido la obra magna de Miguel de Cervantes en contraste con el videojuego *Donkey Xote* lanzado en 2007 y con la película infantil realizada por José Pozo *Donkey Xote* a partir de la cual se desarrolló el juego.

Para poder hacerlo será necesario establecer unas bases comenzando por los elementos narrativos específicos que tiene un videojuego para entender si es posible transmitir una historia con la misma fuerza que lo hacen los medios tradicionales (libros, representaciones teatrales, películas...). Así como comentar también aquello que tienen en común este nuevo medio y la literatura tradicional. Se tratará brevemente el uso de videojuegos como recurso didáctico y serán comentados casos que llevan a pensar en ellos como raíz de eventos terribles o de trastornos mentales en los jóvenes, pero también qué beneficios podrían aportar al alumnado y al profesorado, si es posible aplicarlo en distintas áreas de conocimiento. Para ello se tomarán estudios en los cuales se analiza el impacto que estas actividades tienen en el desarrollo de competencias de los estudiantes. Además, para terminar de asentar las ideas de partida se comentará también desde cuándo el *Quijote* es lectura obligada para los jóvenes españoles, qué enseñanzas se buscaba extraer de él, a qué edades se introducía su estudio y de qué manera, si se tomaban adaptaciones o se estudiaba el original. Lo siguiente será ver qué es una adaptación y qué tipos existen en función de lo que se quiera representar.

Una vez comentadas estas cuestiones se pasará al análisis tanto del videojuego como de la película, así como de la fidelidad que estos mantienen respecto a la obra original. El análisis de la película será importante pues el videojuego no está realizado en base a la novela sino a la animación de José del Pozo. Tratándose de una novela canónica de la literatura española cabe pensar que, si bien en toda adaptación se toman licencias, tanto la película como el videojuego no solo mantendrán la esencia, sino que abordarán los puntos más importantes y representativos a fin de acercar el clásico al público infantil hacia el que va dirigido.

Como punto final se desarrollarán las conclusiones sobre si el videojuego sería una manera válida de presentar un libro tan importante en nuestra cultura como lo es *El Ingenioso Hidalgo don Quijote de la Mancha*.

## 2 LOS VIDEOJUEGOS

### 2.1 CONTEXTO HISTÓRICO

La historia de los videojuegos se remonta a la década de 1950 cuando un joven inglés decidió que, para su tesis en la carrera de matemáticas, hablaría de la posibilidad de interacción entre un ordenador y un humano. Presentó ante sus profesores lo que hoy se considera el primer videojuego de la historia: *OXO*, el cual consistía en el famoso juego de tres en raya digitalizado, de manera que el jugador tenía que enfrentarse al ordenador para intentar ganar (Gavalda y Navarro, 2011).

A partir de ese momento esta nueva forma de entretenimiento fue evolucionando a la vez que otros sectores para ir sacando el máximo potencial posible siempre. Mientras más refinados se volvían los *softwares*, más complicadas podían ser las dinámicas de los juegos, ya que existían muchas más formas de moverse por la pantalla o de interactuar con el entorno. Cuanto más específico se volvía el *hardware* y, por tanto, los periféricos con los que se dirige lo que pasa en la pantalla, más control podía tener el jugador sobre lo que sucedía. Llegó un momento donde comenzó la creación de máquinas exclusivas para jugar siendo el inicio de las recreativas y, más adelante, las primeras consolas personales, las cuales se conectaban a la televisión o al ordenador. Desde *OXO* hasta la fabricación de la primera consola portátil con el juego *Auto Race* solo tuvieron que pasar 24 años, una verdadera muestra no solo de la velocidad de adaptación de este ámbito, sino también de la acogida y recibimiento que tuvo en la sociedad.

Junto con el avance tecnológico también fue necesaria una mayor complejidad respecto a la finalidad y el argumento que debían presentar ante el público. Juegos como *Pac-Man* introducían un personaje principal y una pseudohistoria, pero fue el videojuego *Mario Bros* (1985) el primero en crear un mundo con un objetivo claro y variedad de personajes y enemigos, además de una historia que le era presentada al receptor en la parte trasera de la caja que decía:

Un día el reino de las pacíficas personas Champiñón fue invadido por Koopa, una tribu de tortugas famosas por su magia negra. Las calladas y pacíficas personas Champiñón fueron convertidas en simples piedras, ladrillos y hasta plantas y el Reino Champiñón cayó en la ruina.

La única que podía deshacer este hechizo mágico en las personas Champiñón y regresarlas a la normalidad era la princesa Toadstool, la hija del Rey Champiñón. Desafortunadamente ella está en manos de Bowser, el rey de los Koopas.

Mario se entera de los apuros de las personas Champiñón y se embarca en una aventura para liberar a la princesa del malvado Koopa y restaurar el reino caído de las personas Champiñón.

¡Tú eres Mario! ¡Dependerá de ti rescatar a las personas Champiñón de la magia negra de Koopa! (Tezuka & Miyamoto, 1985).

Desde ese momento hasta el día de hoy los videojuegos han evolucionado a pasos agigantados, tanto en narrativa como en gráficos como en la manera de jugarlos pasando de controlar un mando a introducirte en el mundo ficcional a través de la realidad virtual.

## 2.2 ELEMENTOS COMUNES ENTRE LITERATURA Y VIDEOJUEGOS

Tanto la literatura como los videojuegos comparten una base sustentada en la narración.<sup>1</sup> La RAE define *narración* como «la acción y efecto de narrar»<sup>2</sup> y *narrar* como «contar, referir lo sucedido, o un hecho o una historia ficticios».<sup>3</sup> La narración es tremendamente importante en la sociedad pues, a parte de entretener e informar, también sirve para que los hombres progresen y perfeccionen la comunicación entre ellos.

Algunos de los elementos más comunes que comparten estos dos ámbitos son (Rodríguez, 2015):

- La literatura ergódica: si bien es un tipo de literatura y no un elemento como tal es interesante analizarla bajo esta luz porque su mecánica es empleada en el desarrollo del videojuego. Requiere que el lector se esfuerce un poco más de lo habitual para poder adentrarse en la historia. Este concepto va fuertemente

---

<sup>1</sup> Aunque existen ciertas características compartidas por ambos medios no se puede olvidar que, en los videojuegos, existe un componente llamado *retronarratividad*, que será explicado en el próximo apartado y que cambia la manera en la que estos rasgos son presentados ante el público.

<sup>2</sup> Real Academia Española, s.f., definición 1.

<sup>3</sup> Real Academia Española, s.f., definición 1.

ligado al de *cibertexto* ya que es importante la participación del receptor pues sus decisiones afectan al rumbo que toma el texto.

Según Aarseth en su libro *Cybertext - Perspectives on Ergodic Literature* (1997), este modelo puede derivar en tres posibilidades distintas:

- Unicursales: no existe capacidad de decisión, solo hay un único camino que te lleva a una única salida.
  - Multicursales: también llamados laberintos en los que el lector o jugador debe transitar sorteando obstáculos, resolviendo puzzles o simplemente tratando de evitar los callejones sin salida; aun así, el final es único y aunque cada uno puede disfrutar de la experiencia a su manera compartirá el desenlace con cualquier persona que también haya disfrutado de la narración.
  - De Red: valiéndose de los hipertextos<sup>4</sup> presentan un mundo con infinitud de posibilidades que el receptor tiene a su disposición para avanzar en la historia o resolver algún problema planteado.
- El autor y receptor implícito: se llama autor implícito a la voz presente dentro de la estructura de la novela que transmite mensajes que ayuden a la interpretación de la historia, ofrece detalles del discurso de forma metanarrativa, comenta sobre los personajes y proporciona información adicional (Villanueva, 1989). El receptor implícito es la persona ideal a la que debería llegarle el producto, ya sea una novela o un videojuego.
  - El narrador: quien cuenta los hechos, puede ser o no un personaje y existen múltiples tipos de ellos. En la literatura siempre vamos a encontrar al menos un narrador que relate los hechos, en un videojuego puede existir la figura del narrador como ente externo, pero no es lo más común ya que el jugador se convierte más o menos en su propio narrador al tener la capacidad de transitar por la historia de la manera que desee.
  - El punto de vista: consiste en la manera en la que la historia es contada, cuántos detalles se dan, el orden en el que las cosas son narradas, qué tiene permitido ver o saber el público y qué no. En la literatura todo esto es decidido por el escritor,

---

<sup>4</sup> «Puntos que pueden teletransportar a otros puntos del mismo plano» (Martín, 2015).

quien elige qué se comunica y qué no, así como en qué momentos se hace; en un videojuego, en un gran porcentaje de tiempo será el jugador quien elija a dónde ir, a dónde mirar, con qué interactuar y qué información es mirada con más detenimiento y cual no.

- El simbolismo: uso de metáforas y símbolos para expresar ideas o emociones que no se pueden describir de manera literal, ayuda a sobreentender ciertos significados. La manera en la que Lorca expresaba la vida a través del agua en movimiento (ríos, mares...) y la muerte en el agua estancada (pozos, charcas...); en los juegos esto cambia un poco, pero mantiene la esencia. Un ejemplo sería el del juego *Celeste*, el cual trata el tópico de la depresión y resultan muy recurrentes a lo largo de la historia las figuras del espejo y los ojos; de esta manera se transmite la idea de sentirse juzgado constantemente y a la vez lo duro que se hace para muchas de las personas que padecen esta enfermedad mirarse a sí mismos.
- La trama: es la manera en la que el resto de los elementos que están presentes en la narración se entrelazan y crean conexiones entre ellos. En la literatura es el autor el que tiene total poder de decisión en ella, pero en el videojuego es el jugador el que elige cómo resolver la historia e incluso si prefiere enfocarse en la trama principal o, en su lugar, ir completando las misiones secundarias que se le ofrecen a fin de conseguir la experiencia completa.
- Los géneros: de la misma manera que se puede clasificar una obra literaria en base a su estructura y su temática se puede hacer lo mismo con los videojuegos, aunque bien es cierto que los géneros literarios no tienen nada que ver con los videolúdicos. Un libro puede ser clasificado, en función a cómo está escrito, en épica, lírica y drama (Aristóteles, 1984) un videojuego será clasificado en base al modo en el que hay que jugarlo, teniendo como géneros las aventuras gráficas<sup>5</sup>,

---

<sup>5</sup> *Aventura gráfica* es un tipo de videojuego en el que el jugador debe resolver acertijos a través del diálogo con otros personajes u objetos situados por el escenario.

los juegos de plataformas<sup>6</sup>, los *shooters*<sup>7</sup>, los juegos de acción<sup>8</sup>, de estrategia<sup>9</sup> o deportivos<sup>10</sup> entre otros.

- El contexto argumental: es algo sumamente importante pues ayuda a situar la narrativa de cara a un público adecuado a ella y así poder sacar el máximo rendimiento posible. *Mafias, zombis, guerras, búsquedas del tesoro, secuestros, problemas interpersonales* son algunas de las temáticas recurrentes tanto en lo físico como en lo digital.
- La estructura: en ella se encuentran las partes principales de cualquier narración como son el planteamiento, el nudo, el desenlace y los puntos de giro, todo ellos comunes en cualquier tipo de narrativa. Desde un cuento infantil de una página hasta una saga entera, desde un juego que dura dos horas hasta una colección entera de títulos, si expone una narración contará con estos elementos.
- El escenario: no se trata solo de la localización en la que se situarán los distintos momentos de la historia, sino que también ayuda al receptor a comprender el tiempo en el que transcurre y el contexto en el que se encuentra el personaje. En la literatura es presentado por medio de la descripción y en los videojuegos, al igual que en el cine, no es necesaria esta descripción ni la total imaginación del receptor pues se transmite visualmente.
- El tiempo: no se trata de la época en la que se sitúa la historia, sino el arco temporal en el que transcurre. Si bien en la literatura el tiempo es inamovible existen algunos videojuegos (siendo la minoría) en los que la historia sucede a tiempo real. De este modo cuanto más tardes en finalizarlo, más tiempo habrá pasado en él también.

---

<sup>6</sup> *Juego de plataformas* es un tipo de videojuego en el que el jugador avanza caminando, corriendo o trepando a lo largo de una sucesión de plataformas mientras esquiva enemigos y recoge objetos por el escenario.

<sup>7</sup> *Shooter o videojuegos de disparos* es un tipo de videojuego en el que el jugador porta un arma y puede utilizarla en cualquier momento. Puede ser presentado de diversos modos, ya sea en un contexto de guerra o de espías, entre otros.

<sup>8</sup> *Juego de acción* es un tipo de videojuego en el que el jugador debe hacer uso de sus habilidades (tiempo de reacción, rapidez y destreza) para avanzar por la historia. Por lo general se trata de juegos que incluyen la violencia en mayor o menor grado.

<sup>9</sup> *Juego de estrategia* es un tipo de videojuego en el que el jugador debe planear qué va a hacer usando su inteligencia y su capacidad de gestión para alcanzar los objetivos planteados.

<sup>10</sup> *Juego deportivo* es un tipo de videojuego en el que el jugador podrá simular que está compitiendo en algún deporte (desde fútbol hasta competiciones de *skate*), teniendo que adherirse a las normas y funcionamiento de la actividad en cuestión.



- Los personajes: elemento principal de una narración, sin ellos no sería posible la trama. En los videojuegos como en la literatura se puede contar con un protagonista, un antagonista y muchas veces personajes secundarios e incluso extras. En los dos medios es posible seguir de cerca solo al protagonista o también estar enterado de lo que sucede con otros personajes y que ayudan a completar el relato.
- El conflicto: aquello que mueve a los personajes, afecta directamente a la trama y que la ayuda a avanzar y desarrollarse. Es compartido por los dos métodos de narración aquí nombrados.

### 2.3 ELEMENTOS ESPECÍFICOS DEL VIDEOJUEGO

Los videojuegos cuentan con ciertos elementos o mecanismos exclusivos de ellos y que los distinguen del resto de ofertas en el entretenimiento. En este estudio se tratarán cuatro de estos aspectos (Rodríguez, 2015: 7-8, 58-60).

En primer lugar, se encuentra la *retronnarratividad*. La manera en la que autor y receptor interactúan no es igual en el medio escrito que en el audiovisual. De hecho, la manera en la que el autor y el receptor pueden interactuar en los videojuegos es, prácticamente exclusiva. El jugador tiene la opción de modificar el mensaje de manera que le es posible construir un argumento propio en función de lo que se le es presentado, esta posibilidad del receptor para modificar el mensaje a su gusto es la *retronnarratividad*. Aun así, no todos los juegos están diseñados de la misma manera, ni con las mismas posibilidades de cambios por lo que la *retronnarratividad* se verá directamente afectada por la flexibilidad que le hayan querido imprimir sus creadores. Existen diversas maneras en las que el receptor puede moldear un videojuego: desde manipular el aspecto del personaje o del escenario, como por ejemplo en el juego *Little Big Planet* (2008) y sus secuelas posteriores. Asimismo, en entregas como *Heavy Rain* (2010) las decisiones que el individuo toma a lo largo de la aventura influyen directamente en su desarrollo y su final, de manera que se puede volver a jugar y experimentar un desenlace distinto. También existen juegos, pocos, que no solo permiten cambiar el aspecto del personaje y lo que haces o no en el transcurso de la historia la va modificando, en algunos juegos como *Skyrim* (2011) es posible además seleccionar qué tipo de personaje quieres controlar, se ofrecen varias

opciones y en función de la seleccionada el protagonista tendrá potenciadas unas habilidades u otras.

El segundo elemento es de origen griego: la *paideia*. Es el proceso de aprendizaje que experimenta el jugador a lo largo de la historia y es propiciada por los espacios, objetos, otros personajes... y cómo el jugador se relaciona con ellos. Lo interesante de esto es que las interacciones no siempre están motivadas por el avance de la trama, en ocasiones los jugadores utilizan su entorno por pura diversión. El juego *The Awesome Adventures of Captain Spirit* (2018) se desarrolla en una casa con multitud de objetos con los que se puede interactuar, un ejemplo de esto es un ordenador, el cual ofrece multitud de posibilidades desde leer un cómic, jugar algún minijuego o encontrar una contraseña necesaria para el avance.

El tercer concepto que se va a tratar es el de *gameplay*, socialmente se concibe como la demostración de un videojuego mientras alguien lo juega; normalmente estos *gameplays* se consumen en forma de vídeo, ya sea en diferido o en directo. La definición técnica, por el contrario, es que «la dinámica o mecánica del juego (...) es el pilar básico del diseño en cuanto a jugabilidad, un esqueleto, sobre el cual el juego se complica y va cambiando su aspecto según avanza» (Rodríguez, 2015). En el videojuego del 2022 *Elden Ring* los episodios terminan con un combate contra un jefe<sup>11</sup>, antes de este enfrentamiento el jugador se encuentra con un punto de guardado en forma de punto de luz sobre el suelo, de esta manera se consiguen dos cosas: el jugador conoce que se está a punto de avanzar de nivel y en caso de que pierda contra el jefe no tiene que repetir todo el camino hasta él.

El cuarto y último elemento es el *ludus*, el placer de jugar. En él está implícito el concepto de victoria y derrota, hay unas normas y limitaciones impuestas que obligan al jugador a esforzarse por salir vencedor de los retos. Es fundamental que el jugador obtenga pequeños momentos de satisfacción para que esté motivado a continuar, aunque la dificultad se intensifique de manera gradual.

---

<sup>11</sup> Los *jefes* o *boss* en los videojuegos son los enemigos finales, son más fuertes que el resto de los enemigos durante el nivel. También es más difícil derrotarlos.

### 3 VIDEOJUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO

Aún existen muchos prejuicios respecto a los videojuegos y su implicación en la violencia entre los jóvenes, sin embargo, se están empezando a considerar también como una herramienta de apoyo para numerosos campos, desde el área del conocimiento hasta ayudar en la recuperación de alguna enfermedad.

Son muchas las ocasiones en las que figuras públicas como políticos salen a aseverar que acontecimientos como tiroteos a escuelas, a centros religiosos o actos contra progenitores son causados por los videojuegos y la violencia de la que hacen gala. Casos tan conocidos como el de Columbine en 1999 fueron atribuidos a *Doom*, lanzado en 1993 y, el cual trataba de un *shooter* en el que tienes que derrotar enemigos salidos del mismo infierno mientras tratas llegar a una base en Marte. Es cierto que existen crímenes en los que el móvil es, en efecto, algo relacionado con un juego electrónico; en 2007 un joven de 16 años llamado Daniel Petric disparó a sus padres durante una cena porque le habían escondido el juego Halo 3 debido a su adicción a él.

Sin embargo, son numerosos los estudios que desmienten estas creencias de una relación directa entre videojuegos y violencia, incluso los hay que defienden sus beneficios. Uno de ellos podría ser el liderado por Fabiola Sáez-Delgado (2022), en el que la autora analiza los beneficios obtenidos en las distintas áreas de conocimiento gracias al uso de estos recursos digitales en los institutos.

Numerosas habilidades pueden ser mejoradas por aquellas personas que jueguen de manera asidua sin llegar a una adicción. La toma de decisiones, reaccionar bajo presión o la rapidez al procesar información son algunos de los beneficios que los jugadores pueden experimentar en sus habilidades mentales. Respecto a habilidades físicas se puede apreciar un aumento de los reflejos, mayor vista periférica, mayor distinción de colores, puntería... No solo eso, sino que además los videojuegos empiezan a usarse para tratar condiciones médicas de índoles diversas: existen estudios que defienden el empleo de videojuegos para mejorar la condición médica de algunos pacientes con, por ejemplo, esclerosis múltiple valiéndose de consolas como la Wii para mejorar sus niveles de equilibrio. (Parra-Moreno, Rodríguez-Juan y Ruiz-Cárdenas, 2017).

Fijando la vista en el campo de la educación es normal observar a niños en edad escolar aprender a través de juegos, ya sean digitales o analógicos, pero a la vez que esos niños crecen la importancia que adquieren los juegos en su educación empieza a disminuir.

Son numerosos los estudios y los libros que se han publicado defendiendo la importancia de que los estudiantes adquieran conocimientos mediante el entretenimiento. Estudios como los de Iván Mielgo Conde junto con Sara Seijas Santos y Mario Grande de Prado (2022) afirman que, desde primaria hasta secundaria los estudiantes se ven grandemente beneficiados cuando trabajan las distintas áreas de estudio a través de nuevas dinámicas.

Si bien es cierto que Matemáticas es el campo considerado más proclive para enriquecerse de este nuevo método de trabajo (Sáez Delgado, 2022), las Humanidades ven más difícil la inclusión de los videojuegos como recurso didáctico ya que en ellas se fomenta la subjetividad y el pensamiento crítico, cosas que pueden escasear en las plataformas digitales. La Lengua y la Literatura pueden ser potenciadas, aun así, desde la comprensión lectora hasta el acercamiento a lecturas que han sido adaptadas (comentadas en el Apartado 5), pasando por la posibilidad de crear ellos sus propias historias y personajes y el análisis crítico de la historia presentada.

España es uno de los países que más potencian el uso de videojuegos en las aulas en el mundo (Rojas García, Sáez Delgado, Badilla Quintana y Jiménez Pérez, 2022) valiéndose de los llamados juegos educativos. Para que un juego sea considerado educativo debe cumplir al menos cuatro cualidades que son la inclusión de reglas, establecer objetivos a cumplir, contar una historia e incluir algo de fantasía.

En su libro *La educación, puerta a la cultura* (2013), Jerome Bruner expone algunas de las competencias que se verían potenciadas respecto a lo narrativo por el uso de los videojuegos en las aulas, algunas de ellas serían:

- La comprensión de la estructura como tiempo significativo, que no se ve condicionado por un reloj sino por los acontecimientos relevantes que suceden.
- Entender que todo lo que sucede está motivado por alguna razón que no necesita ser casual, las creencias, valores o deseos son algunos de los motores en la narración.

- Diversidad en la comprensión ya que ninguna historia se interpreta igual por todos los receptores, hay muchos caminos mediante los que llegar al destino tanto en la vida como en el juego.

- Discernir que el argumento se centra en un problema en torno al cual gira la historia y las acciones de los personajes.

- Entender que la vida no es un conjunto de historias independientes, sino que se entrelazan unas con otras ampliando las opciones narrativas.

La manera de entretenerse ha evolucionado enormemente, así como la música pasó de tocarse con huesos a los sintetizadores o la cocina dejó atrás el fuego por la inducción. La educación tiene el deber de ayudar al estudiante a alcanzar ciertos objetivos y habilidades, pero los caminos para hacerlo pueden ser diversos y presentar los conocimientos de manera cercana e interesante para ellos ayudaría enormemente a lograr los objetivos deseados.

#### 4 EL QUIJOTE EN LAS AULAS

El *Ingenioso Hidalgo don Quijote de la Mancha* lleva estando presente en las aulas españolas desde el siglo XVIII y se ha mantenido hasta el año 2023 sin que esta situación tenga visos de cambiar en un futuro cercano. De hecho, existen testimonios del ingreso del libro a la educación con ediciones económicas con ilustraciones talladas en madera en el año 1750 por Juan de San Martín (Mendieta, 1999).

Algo más tarde, en el siglo XIX, la educación se sustentaba en dos pilares: la educación moral o religiosa y la educación literaria, por eso resultaba fundamental hacer una buena elección de los libros que se iban a ofrecer a los niños, ya que a través de ellos aprenderían acerca de otras áreas de conocimiento que no tenían un peso tan importante en las escuelas (López-Ríos y Herrero, 1995) En el año 1856 se publicó una circular en la cual se incluían una serie de recomendaciones acerca de qué obras literarias podrían ser de utilidad en las aulas de educación primaria, entre ellas se encontraba el libro de Fernando de Castro el *Quijote de los niños y para el pueblo, abreviado por un entusiasta de su autor, Miguel de Cervantes* (1856). El libro, que terminó por abreviar su título a el *Quijote de los niños y para el pueblo*, fue la primera edición conocida de una adaptación del clásico

español concebida específicamente para los más pequeños. Desde ese momento surgieron una gran cantidad de ediciones que buscaban adaptar la obra de Miguel de Cervantes para ser usada en los centros (Sotomayor, 2005).

Ya en el siglo XX, concretamente en 1920 se implanta por medio de un decreto del Gobierno la obligatoriedad de la lectura del clásico cervantino, dejando de ser una recomendación para pasar a ser una imposición. Antes de esta ley ya había habido intentos de imponer la lectura, los cuales no prosperaron; sin embargo, si se trabajó en esa línea en el sentido que se recomendaba el *Quijote* como material de apoyo de los docentes (López-Ríos y Herrero, 1995).

Desde un inicio surgieron dos bandos en función de si se estaba a favor de la lectura de el *Quijote* en los centros educativos y los que no.

En el lado favorable del debate se encontraban algunos pedagogos como Saturnino Calleja o Ezequiel Solana; políticos como Eduardo Vincenti o escritores tan reconocidos como Antonio Machado. Estos intelectuales entendían que la lectura del libro cervantino tendría grandes beneficios para los estudiantes como podían ser fomentar la afición a lo clásico (sobre todo a los clásicos nacionales); aprenderían léxico, refranes, moralidad; lo podrían usar como una enciclopedia para todo tipo de áreas o como un manual de pedagogía; se afirmaba incluso que ayudaría en aspectos como la higiene de los más pequeños. Vincenti defiende que, al igual que la Biblia es el libro sagrado de la Iglesia, el *Quijote* debería ser considerado el libro sagrado de las escuelas (López-Ríos y Herrero, 1995).

Posicionados en contra de la inclusión del clásico español en la vida estudiantil se encontraban los maestros y pedagogos Antonio Cremades, Carmen García de Castro y Juan Antonio Onieva; el periodista Antonio Zozaya; el filósofo José Ortega y Gasset o el gran escritor Miguel de Unamuno. Los motivos de su rechazo son pocos, pero fundamentales. En primer lugar, a los jóvenes les aburre la lectura obligada de una historia que fue escrita en 1605 y ven alejada a su realidad; además no se adapta a las necesidades de los pequeños. Dos de los defensores de esta posición van un poco más allá: para Carmen García de Castro el *Quijote* era solo una prueba de que si las mujeres leían demasiado (de cualquier tipo de lectura) se volverían locas como le pasó al protagonista de la obra; para Unamuno, la educativa era la peor de las aplicaciones que

se le puede dar a la novela más famosa de Cervantes ya que, para poder acercarla a los estudiantes, muchos abogaban por modificarla y esto es algo que, para él, era impensable (López-Ríos y Herrero, 1995).

En el siglo XXI los jóvenes siguen leyendo *El Ingenioso Hidalgo don Quijote de la Mancha* como parte de su currículum escolar y el debate acerca de su utilidad y su adecuación a edades tempranas sigue presente. Blanca Hernández (2016) postula que uno de los mayores problemas que presenta el escrito es su vocabulario complicado. Por ello propone como la mejor la solución para que los adolescentes se sientan más cercanos a textos de estos tiempos es invertir cronológicamente la presentación de obras clásicas de la literatura española, en lugar de comenzar por la Edad Media e ir avanzando en el tiempo es posible que, si se comenzase por obras contemporáneas y se fuese retrocediendo en el tiempo a partir de ahí los jóvenes estarían más familiarizados con las técnicas y léxico empleados y generarían un mayor interés de cara a su lectura.

La investigadora comenta también que el objetivo primordial de la obra es «hacernos reflexionar sobre nuestro mundo» (Hernández, 2016: 20), por lo que si los alumnos pudiesen identificarse con el hidalgo su interés aumentaría. Esa identificación se hace buscando su comparación con personajes reales que les ayuden a percibir de una manera más cercana las ideas y principios que presentaba el caballero:

Igual que don Quijote, podríamos pensar que Martin Luther King fue un loco al pensar que podía erradicar la desigualdad entre negros y blancos, y también lo es el programador Richard Stallman por defender la creación del software libre. ¿Están locos estos personajes? (Hernández, 2016: 20).

Otra idea que presenta a favor de conseguir la reflexión desde los pupitres es extrapolar los conflictos o dilemas ante los que se ve enfrentado el protagonista nuevamente a la sociedad actual, lo que hará pensar a los estudiantes y hacer que intenten adentrarse en la cabeza del personaje.

Si tuvieras poder para cambiar nuestra sociedad, ¿qué mejorarías? En una sociedad tan pragmática como la nuestra ¿tiene sentido la existencia de un personaje tan altruista? ¿Lucharía don Quijote en nuestra época por evitar los desahucios o por conseguir la igualdad de derechos entre hombres y mujeres? (Hernández, 2016: 21).

Así, aboga por reducir el gran salto contextual que existe entre la sociedad del siglo XXI y la del siglo XVII. No solo es importante el acercamiento de las ideas, a la par hay que modificar el modo en que se recibe la historia.

El *Quijote* cuenta con más de 150 ediciones. Desde el lanzamiento de el *Quijote de los niños y para el pueblo, abreviado por un entusiasta de su autor, Miguel de Cervantes* (1856) por Fernando de Castro surgieron numerosas versiones que se presentaban como las ideales para su incursión en las aulas. Con el paso de los años los niños comenzaron a leer también fuera de los colegios, esto propició que se empezasen a ver versiones infantiles, adaptadas para los niños, pero no solo fue mediante nuevas versiones que la obra magna de Cervantes fue acercada a los más pequeños: representaciones teatrales, álbumes de cromos, series de televisión, películas o videojuegos (Sotomayor, 2005).

## 5 ADAPTACIONES

Al inicio de su trayectoria el entretenimiento digital bebía de diversas fuentes para desarrollar sus historias y atraer al público. Para eso tomaban películas o libros en los que basarse para crear historias nuevas o directamente recrearlas, los adaptaban.

La RAE define *adaptar* como: «Modificar una obra científica, literaria, musical, etc., para que pueda difundirse entre público distinto de aquel al cual iba destinada o darle una forma diferente de la original». <sup>12</sup> El guionista Eugene Vale (2014) prefiere *transformar* que *adaptar* ya que al transformar estas cogiendo la esencia de aquello que deseas plasmar y creas algo nuevo en base a ello; no es simplemente reescribirlo para otro medio.

Las adaptaciones llevan entre nosotros desde hace muchos siglos; en un inicio se pasaba de una obra literaria a su representación en escena o una obra clásica se reformulaba en otro nuevo texto, con el paso del tiempo también se empezó a llevar al cine y más adelante acabó llegando a los videojuegos. Asimismo, a medida que aparecían nuevos medios en los que representar la literatura, también se comenzaron a dar los primeros casos en los que los libros eran la adaptación de historias provenientes de otros medios.

### 5.1 TIPOS DE ADAPTACIONES

Es necesario comentar que no todas las adaptaciones siguen los mismos fundamentos y hay varios tipos. David Esteban Cubero (2017) tiene un apartado en su curso de guion

---

<sup>12</sup> Real Academia Española, s.f., definición 3.



en el que habla de ellos, se comentará en función al campo de las adaptaciones audiovisuales.

- *Adaptación*: se busca la mayor exactitud en relación con el original de manera que no cambian ni el argumento, ni la línea temporal, ni la ubicación, ni mucho menos los personajes.
- *Basado en*: es posible moldear la historia, pero sin cambiar su esencia pues es imprescindible reconocer la obra primitiva. El desenlace puede ser cambiado, así como omitir o alterar ciertas partes.
- *Inspirado en*: se toma como base alguna circunstancia o individuo propio del texto y, a partir de eso, se construye un nuevo esquema para contar la trama. No se cambian todos los rasgos, algunos como la ubicación o el tiempo por ejemplo siguen siendo los mismos para que el original no se pierda por completo.
- *Recreación*: partiendo del eje temático que se moldea a gusto del adaptador, se eliminan personajes, el momento, el lugar donde sucede la historia... Su correspondencia con el texto inicial es casi inexistente.
- *Adaptación libre*: en ella no se cambia prácticamente nada, simplemente se da una nueva visión haciendo que el foco recaiga sobre algún elemento que, en un inicio, podía ser secundario.

## 5.2 EJEMPLOS DE ADAPTACIONES

La adaptación de literatura al cine es uno de los casos más comunes en el mundo del entretenimiento y del arte. Películas como *El Señor de los Anillos* (2001) y *Harry Potter* (2001) son grandes ejemplos de cómo historias que se cuentan en papel pueden ser llevadas a la gran pantalla y así llegar a un público mucho más amplio. Además, hay clásicos de la literatura que han sido recreados en el cine, como lo es el caso de *Mujercitas* (1994). No solo ha sido una adaptación unidireccional, sino que también se han dado casos en los que las películas se han convertido en libros, como sucedió con la película *Dentro del laberinto* (1986); también series de televisión como podrían ser *Castle* (2009) o *Los misterios de Laura* (2009), de la que se sacó el libro *Laura y el misterio de la isla de las gaviotas* (2014) escrito por Carlos Vila y Javier Holgado.

Por su parte, películas infantiles como *Tarzán* (1999) o *Aladdin* (1992) así como las que tienen que ver con superhéroes como *Batman* (1989) o *Spiderman* (2002), por ejemplo, han sido llevadas a las plataformas videolúdicas. Libros como *El nombre de la rosa* (Eco, 1980) o *Don Quijote de la Mancha* (Cervantes, 1605), incluso clásicos como *La Divina Comedia* (Alighieri, ¿?) fue adaptada a la ahora aclamada saga *Dante's Inferno* acercándolo a más de medio millón de jugadores desde su lanzamiento en 2010.

Los videojuegos también han sido fuente de inspiración para el cine y la literatura. Algunos videojuegos que pensamos están dirigidos a un público infantil, como *Pokémon* (1996) o *Mario Bros* (1985), han sido llevados a la pantalla grande en varias ocasiones. Pero no solo se trata de adaptaciones para niños, sagas como *Assassin's Creed* (2007), *Tomb Raider* (1996) o *Final Fantasy* (1987) han sido llevadas al cine pensando en unos jugadores más maduros, con historias más serias y crudas.

Incluso se han escrito libros basados en videojuegos, algo que podría parecer extraño pero que cada vez es más común. La saga famosa de *Zelda* (1986) y algunos menos conocidos como *Bioshock* (2007) o el juego indie *Hollow Knight* (2017) son algunos ejemplos de cómo los videojuegos pueden trascender su medio original y convertirse en historias que podemos disfrutar en papel.

En conclusión, la adaptación no es algo unidireccional y exclusivo de la literatura al cine o a las series. Los ejemplos mencionados muestran cómo cualquier medio (literatura, cine o videojuegos) puede servir como fuente de inspiración para otro, enriqueciendo tanto al arte como al entretenimiento.

## **6 DONKEY XOTE, LA PELÍCULA**

A fin de poder establecer una conexión entre la novela escrita por Cervantes y el videojuego *Donkey Xote* es necesario también analizar la película que lleva el mismo nombre pues es la base del juego.

Creada en 2007 y dirigida por Josep Pozo (quien unos años atrás también había dirigido la película *El Cid: La Leyenda*), es una película de animación española que narra las aventuras del famoso hidalgo don Quijote desde el punto de vista de Rucio, el asno de Sancho Panza.

## 6.1 ARGUMENTO

La historia comienza con un primer plano de las aspas de un molino haciendo referencia a uno de los episodios más importantes de la obra del manco de Lepanto. El inicio está narrado por una voz en *off*, la cual recapitula los inicios del protagonista de una manera bastante fiel al original; se observan en escena libros de caballerías mientras se explica la obsesión que Alonso Quijano desarrolló ante ellos al igual que su fijación por la dama Dulcinea, aunque el narrador deja claro que no existía. El relato se ve interrumpido por Rucio, este habla de 'la primera salida', de manera que se puede situar la película en la segunda parte de la historia. Desde este momento es el animal del escudero quien relata la aventura y cómo la vivió.

Ambos amigos se encuentran en una reunión con el Bachiller Carrasco, quien les dice que el Caballero de la Media Luna ha retado a don Quijote a una justa en Barcelona por la mano de Dulcinea; antes de que ambos compañeros salgan de la reunión, el Bachiller le regala la armadura del caballero Esplandián a don Quijote para que le ayude en el duelo. Acto seguido se ve hablar al Bachiller con Avellaneda revelando que no desea que caballero y escudero lleguen a Barcelona y cómo planea contratar a Siniestro para sabotearles y así ganar reconocimiento. Los dos amigos se embarcan en ese momento en su misión de alcanzar a Dulcinea, quien es custodiada por unos malhechores. Al llegar a Toboso, se encuentran con una inmensa cantidad de hombres que proclaman ser el auténtico Quijote haciendo fila frente una caseta en la que dicen está Dulcinea. Avellaneda ayuda a los protagonistas a entrar y una vez dentro el hidalgo le pide a su escudero que le confirme que aquella figura escondida tras un velo es, en efecto, su amada; sin embargo, Sancho no puede hacer lo que le pide porque jamás llegó a verla en persona. Tras una pelea con los guardias de la barraca y que, por primera vez, se active el maleficio de la armadura, da una charla a los que se hacían pasar por él de cómo debían ser ellos mismos y crear sus propias historias. Inesperadamente el carruaje donde tenían montada la caseta de la dama se marcha a toda velocidad haciendo que los protagonistas cabalguen tras ellos para darles caza.

Por el camino los protagonistas se encuentran con una dama amenazada por un león. A pesar de que don Quijote quiere enfrentarse al animal para salvar a la mujer su armadura

le bloquea, por lo que finalmente es Rucio quien debe hacer frente al león. La duquesa les invita a hospedarse en su castillo y conocen a su marido el duque. Después de una breve charla anuncian a Sancho Panza que será gobernador de una ínsula, también le preguntan cómo es Dulcinea pues en teoría es el único que la ha visto en persona. Los Duques intentan retener al caballero en el castillo hasta que le presentan a una mujer asegurando que es su amada, vuelven a pedirle al escudero que ratifique que ella es la verdadera. Rocinante y Rucio mantienen una charla en los establos donde se deja claro que ellos son conocedores de que todo es mentira.

Sancho es llevado camino a la ínsula al tiempo que su amigo le declara su amor a la falsa doncella, queda decepcionado al ver que la joven solo busca cosas materiales por parte del hidalgo. Al otro día Rocinante escucha una reunión entre Avellaneda, Siniestro, los Duques y la falsa Dulcinea en la que hablan de cómo los amigos no llegarán a Barcelona, todos ellos están contratados por Siniestro y al darse cuenta de que el caballo estaba escuchándolos van tras él y le encierran en el establo. La historia vuelve a mostrar a Sancho y sus escoltas en el momento en que el escudero se da cuenta que no hacen más que caminar en círculos y es un engaño por lo que se escapa y emprende la vuelta al castillo de los Duques al mismo tiempo que Quijote corre en auxilio de Rocinante cuando el establo se prende en fuego. Cuando todo se calma, la joven impostora intenta persuadir a su admirador de casarse esa misma noche, pero sus planes se ven frustrados por un Sancho Panza que llega a contar toda la verdad acerca de la identidad de esa mujer y que jamás había visto a quien su amigo estaba buscando. Los protagonistas marchan del castillo de los Duques, en ese momento deja caer una falsa fachada dejando ver un castillo mucho más pobre del que habían pretendido tener. El caballero reflexiona acerca de su cobardía y medita que es hora de vivir en la realidad y dejar atrás sus ensoñaciones, sin embargo, ignora su sentimiento de derrota y continúa su camino a Barcelona para enfrentarse al Caballero de la Media Luna.

Al llegar a su destino, lo que inició como un duelo resulta ser un torneo en el que vuelven a aparecer los falsos Quijotes del inicio en Toboso contra los que se tendrá que enfrentar el protagonista. El corcel del caballero está agotado físicamente y es imposible que participe en las justas, Rucio es quien toma su puesto siendo el acompañante del hidalgo durante los duelos hasta llegar a la final. Antes de combatir contra el Caballero de la

Media Luna se revela que Siniestro era, en realidad, el Bachiller Carrasco, que admite su envidia ante los amigos y su deseo de ser famoso. La justa final empieza y en el primer lance ambos caballeros caen de sus monturas (don Quijote pierde su peto en la acción) y comienzan entonces un combate a espada, la armadura toma conciencia (volviéndose un ser animado por unos instantes) y se interpone entre el protagonista y la estocada de su rival, la pelea reanuda y una vez el hidalgo es vencido abandona su amor por Dulcinea en favor del caballero que le derrotó. El Caballero de la Media Luna reconoce que solo el auténtico Quijote haría algo como eso y revela que en realidad es Dulcinea, ella quería saber si aquel hombre de quien tanto hablaban era real o no y tras reflexionar que solo el verdadero don Quijote renunciaría a su amada si creía que ella se merecía algo mejor, llega a la conclusión de que él es el auténtico entre tanto falso Quijote. Finalmente, la feliz pareja se queda en Barcelona con Rucio y Sancho Panza vuelve con Rocinante a su casa.

## 6.2 ESTRUCTURA

La película se divide en tres capítulos que podrían ser identificados con las partes comunes de un relato: introducción, nudo y desenlace.

- 1) *El Reto del Caballero*: este primer fragmento introduce el argumento de la historia. El Bachiller Carrasco parece ser el detonante que da inicio a la aventura al presentarles el reto del Caballero de la Media Luna pues con ello los protagonistas emprenden camino.
- 2) *Los Duques burlones*: el segundo capítulo hace función de nudo donde los personajes experimentan el reconocimiento de Aristóteles<sup>13</sup>. Comienza cuando se encuentran a los duques y termina con la revelación de la identidad de Altisidora.
- 3) *El Gran Duelo*: esta última sección se corresponde con el desenlace del argumento, donde llega al clímax y le da un cierre. Inicia con la llegada a Toboso y termina con Quijote conquistando a Dulcinea.

---

<sup>13</sup> La poética de Aristóteles define *reconocimiento* como el paso de la ignorancia al conocimiento que sufren los personajes y, el cual los lleva a la felicidad o a la infelicidad.

### 6.3 PERSONAJES

Este punto es, posiblemente, uno en los que más licencias se tomaron los creadores respecto a la novela original.<sup>14</sup> A pesar de que los dos protagonistas y sus monturas se mantienen, hay otros personajes que o bien están manipulados o bien están inventados, así como también hay algunos secundarios que fueron eliminados y no participan en el relato. En esta película se pueden dividir los personajes en dos categorías básicas: humanos y animales y es que el hecho de ser un metraje orientado a un público infantil da lugar a que no solo los animales que aparecen en la historia tengan un peso en ella, sino que también son capaces de hablar entre ellos sin que al espectador le resulte extraño, ayudando así a avanzar en la trama e incluso entenderla mejor.

En este apartado los personajes se analizarán siguiendo un orden inverso a su importancia, comenzando por los secundarios y terminando con los principales (Quijote, Sancho Panza, Rucio y Rocinante). Dentro de los personajes de apoyo los primeros en comentar serán los animales.

- a) Las gallinas: se trata de un personaje colectivo. Actúan como un ejército comandado por Rocinante ayudado por el gallo, parece que no tienen mucha capacidad de pensamiento. Aunque en la película no tengan importancia es un personaje que será un recurso frecuente en el videojuego.
- b) El tejón y yegua: se tratan de dos de las mascotas de los duques, ambos son maquiavélicos y atacan a los protagonistas siempre que pueden, entorpeciéndoles o lastimándolos.
- c) León: es otra de las mascotas de los reyes, en un inicio actúa como un salvaje que va a atacar a la duquesa, sin embargo, termina ayudando al equipo de los héroes y uniéndose a su bando.

Aún dentro del grupo de los secundarios, pero ahora comentando los humanos, se pueden observar cómo varios de los cuales no tienen casi peso en la película mas sí en el videojuego por lo que se les nombrará de igual manera.

---

<sup>14</sup> Esto será comentado en el apartado 8. Fidelidad a la obra.

- d) Teresa Panza: se la escucha constantemente discutir con su marido desde dentro de la casa. En la película como en la novela ella es el motivo por el que Sancho se decide a enrolarse nuevamente en una aventura.
- e) Mercaderes: dentro de la película venden el *merchandising* de todo lo que tiene que ver con la figura de don Quijote de la Mancha, desde el libro de la primera parte de la novela hasta decoraciones/juguetes con motivos de los molinos gigantes. Gracias a ellos el espectador puede entender a qué nivel había llegado la fama del libro y la importancia que llegó a tener en la época.
- f) Falsos Quijotes: al igual que las gallinas es un personaje colectivo, aunque bien es cierto que don Quijote entabla conversación con dos de ellos. Su cometido en la historia no es otro que representar el icono en que se había convertido don Quijote.
- g) Guardias: representan una barrera física constante entre Quijote y Dulcinea, son los enemigos directos de los protagonistas, aunque no sean los enemigos principales de los mismos. Tanto en la película como en el videojuego tienen una importancia relativa.
- h) Siniestro: *alter ego* que adopta el Bachiller Carrasco aprovechando que el hidalgo cree en su existencia y en que es el responsable de muchos de sus males pasados.
- i) Avellaneda: en este largometraje Avellaneda aparece como compañero/secuaz de Carrasco y no como el autor del *Segundo tomo del ingenioso hidalgo don Quijote de La Mancha*.
- j) Isidora: se hace pasar por Dulcinea contratada por Siniestro y en compañía de los Duques. Es una mujer materialista y nada empática, dos características que manifiestan que no se trata de la verdadera Dulcinea del Toboso. Ve a Quijote como un loco y pretende aprovecharse de él para que le conceda algunos deseos a cambio de casarse con él.
- k) Duques: probablemente son los personajes mejor representados en la película en lo que a fidelidad respecto a la obra original se trata. Son engañadores, pretenciosos y burladores; se intentan aprovechar del caballero a la vez que pretenden alejar a su escudero. Su objetivo es retener al hidalgo en

el castillo y que no llegue al torneo de Barcelona. Es por su causa que el protagonista decide en un momento abandonar su aventura, reflexionar sobre lo que ha hecho con su vida ese tiempo e incluso replantearse volver a casa.

*l)* Caballero de la Media Luna/Dulcinea: es el contrincante de don Quijote en la conquista a Dulcinea, es quien le reta a la justa que desencadena todos los acontecimientos posteriores. En el final del torneo y tras haber vencido al caballero se revela que quien se escondía tras el casco no era otra que la propia Dulcinea, la cual representa, en gran parte, lo que el héroe esperaba de ella: desde la belleza hasta la bondad y humildad a la vez que se presenta como una mujer luchadora, que no solo es capaz de organizar una justa y participar en ella, sino que también la gana dejando ver que no se trata de la dama que debe ser rescatada y que sabe valerse por sí misma.

Finalmente están los cinco personajes sobre los que se sustenta la historia, el Bachiller y los cuatro protagonistas. En esta animación los animales que acompañan a los dos aventureros tienen más importancia de la que pueden tener en la novela, esto es debido no solo a que interaccionan y se comunican entre ellos volviéndose focos de información para el espectador, sino que también intervienen en las situaciones que se plantean siendo piezas clave para superar los obstáculos que se ponen por delante.

*m)* Bachiller Carrasco: si bien no es un personaje con muchos minutos en pantalla, sí es de los más importantes en la historia ya que es quien mueve los hilos en contra de los héroes. Se presenta como amigo delante de los dos caracteres principales y cuando no están delante reconoce abiertamente sus planes para entorpecerlos.

*n)* Rocinante: el caballo del hidalgo está bastante bien representado respecto a la obra original. Es un animal flaco, el morro es exageradamente alargado y caído; a fin de personalizarlo y darle más expresividad aún más el corcel cuenta con ojeras y cejas<sup>15</sup>. Respecto a su personalidad Rocinante solo desea llevar una vida tranquila en el establo con las gallinas; es representado como un cobarde y un receloso. Pone la nota de racionalidad entre él y Rucio ya que intenta

---

<sup>15</sup> Todos los animales representados en el filme tienen este rasgo con el propósito de darles más expresividad, que puedan hacer uso de la comunicación no verbal y que el espectador pueda empatizar aún más con ellos.



hacerle ver que solo es un burro y que no debería hacer tanto caso a Quijote porque está loco.

o) Sancho Panza: puede ser el personaje mejor reflejado en la adaptación, físicamente es bastante más bajo que su amo, entrado en peso. En un inicio no desea volver a salir con su amigo, pero le acaban convenciendo. En todo momento se resalta cómo él sí sabe la realidad sobre Dulcinea y que nunca llegó a verla, es por tanto el que es más consciente de todo lo que les rodea, aunque siempre acaba cediendo a lo que le dicen, en el momento en el que le separan del grupo es cuando se revela contra todo lo que está pasando a la vez que vuelve a darle su apoyo al caballero.

p) Don Quijote: representado como un joven de ojos azules<sup>16</sup>; ingenuo, pero no loco; es valiente; siempre dispuesto a ayudar al resto, un ejemplo de esto son las palabras de aliento hacia los falsos Quijotes para animarlos a ser ellos mismos. No se da por vencido fácilmente, pero no tiene problema en rendirse cuando cree que es lo más honorable.

q) Rucio: Uno de los pilares de esta versión del *Don Quijote* es Rucio, el burro de Sancho, ya que desde el inicio es quien se comunica con el espectador y quien expone la historia desde su punto de vista. Desde el principio de la película se deja clara su personalidad rebelde al interrumpir al narrador original y continuar él. Realiza varias bromas y comentarios jocosos que dejan ver su jovialidad. Es un burro que se cree caballo y que está convencido de poder demostrarlo ante el mundo. Al contrario que Rocinante es valiente y por lo general se da cuenta de lo que está pasando a su alrededor a lo que a veces reacciona de manera impulsiva y otras con cabeza y planeando sus movimientos.

Es posible establecer una relación cruzada entre los amigos y sus respectivos animales de manera que Rocinante llega a recordar al escudero mientras que Rucio es más similar en personalidad al caballero. Para resaltar estos paralelismos los animadores hicieron que entre ellos compartieran además un rasgo físico; en el caso del rocín y Sancho ambos

---

<sup>16</sup> La diferencia respecto a la obra original se comentará en el apartado 8. Fidelidad a la obra, en el subapartado 8.1. Personajes.

cuentan con perilla; a su vez, el burro y Quijote tienen ojos azules, detalle llamativo que ayuda al establecimiento de relaciones respecto a los personajes.

## 7 DONKEY XOTE: EL VIDEOJUEGO

El videojuego basado en la película homónima fue lanzado en el mismo año (2007). Se distribuyó en cuatro plataformas distintas, el videojuego presenta variaciones en los niveles y sus mecánicas dependiendo en cuál se jugase. Las plataformas en las que se podía jugar eran: la *PlayStation 2*, la *PSP (PlayStation Portable)*, la *Nintendo DS* y desde el ordenador.

En el presente trabajo se hablará de la versión emitida para la *PlayStation 2*.

### 7.1 ANÁLISIS VIDEOLÚDICO

Siguiendo el modelo de análisis propuesto por Casetti y Di Chio (2013), el cual fue adaptado a los videojuegos en el 2015 por Rodríguez Martín se analizará el videojuego *Donkey Xote* para la *PS2*.

#### 7.1.1 NARRATIVA PREPOSICIONAL EN *DONKEY XOTE*

*Donkey Xote* es un videojuego desarrollado por Revistronic (empresa que cerró en 2011) y pertenece al género de las plataformas 3D. El jugador deberá superar los niveles avanzando de una plataforma a otra, además controlará dos personajes de manera casi simultánea: Rucio y Sancho Panza.

#### 7.1.2 RELATO JUGABLE Y RELATO NO JUGABLE

El relato no jugable son las llamadas cinemáticas —«las cinemáticas son clips audiovisuales en los que el jugador adopta una actitud exclusivamente contemplativa» (Rodríguez, 2015)—. En este juego las cinemáticas son extractos de la película que precede al juego por lo que sitúan en contexto al receptor de qué se encuentra haciendo en el nivel.

Rucio debe ir resolviendo los problemas que sus amigos enfrentan para poder llegar a tiempo al torneo del Caballero de la Media Luna. Para ello deberá resolver laberintos y enfrentarse a los matones contratados por Siniestro que intentarán impedir el avance de

los protagonistas. También tendrá que lidiar con el tejón de los duques que se dedicará a secuestrar gallinas necesarias para avanzar.

La estructura de los niveles está diseñada de igual manera que la estructura de la película, habiendo tres niveles diferenciados: los establos, Toboso y el torneo final; entre un nivel y otro el jugador realiza una justa a modo de minijuego y preparación para el combate final.

En los establos el jugador se encontrará con un laberinto de puertas, para poder avanzar debe situar a Rucio a un lado de la puerta y a Sancho en el otro; la puerta los intercambiará de lugar desde donde se debe encontrar la siguiente puerta desde los dos lados nuevamente.

En El Toboso Sancho debe ir realizando tratos con los mercaderes para conseguir la moneda que necesita para avanzar al siguiente nivel. A la vez que Sancho se mueve por El Toboso, Rucio está fuera de la ciudad, debe localizar las gallinas con las que puede tener que hacer dos acciones, llevarlas a una jaula desde donde Sancho las recogerá por el otro lado de la muralla o bien golpear a alguna gallina con una sandía a fin de que haga ruido y haga que los matones situados dentro del muro se muevan, dejando el camino libre a Sancho.

El torneo final es una mezcla de estos dos niveles anteriores en el que para llegar al lance final debes ir abriendo puertas a la vez que comercias para conseguir la entrada al torneo.

El final del juego es una justa contra el Caballero de la Media Luna. Las justas se tratan de lo que se conoce por los usuarios de videojuegos como *quick time event*, acciones en las que el jugador debe presionar unos botones en un orden y momento específico que le aparece en la pantalla. Para llegar preparado a este desafío final el jugador tiene la posibilidad de practicar esta mecánica ya que entre un nivel y otro se juega a justas de menor duración para que esté habituado al estilo de juego.

Al estar creado a raíz de una película, los personajes y el entorno están cerrados a la edición, así como la capacidad de elección por parte del jugador para modificar lo que sucede (es unicursal<sup>17</sup>).

---

<sup>17</sup> Ver apartado 2.2. Elementos comunes entre literatura y videojuegos.

### 7.1.3 GAMEPLAY<sup>18</sup>

El juego tiene varias maneras de avanzar por él, aunque no es posible elegir de qué forma hacerlo en cada momento. Puede ser saltando de una plataforma a otra, abriendo puertas activando mecanismos con un personaje u otro (por ejemplo, para que avance Rucio es Sancho quien debe pulsar o tirar del interruptor que le abre camino).

Existen monedas que el jugador puede recolectar a lo largo de las pantallas, aunque no llegan a tener una utilidad *per se*. También se pueden recoger herraduras que aumentan la vida de los personajes.

En relación con los enemigos presentes en el videojuego existen, como se nombró previamente, dos tipos de enemigos: los guardias o matones y el tejón. Al único que es necesario enfrentar cada vez que aparece es el tejón, pues lo hace siempre que el jugador debe llevar las gallinas a la jaula, llevándose a alguna en brazos, por lo que hay que golpearle para liberar al ave. Los matones son, por lo general, eludibles y se puede avanzar sin necesidad de pelear contra ellos.

- Jugabilidad: Los gráficos no son de los mejores respecto a otros juegos emitidos en el mismo año y para la misma plataforma. El diseño de los escenarios es bueno, pero escaso en el sentido que el jugador puede intentar pasar debajo de un techo o arco y no es posible; como si se tratase de una pared el personaje continuará el movimiento de caminar sin avanzar lo más mínimo. La música tampoco es algo destacable en el juego, pues la banda sonora se basa en unos cuantos acordes que se repiten sin descanso a lo largo del nivel, no existe ningún tipo de alteración en el sonido en función de si se aproxima un enemigo, una parte difícil o el final del nivel. No habría diferencia entre jugarlo con o sin volumen.

El nivel de complejidad del juego tampoco aumenta de un nivel a otro, como mucho en el tercer nivel se mezclan dinámicas de los dos anteriores o se hace más largo el camino hasta el objetivo.

---

<sup>18</sup> Ver apartado 2.3. Elementos específicos del videojuego.

Los controles necesarios son muy básicos, además al principio el juego va indicando en todo momento qué se debe hacer o buscar, a medida que se avanza se dan menos instrucciones dejando solo las esenciales.

A pesar de ser básicos, a la hora de ejecutar los controles se observa la poca precisión con la que son realizados. Un ejemplo de ello son los enemigos: si se decide combatirlos se observará que la dinámica de combate es muy rudimentaria incluso para un juego de la primera década de los 2000; tanto Rucio como Sancho solo cuentan con un movimiento de golpeo que, al realizarlo, se retrocede alejándose así del objetivo. Vencerlos no implica ningún tipo de bonificación por lo que se puede optar por ignorarlos sin ninguna repercusión futura.

- Tipo de laberinto cibertextual: El juego presenta un laberinto unicursal, lo cual tiene sentido si se tiene en cuenta que su creación está supeditada a una película previa. Solo existe un camino posible por el que ir y un orden inamovible de cómo se deben realizar las acciones.
- Propuesta de objetivos: La propuesta de objetivos en este juego es cerrada, lo que concuerda con el tipo de laberinto cibertextual que emplea. Se presenta un objetivo por nivel y no existe nada que se pueda realizar que no esté relacionado con el cumplimiento de este objetivo.

#### 7.1.4 RETRONARRATIVA EN *DONKEY XOTE*

El hecho de que el jugador tenga tan pocas opciones de alterar el juego de ninguna manera, tampoco le es posible experimentar nuevos caminos o formas de superar los niveles, hace que *Donkey Xote* sea un videojuego de retronarratividad extremadamente baja.

No llega a ser nula del todo porque hay mínimas opciones de decisión por parte del jugador: el enfrentamiento contra los enemigos es, como ya se ha visto, opcional. No es importante para el desarrollo de la historia.

El trabajo que realiza *Donkey Xote* en relación con la *paideia* se podría catalogar como trabajo de orientación. A lo largo del camino el jugador debe recordar el camino que ya

ha realizado con los dos personajes de manera independiente, pues sino se perderá y ocupará mucho tiempo en volver a ubicarse en el escenario.

También se van relacionando conceptos como que cada vez que Sancho activa una palanca el camino que se abrirá será el de Rucio, que debe avanzar para abrir el camino para Sancho Panza.

En conclusión, *Donkey Xote* se puede considerar como un videojuego de plataformas que se sustenta en la orientación espacial. La baja retronarratividad, su diseño estético y su dificultad de control convierten a este videojuego en uno pesado y en ocasiones aburrido de jugar. Además, si la intencionalidad del juego era recrear la película, no se logra, pues lo que sucede en el videojuego no aparece en la película y viceversa.

## 8 FIDELIDAD A LA OBRA

Tanto la película como el videojuego están basados<sup>19</sup> en la obra de Miguel de Cervantes. En este apartado se comentará qué aspectos han sido modificados respecto al original.

### 8.1 PERSONAJES

a) Don Quijote: Cervantes describe al hidalgo en la novela como «Frisaba la edad de nuestro hidalgo con los cincuenta años. Era de complexión recia, seco de carnes, enjuto de rostro, gran madrugador y amigo de la caza» (*Quijote*, I, 1, p. 114). En la versión de José del Pozo el hidalgo se presenta como un joven de ojos azules, un tupido pelo negro y una barba del mismo color, delgado y alto. En personalidad se aprecia cómo el personaje fílmico es un poco más comedido que el ideado primera mente por el autor; es ingenuo y lleno de esperanza, dispuesto a ayudar a quien sea sin valorar el peligro que eso le puede acarrear.

b) Rocinante: lo primero que se dice del caballo en la novela es «tenía más cuartos que un real y más tachas que el caballo de Gonela, que *tantum pellis et ossa fuit*» (*Quijote*, I, 1, p. 118). En su versión de 2007 el rocín mantiene la

---

<sup>19</sup> Ver apartado 5.1. Tipos de adaptaciones.

esencia que le había impreso el escritor en el campo físico; sin embargo, la personalidad no es del todo fiel a la idea primigenia. Rocinante es entendido como un símbolo de lealtad y fidelidad, no abandona a su dueño y se enfrenta junto con él a todas las aventuras que el hidalgo experimenta; en la película infantil el caballo es presentado como un personaje egoísta y cobarde por lo que es Rucio quien debe dar un paso adelante y ayudar a don Quijote.

c) Sancho Panza: uno de los dos personajes que se controlarán en el videojuego para poder avanzar, en la película no tiene un peso tan grande, pero al ser el compañero de Rucio fue el elegido para superar las pruebas que no podría realizar un animal. Respecto a la obra de Cervantes la primera imagen que se presenta del escudero es la de «hombre de bien (si es que este título se puede dar al que es pobre), pero de muy poca sal en la mollera» (*Quijote*, I, 1, p. 163) bien es cierto que a lo largo de la historia este personaje presenta una evolución respecto al inicio y, además, se dan a conocer más matices y detalles de él. En la película es también el que, entre ambos compañeros, tiene los pies en el suelo y es consciente de la situación en la mayoría de las ocasiones; sabe la realidad de Dulcinea de Toboso e intenta hacer entrar en razón a su amo. Como ya se mencionó, es el personaje que más se acerca a la narración original de Cervantes.

d) Rucio: en la novela no se da demasiada relevancia al burro de Sancho Panza, al punto de que no cuenta con un nombre, simplemente se refieren a él como «el rucio» debido al color de su pelaje. Es burlado y cuestionado acerca de su utilidad para transportar al escudero, aun así, demuestra ser igual de leal y fiel que su amigo Rocinante<sup>20</sup>. José del Pozo decidió convertir precisamente a este personaje como el protagonista del filme y del videojuego. Físicamente es robusto, se buscaba acercarlo a los niños por lo que su crin está recortada en forma de cresta y cuenta con un aro en forma de pendiente en una de sus orejas; sus ojos son azules al igual que don Quijote y tiene una personalidad parecida a la suya. Es un burro que se autoconcibe como un caballo y las acciones se van

---

<sup>20</sup> *Quijote*, II, 59, p. 529. «dejando a su albedrío y sin orden alguna pacer del abundosa yerba de que aquel prado estaba lleno a los dos continuos compañeros y amigos Rocinante y el Rucio.»

desarrollando gracias a él pues es quien idea los planes ante los inconvenientes que se encuentran y los ejecuta. Su valentía puede resultar peligrosa para sí mismo, pero siempre y cuando ayude a sus seres queridos no le importa tomar riesgos. Es un personaje quijotesco dentro de la propia historia del *Quijote*.

Personajes tan esenciales en la obra como son el cura, el barbero, el ama de llaves y la sobrina de don Alonso Quijano no aparecen en la adaptación ni son nombrados. Son quienes representan una red de realidad en la vida del caballero. Se eliminan, por tanto, todas aquellas escenas en las que intentan hacer entrar en razón a Quijote, no se hace referencia a la quema de libros ni a la tapia de la biblioteca personal del protagonista.

## 8.2 ARGUMENTO

El tipo de adaptación que *El Ingenioso Hidalgo don Quijote de la Mancha* experimenta para la realización de *Donkey Xote* es el de que la película está *basada en* la novela original de 1605. Por esto mismo, aunque es fácilmente reconocible existen ciertos aspectos que se ven modificados en esta nueva versión.

En el comienzo de la película los protagonistas se vuelven a ver por primera vez en la reunión con el Bachiller, en la novela la reunión sucede en casa del caballero tras una discusión entre Sancho y la sobrina y ama de don Quijote para que le permitiesen entrar a verlo. En ambas versiones los compañeros conversan con el Bachiller y hablan del libro que ha sido publicado sobre las aventuras del caballero, la diferencia está en quién se dice que es el autor: en el libro se alude a Cide Hamete Berenjena<sup>21</sup> como responsable, mientras que en la película se dice que fue Miguel de Cervantes el escritor; al estar enfocado a un público infantil es importante no confundirlos en cosas tan básicas como el autor de la novela.

La travesía de los personajes comienza buscando participar en unas justas. En el libro se dirigen a Barcelona con la intención de ganar más fama y salir vencedor, en la película es igualmente Barcelona el destino final del trayecto pues ahí se encontraría Dulcinea. A diferencia de lo que se muestra en la cinta, el relato original muestra a un Sancho muy ilusionado de volver a embarcarse en una aventura con su amo y compañero. La primera

---

<sup>21</sup> *Quijote*, II, 2, p. 59.



parada tanto en la novela como en la película y el videojuego es El Toboso, donde de una manera u otra don Quijote cree ver a Dulcinea, quien se marcha a caballo obligando a los protagonistas a iniciar una persecución para alcanzarla.

Respecto a su estancia con los duques es cierto que se encuentran en el camino y les ofrecen asilo, saben quiénes son la pareja que se han encontrado y comienzan a fingir una serie de situaciones a fin de reírse de sus invitados. En la película el engaño de los duques queda expuesto desde un primer momento, se ve cómo la fachada maravillosa que presenta su castillo es un decorado puesto por delante del castillo real, este atrezo se acaba cayendo cuando Quijote y Sancho abandonan el lugar. Si bien en la novela de Cervantes aparece el personaje de Altisidora, esta no se hace pasar por Dulcinea ni está contratada por el Bachiller Carrasco como sí pasa en la película, sí que tiene lugar una conversación entre el escudero y la duquesa en la que esta le asegura al hombre que la doncella que andan buscando sí que existe.

El filme muestra cómo Sancho Panza, antes incluso de llegar a la ínsula escoltado por guardias se da cuenta de que algo no está bien, que es una trampa. En el escrito, Sancho no solo llega al destino, sino que se pasa una temporada allí ayudando a la gente y resolviendo las encrucijadas que le planteaban con la intención de reírse de él.

Siguiendo el original, la pareja de compañeros se marchan de la estancia de los duques y continúan sus andanzas hasta que son obligados a volver al castillo<sup>22</sup>. Se escapan nuevamente y regresan a su aldea, a sus casas; donde don Quijote recupera la cordura y muere.

El final planteado por José del Pozo es probablemente lo que más difiere de los escritos de Cervantes. Si bien los protagonistas llegan a Barcelona al igual que en la novela, en el *film* allí se enfrentan al enemigo final, descubren la identidad de la verdadera Dulcinea y don Quijote se queda a vivir con ella y Rucio en Barcelona mientras que Sancho y Rocinante vuelven a casa. Se trata de un final manipulado, pero hecho para que los pequeños espectadores terminen con un buen sabor de boca respecto a la historia; lo

---

<sup>22</sup> *Quijote*, II, 66, p. 606: «al declinar la tarde vieron que hacia ellos venían hasta diez hombres a caballo y cuatro o cinco de a pie. (...) Llegaron, en esto, un hora casi de la noche, a un castillo, que bien conoció don Quijote que era el del duque, donde había poco que habían estado.»

principal en este momento no es transmitir fidelidad respecto al texto, sino despertar en los niños un interés por las aventuras del caballero don Quijote.

## 9 CONCLUSIÓN

El *Quijote* es, posiblemente, la obra más importante de la literatura española, desde su publicación. En este trabajo se ha visto cómo desde el siglo XVI el libro escrito por Cervantes ha sido una constante en el sistema educativo. Su pervivencia en los centros escolares no debería verse interrumpida.

Como se ha visto a lo largo del trabajo, los videojuegos tienen un gran potencial respecto al ámbito escolar; también se ha observado cómo la literatura y este entretenimiento digital tienen en común más puntos de los que podría parecer en un inicio. Sería, por tanto, una nueva herramienta para tener en cuenta durante el desarrollo de los alumnos, si bien ya se empiezan a usar poco a poco. Para asignaturas de Ciencias es posible que el juego que va a usarse no necesite un gran desarrollo o gráficos para llevar a cabo su cometido y transmitir los conocimientos deseados, para la parte de Lengua tampoco, pero la Literatura podría verse grandemente beneficiada si se empezasen a utilizar como parte del proceso.

Bien es cierto que, al igual que no cualquier lectura es adecuada para considerarse recomendable o incluso obligatoria en los centros, lo mismo pasa con los videojuegos. Por ello, antes de introducir esta dinámica a una clase, primero hay que determinar si los conocimientos básicos que se deberían adquirir estarán presentes en el proceso.

El caso de *Donkey Xote* no sería el mejor ejemplo para trabajar la obra cervantina. En primer lugar, porque no se entendería el videojuego sin haber visto antes la película y en segundo lugar, porque algunas de las licencias que se toman los creadores cambian la esencia de puntos claves en la vida del hidalgo (el final junto a Dulcinea, por ejemplo). Ver esta película o jugar a este juego sin tener unos conocimientos mínimos sobre la novela podría acabar con el receptor asumiendo unos datos incorrectos y creando en su imaginario una historia que no tenga que ver con la real.

El *Quijote* debe renovarse si quiere seguir llamando la atención del público joven que se verá obligado a leerlo. Existen numerosos formatos a los que se ha llevado el libro,

videojuegos como se ha visto en este trabajo, pero también películas, series de televisión, cómics, mangas, canciones, incluso anuncios de televisión.

No se está diciendo que se intercambie la lectura del original por alguna versión más entretenida y de fácil comprensión, pero si la historia se fuera introduciendo a lo largo de la vida estudiantil de diversas formas antes de alcanzar su lectura en sí, los alumnos ya tendrían formada una idea de lo que se van a encontrar y ya se habría despertado su curiosidad en torno a la historia, pudiendo disfrutar así de una lectura profunda de manera amena y un asentamiento más estable de los conceptos adquiridos.

## 10 BIBLIOGRAFÍA

- Aarseth, E. J. (1991). *Cybertext - Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, The Johns Hopkins University Press.
- Belli, S. y López, C. (2008). «Breve historia de los videojuegos». *Athenea Digital*, 14, 159-179
- Bruner, J. S. (2013). *La educación, puerta de la cultura*. Madrid, Antonio Machado.
- Casetti, F., & Di Chio, F. (2013). *Cómo analizar un film*. Barcelona, Ediciones Paidós.
- Cervantes, M. de. (2004). *Don Quijote de la Mancha*. Madrid, Real Academia Española - Alfabuara.
- Cervantes, M. de. (2004). *Don Quijote de la Mancha*. Allen, J. (Ed.). Madrid, Cátedra.
- Cubero, D. E. (2017). «Cómo hacer la adaptación a un guion». Cursos de Guion. Recuperado 13 de marzo de 2023, de <https://cursosdeguion.com/27-la-adaptacion-guion/>
- Del Pozo, J. (2007). *Donkey Xote*. Filmax [Filme].
- Fernández, J. (2007) *Donkey Xote*. Filmax Entreteiment [Videojuego].
- Gavaldà, J., & Navarro, H. T. (2011). *Introducción a los videojuegos*. Barcelona, Universitat Oberta de Catalunya.
- González, A. (1984). *Poéticas*. Barcelona, Editora Nacional.
- Hernández Quintana, B. (2016). «Don Quijote en las aulas del siglo XXI». *El Guiniguada. Revista de investigaciones y experiencias en Ciencias de la Educación*. 25, 17-21.
- López-Ríos, S. & Herrero, J. (1995). «La polémica del Quijote como libro de lectura escolar en España (1900-1920)». *Actas del II Congreso Internacional de la Asociación de Cervantistas*. Grilli, G (Ed.) Napoli, Istituto Universitario Orientale. 873-886.
- Mendieta, N. S. (1999). «Polémica en torno a una real orden quijotesca: ¿es conveniente declarar obligatoria la lectura del Quijote en las escuelas?» *Actas del VIII Coloquio Internacional de la Asociación de Cervantistas*. Fernández de Cano y Martín, J. R. (Coord.) El Toboso, Ediciones Dulcinea del Toboso. 471-480. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=867475>
- Parra-Moreno, M; Rodríguez-Juan, J.J. y Ruiz-Cárdenas, J. D. (2021). «Efectos de la terapia con videojuegos comerciales sobre el equilibrio postural en pacientes con esclerosis múltiple: revisión sistemática y metaanálisis de ensayos clínicos controlados aleatorizados». *Sociedad Española de Neurología*, 36 (8), 618-624.

- Peláez, J. M. y otros (2005). *El Quijote: 1605-2005, IV centenario*. Oviedo, KRK Ediciones.
- Rodríguez, I. M. (2015). *Análisis narrativo del guion de videojuego*. Madrid, Síntesis.
- Sáez-Delgado, F. (2022). *Análisis de intervenciones educativas con videojuegos en educación secundaria: una revisión sistemática*. Concepción, Texto libre: Linguagem e Tecnología.
- Sotomayor, M. V. (2005). *Don Quijote para niños, ayer y hoy*. Madrid, Ministerio de Cultura.
- Tezuka, T., & Miyamoto S. (1985). *Super Mario Bros*. Nintendo Entertainment System Nintendo [Videojuego].
- Vale, E. (2014). *Técnicas del guión para cine y televisión*. Barcelona, Gedisa.
- Villanueva, D. (1989). *El comentario de textos narrativos: la novela*. Oviedo, Ediciones Jucar.