

**De *La Divina Comedia* al *Dante's Inferno*:
problematización del tránsito del poema medieval al videojuego**

Jaime Trias & Andrés Díaz
Educación Secundaria

Pensamos, por un momento, comenzar este trabajo con un epígrafe tomado del *Quijote* o *Madame Bovary* o, incluso, algunas líneas de *Continuidad de los parques* de Cortázar; pensamos en ilustrar, de alguna forma, cómo se encienden los resortes de la imaginación al momento de elegir la evasión de las ficciones para contrarrestar el ocio. Son los relatos quienes abren ese ancestral portal de huida hacia el otro lugar, lejos del yo y la finitud de la materia. El videojuego ingresa al templo de los relatos, la literatura, para tomar prestado algunos, adueñarse, hacerse también relato, que colme, en la brevedad de su transcurso, el ocio. Sobre esto y su cristalización en el videojuego *Dante's Inferno* versa el siguiente estudio.

Tomando las observaciones de Benjamín García Gigante (2009, p.119 – 120) podemos construir la siguiente definición, un videojuego es: “un tipo especial de juego, - cuyo objetivo final es la diversión- , (...) Que para su uso requiere de algún medio o tipo de soporte electrónico, y que suele contar con distintos periféricos para conectarse a él. Que dicho medio se caracteriza por permitir la interacción entre el videojuego y uno o varios jugadores (...) Que dicha interacción es consecuencia de la información que el usuario recibe del medio y que puede ser visual, auditiva -voces y música- (...) o táctil”

El videojuego ha trabajado con la literatura desde los inicios mismos del ocio electrónico, y es entendible que así sea puesto que los creadores del universo virtual necesitan relatos. Pues, en la clasificación de los videojuegos, hay un tipo que constituye en sí mismo un relato: la aventura gráfica. Relato y aventura gráfica son equivalentes en tanto desarrollan un recorrido narrativo. Dice Roland Barthes al inicio de su ya clásico trabajo *Introducción al análisis estructural* (1966, p.2) de los relatos:

“Innumerables son los relatos existentes. Hay, en primer lugar, una variedad prodigiosa de géneros, ellos mismos distribuidos entre sustancias diferentes como si toda materia le fuera buena al hombre para confiarle sus relatos: el relato puede ser soportado por el lenguaje articulado, oral o escrito, por la imagen, fija o móvil, por el gesto y por la combinación ordenada de todas estas sustancias(...)”.

Precisamente es esta última “combinación” señalada por el crítico francés la que nos permite referirnos someramente a la composición de las aventuras gráficas de actualidad. Sin embargo,

preciso es aclarar nuestra categorización, ya que entendemos que *Dante 's Inferno* es una aventura gráfica de acción. Así como en Literatura la distinción de géneros trae aparejado la revisión permanente de categorías, mutilando y ampliando las conceptualizaciones en el devenir de la creación artística, de similar manera ocurre en el ámbito del videojuego. La proliferación de puntos de vista y marcos teóricos para la clasificación de videojuegos no es tema de este trabajo. Por lo tanto y tras haber consultado la bibliografía especializada, optamos por arriesgar una categorización del *Dante's Inferno*. Es una aventura gráfica puesto que en un espacio desconocido el jugador deberá avanzar sorteando obstáculos y resolviendo conflictos en los que aparece, las más de las veces, el diálogo entre el protagonista y otros seres del mundo de ficción. Y es un juego de acción pues el juego propone el manejo apropiado de habilidades de combate o destreza para no fracasar a la hora de derrotar a las fuerzas adversas.

Aunque la clasificación resulte un recorte en el amplio espectro del ocio virtual, es evidente la distancia entre los juegos de plataforma, los juegos arcade, los juegos de deportes, los puzzles electrónicos y la aventura gráfica propiamente dicha¹. En este formato se desarrolla una historia que no depende exclusivamente de una habilidad para lograr alcanzar el final. Si bien el devenir por la ficción implica elecciones y habilidades del jugador, el trayecto incluye interacción, comprensión y resoluciones intelectivamente logradas por parte del gamer. La acción propiamente dicha, donde la violencia, la sangre y la destrucción del combate se instalan en el inframundo electrónico, se debe al sistema de juego:

“El sistema del juego se basa en lo que se llama “hack and slash” (cortar y rajar). Este estilo de juego que consiste en encarnar un personaje en tercera persona (es decir, que lo vamos siguiendo como desde una cámara instalada atrás, en la espalda del protagonista) que debe vencer enemigos destruyéndolos brutalmente, cuando una horda de enemigos cesa, entonces es cuando se debe avanzar (Andrés Díaz, 2013)

De esta forma es que el sistema de juego y la mixtura de géneros nos permiten clasificar al juego como aventura gráfica de acción. En el desarrollo del trabajo y para omitir redundancias nos referiremos al *Dante's Inferno*, simplemente, como juego de aventura.

Sucede que, como en otros ámbitos más influyentes en lo social, el videojuego de aventuras se propone motivar el tránsito, en este caso, por el espacio virtual, y para ello, todo el potencial

¹ Para una clara conceptualización del videojuego y su clasificación genérica, véase la tesis de Benjamín García Gigante, *Videojuegos: medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza aprendizaje de las matemáticas escolares*, referida en bibliografía.

tecnológico se pone al servicio de la estimulación del jugador. Utilizando la animación, el diseño y los efectos audiovisuales de la cinematografía digital, los juegos actuales construyen mundos ficcionales de factura hiperrealista que sustraen al jugador de lo real para su inmersión en el relato ficcional, lo que Balaguer (2009, p.173) define como uno de los rasgos esenciales del videojuego la ilusión de “Inmersión en otra realidad y la pérdida de referencias temporales”

Si bien una buena jugabilidad que atrape al gamer es imprescindible, la misma debe sostenerse con un relato motivante. Pero detengámonos para esclarecer este concepto: “definimos la Jugabilidad como el conjunto de propiedades que describen la experiencia del jugador ante un sistema de juego determinado, cuyo principal objetivo es divertir y entretener ‘de forma satisfactoria y creíble’ ya sea solo o en compañía” (José Luis González Sánchez, 2010, p.218).

La Jugabilidad depende entonces de la experiencia del jugador, experiencia estética a su vez, a la que se subordinarán todos los recursos y efectos audiovisuales de los creadores. Lograr la jugabilidad óptima garantiza el goce mediante la inmersión en la ficción, lo que puede, como en nuestro caso, condicionar la extrapolación del infierno poético de Dante al infierno virtual.

Entendido, entonces, el videojuego como relato, es posible distinguir elementos estructurales característicos de la narración. Si asumimos que abordaremos el videojuego como narrativa audiovisual interactiva, no es infundada la propuesta experimental de tomar esta diégesis virtual y abordarla utilizando nuestras herramientas de análisis textual, pues podremos reconocer y trabajar los personajes, las coordenadas cronotópicas, los paratextos, los intertextos y puntos de vista. Esta será nuestra metodología.

No siempre ocurre que el narrador se encuentra explícito en una voz en off que se intercala entre secuencia y secuencia, sin ir más lejos, el juego comienza con los versos iniciales del poema medieval en la voz del personaje central: “En medio del camino de la vida me encontré...”. Si ocurre con frecuencia la introducción de texto entre nivel y nivel que el jugador deberá leer para componer la continuidad del relato. Sin dudas ocurre que la ficción ubica al jugador engañándolo, como sujeto que narra a medida que construye-transita la historia, desconocida en la aventura en la que se embarca. En una suerte de infrascencia, la voz en off, el texto que se intercala y el diálogo con los personajes que se interponen en el trayecto, ubican al jugador-lector-protagonista en la posición de narrador de su propia historia. Es la ilusión que propone el juego pues la historia está perfectamente acabada previo al inicio. El gamer, cuya extensión virtual es el personaje que manipula, en una duplicidad anulada, al presionar START compra una infrascencia que es parte de un contrato implícito. Balaguer (2009, p.173) lo denomina “Disolución del yo, fusión con el

personaje y el ambiente”. Y este punto es importante, el videojuego como hoy lo encontramos, esta aventura gráfica de acción hiperrealista, no responde a los antiguos juegos que frustraban al mal jugador con un rotundo “Game Over”. Las aventuras gráficas actuales, pueden, casualmente, llevar al jugador a la derrota, pero ofrece la posibilidad – gratificante – de recomenzar la partida allí mismo donde se ha fracasado, ilimitadamente click en continuar. La industria del videojuego, como dijimos, pone el énfasis en el tránsito del jugador por el juego-historia. En resumen, el jugador quiere, puede y debe llegar al punto final, único e inexorable, develando en las animaciones, viñetas y voces múltiples, la omnisciencia final de la que será portador. La historia, para cualquier jugador, es la misma, el recorrido es semejante, la dificultad ante los obstáculos está sujeta a la destreza del gamer: todos haremos el tránsito por el mundo de la ficción intentando llegar al final de la historia que, absorbiéndonos, nos hace protagonistas de la acción. Balaguer (op.cit., p.173) lo describe de esta manera: “Los videojuegos habilitan a insertarse dentro de un mundo con características mágicas, de ficción, donde se puedan llevar a cabo actos que son irrealizables en la vida de todos los días. Parte de la diversión consiste en poder hacer – dentro del ‘como si’ del juego – cosas que habitualmente no se pueden hacer en la vida cotidiana, ya sea por imposibles o por transgresivos”

Es esta propiedad de inmersión en la ficción y la ilusión de asistir al encantamiento de la fuga de lo real, lo que termina por hermanar al relato literario y el relato del videojuego. Basta con cotejar lo antedicho sobre el relato audiovisual del juego con lo que Vargas Llosa (1990, p.11) señala con respecto a las novelas: “Cuando leemos novelas no somos el que somos habitualmente, sino también los seres hechizos entre los cuales el novelista nos traslada. El traslado es una metamorfosis: el reducto asfixiante que es nuestra vida real se abre y salimos a ser otros, a vivir vicariamente experiencias que la ficción vuelve nuestras. Sueño lúcido, fantasía encarnada, la ficción nos completa, a nosotros, seres mutilados a quienes ha sido impuesta la atroz dicotomía de tener una sola vida y los deseos y fantasías de desear mil. Ese espacio entre nuestra vida real y los deseos y las fantasías que le exigen ser más rica y diversa es el que ocupan las ficciones”

Literatura y videojuego se unifican para producir un hipertexto² cuyas deformaciones y fidelidades pueden cotejarse con el hipotexto medieval, pero cuidado, es una empresa riesgosa si nos abocamos a buscar las nueve diferencias de un recuadro a otro. No olvidemos que el entretenimiento depende de la jugabilidad y esto condiciona la traducción audiovisual. Y antes de arrancarnos trágicamente los ojos, abandonemos, aunque cueste, el celo académico para

² Aludimos a las categorías de hipo e hipertexto de Genette en *Palimpsestos*.

comprender a qué se deben ciertas modificaciones que ha sufrido este poema alegórico medieval en su pasaje a videojuego del siglo XXI.

La industria del videojuego ha lanzado recientemente un juego de terror *Silent Hill: Shattered memories* que presenta una novedosa particularidad, antes de iniciar la partida se le realiza al jugador un test, de allí se infiere cuáles son los miedos del que está frente al monitor, en consonancia con los resultados del test serán las aterradoras escenas y obstáculos por los que deberá transitar el jugador. Con este marco de desarrollo de la interacción tecnológica es fácil comprender que algunas de las representaciones del infierno pixelado respondan exclusivamente al estudio previo, realizado por estas multinacionales millonarias, de las preferencias de los adolescentes y jóvenes que consumen los videojuegos, otras variaciones responden a los nuevos males del siglo, y otras simplemente elecciones fortuitas o desafortunadas de los creadores.

DANTE'S INFERNO: PARÁFRASIS CRÍTICA Y ANÁLISIS DEL RELATO

Argumento: Dante, un soldado de las cruzadas, batalla en pos de la cristiandad cumpliendo una promesa, implícita en el juego, que ha contraído con Beatriz y el hermano de ésta. En la batalla Dante, y se infiere en los diálogos, cumple también la purgación de sus propias faltas, no todas explicitadas en el juego mismo, pero si en una película animada estrenada conjuntamente con el juego llamada *Dante's inferno: an animated epic* donde varios dibujantes y animadores combinan sus estilos para atar los cabos que no se resuelven en el videojuego. Se presenta entonces a un Dante pecador pero de conciencia tranquila en la absolución que le da un sacerdote cristiano con grandes dosis de corrupción. El héroe, confiado en que los pecados que cometió como soldado fueron perdonados por un representante de Dios intenta volver con su amada Beatriz. Pero el asunto se complica cuando en un descuido Dante es asesinado por la espalda y la Muerte concurre a llevárselo al Infierno, diálogo mediante, Dante es avisado de su fracaso, ya no podrá redimirse, ni podrá cumplir con sus promesas y será conducido al infierno, la escena de apertura infernal en el suelo deja sin aliento al espectador. El héroe, que no se resigna a haberlo perdido todo se enfrenta en combate con la mismísima muerte, derrotándola y llevándose su guadaña. De regreso a Florencia, pues ha derrotado a la Muerte, el soliloquio de Dante revela que su retorno luego de 3 años de una guerra non santa, es el punto de inicio para instalarse junto a su amada en una vida de paz y amor, sin embargo se encuentra con las ruinas de un desastre bélico, el hermano de Beatriz asesinado, y la amada, agonizante. Momento cumbre en la historia pues es allí mismo donde aparece el enemigo, el más malvado de todos: Lucifer. El diablo se lleva el alma de Beatriz, pues la necesita para contraer

nupcias y poder entrar al Paraíso, momento en el que tendrá la oportunidad de derrocar a Dios y reinar por toda la eternidad. Ergo, Dante bajará al Infierno para rescatar el alma de su amada e impedir el triunfo del Mal.

Dante autor, Dante personaje, Dante Virtual

Los retratos de Botticelli y Giotto nos dieron una imagen del poeta que aceptamos como el Dante real. Las empresas *Electronics Arts* y *Visceral Games* entendieron que el héroe florentino así representado era poco conveniente, así fue que elaboraron un Dante caballero, guerrero feroz, y estilizado. Un Dante templario que cose una cruz de tela en su pecho y pelea frente a los demonios utilizando la guadaña de la muerte, a quien derrota previa bajada al infierno.

La transformación del poeta en Cruzado no es del todo original de los creadores del *Dante's Inferno*, pues René Guénon en su trabajo *El esoterismo en Dante* se encargó de dilucidar la teoría de que el poeta florentino perteneció a la orden del templo y por ello dio lugar de privilegio al fundador de la misma en el Paraíso de *La Comedia*: Bernardo de Claraval.

Si a esto le sumamos el auge de las novelitas de consumo con sagas repletas del cliché templario, a los creadores del videojuego le sobraron motivos para construir al personaje caballero. Por otra parte, en un juego en donde la acción ocupa un lugar de privilegio, un guerrero con habilidades de combate y un físico de superhéroe de comic tranquiliza al jugador al momento de descender al Infierno, sin el temor propio de quien procura “*afirmar siempre aquel de mis pies que estuviera más bajo*”. Esta mutación responde también a la necesidad de que el estereotipo elegido contenga todas aquellas virtudes que un adolescente o joven valoran para identificarse con el héroe, lograr esa fusión: jugador – personaje. A propósito dice Balaguer (2009, p.175-176):

“Los videojuegos se manejan, en general, con personajes que deben ser encarnados por el jugador, y para ello, la distancia jugador – personaje – máquina debe anularse casi por completo. ‘Yo soy ese personaje y ese personaje es yo’ (...) Hay una identificación total con el personaje en cuestión, cualquiera sea este. Se da un proceso de fusión donde, para el jugador, ‘él y el personaje’ son casi uno solo. Esto es precisamente habitar la ficción: perder la distancia con el personaje completamente, aunque a la vez se tenga conciencia que el jugador no es el personaje”

Sucede entonces que la traslación y la jugabilidad obligaron a los creadores a idear nuevas variantes en la historia original, y así comienza la lluvia de lugares comunes: un héroe anabolizado enfrentado a un villano al que debe vencer pues se ha llevado a la amada contra su voluntad y pretende destruirnos a todos junto a hordas de demonios y seres de difícil identificación que habrá

que combatir. Dentro de esta dinámica encontramos, entre otras, una variante por demás interesante, Dante puede, como pudo el Dante autor, juzgar y absolver: Dante puede optar por el mal o puede hacerlo por el bien:

“Pero el juego no se agota en el destruir y continuar, se deben resolver ciertos puzzles, hay que sobrellevar diálogos con muchísimos personajes. Se deben tomar decisiones siguiendo ciertas tendencias morales que el mismo jugador definirá, esto es así: en el juego hay dos armas, una guadaña y una cruz, si uno toma decisiones piadosas o buenas, la cruz gana poder para perdonar algunas almas que el personaje encuentra a lo largo de los niveles. Por otra parte, si el jugador disfruta de las decisiones maléficas, pues es la guadaña la que gana poder.” (Andrés Díaz, 2013)

Beatriz y Virgilio

Como se evidencia en el título del juego el mundo elegido es el Infierno, es entonces donde Beatriz debe, distancia abismal con el poema, aparecer en el Inframundo. Ser botín de Lucifer es el motivo que lo justifica en la trama. Acorde con el culto mediático del cuerpo como fetiche, esta Beatriz virtual con ribetes infernales, caucásica, rubia y con un cuerpo escultural, aparece semidesnuda y con la modélica figura de una vedete de silicona; la ex dama angelicata es un canto al erotismo. La tendencia romántica en el estereotipo, débil, enfermiza, fantasmagórica, se fusiona con el estereotipo mass- mediático fronterizo al de las actrices del cine para adultos. Erotismo y demonismo conforman el ideal femenino de la ficción virtual tras la que va el Dante animado. No es de extrañar entonces que tanto por sus escenas de violencia como por su constante dosis de sexualidad y erotismo el juego se haya clasificado, según el código PEGI³, para mayores de 18 años.

Virgilio es aquí también un guía pero que no acompaña al héroe por el tránsito infernal, el avance de Dante en el juego es, esencialmente, solitario. Se presenta a un Virgilio fantasmal, un holograma. Conservando cierta fidelidad con el poema es Dante quien lo reconoce luego de que el poeta latino diera algunos escasos datos sobre su propia persona también en forma de circunloquio: “poeta fui, nació sub-Julio, padres Lombardos”. En el devenir del juego aparecerá en varias ocasiones para exponer información del lugar donde se encuentra el caballero Dante y lo que debe hacer para poder atravesar los obstáculos.

³ Pan European Game Information: código de autorregulación de videojuegos.

Cronotopos virtuales; Limbo y Lujuria

El videojuego comienza con una animación en donde se intercala texto, y es precisamente en éste donde se establece un anacronismo necesario a las modificaciones argumentales propuestas por los creadores, el texto es el siguiente:

“En el año 1191, los caballeros europeos de la Tercera Cruzada tomaron la ciudad de Acre, a 45 km de Jerusalén. Bajo las órdenes del Rey Ricardo, aproximadamente 3000 prisioneros civiles fueron capturados y utilizados como rescate de una reliquia robada por Saladino, el protector kurdo de la Tierra Santa”

Aquí comienza el juego, el caballero Dante combate dentro de la ciudad de Acre y es aquí donde es asesinado, momento donde enfrentará a la Muerte. Como dijimos el anacronismo es evidente, los hechos históricos reales pero las distancias temporales son insalvables, la Tercera Cruzada se inicia en 1189 y va hasta 1192, la vida de Dante Alighieri discurre entre 1265- 1321. En el uso de esta licencia temporal, llaman la atención dos puntos: por una parte, que Dante ingrese propiamente al Infierno en su vuelta a Florencia, pudiendo aprovecharse la cercanía de Acre a Jerusalén y reactivar el mito de la entrada por la Gehena, y por otra parte, la mención en el Canto IV del Infierno de la presencia de Saladino en el Limbo. Son elementos tal vez nimios en la totalidad del juego, pero sorprenden pues, como veremos, los detalles históricos y la fidelidad al texto, salvando los aspectos creativos que suelen aportar y extender el mundo infernal, son muy cuidados en el juego.

En el poema, Dante guiado por Virgilio, recorre la ciudad infernal, desde su voz nos llegan las imágenes y los sonidos, los personajes y sus castigos. Sin embargo la espacialidad no es captada en totalidad pues Dante transita un camino posible en el Infierno, el camino que Dios elige para el poeta personaje. Suficiente para la función poética, gratificante para los creadores del videojuego. Sucede que en el juego los espacios son explorados, pasadizos y rincones que no se agotaron en el poema, son creados por los diseñadores, encontrando en esto una fuente inagotable de imágenes gráficas destinadas a estilizar el infierno y a ampliarlo en función de la jugabilidad. Propendiendo así a otros de los rasgos distintivos del videojuego según Balaguer (2009, p.173) “el goce exploratorio”.

Arriesgando una valoración, es en este punto, en donde la virtualidad encuentra su máximo potencial. El poder gráfico del videojuego es sencillamente impresionante. Wayne Barlowe es el artista creador de los grandes paisajes y monstruos del Infierno. El ilustrador neoyorquino reconocido por sus trabajos de ciencia ficción, y la visión ilustrada del infierno del libro *El gran*

grimorio del Papa Honorius, es el encargado de confeccionar los dibujos básicos del horror infernal. El artista, cuyos antecedentes gráficos nos muestran dibujos de súcubos, Lilith y Moloch, y aún más, haber trabajado en las películas *Hellboy*, *Avatar* y *Harry Potter*, garantiza la excelencia gráfica a la que nos referimos. En 1996, Beatriz Sarlo (1996, p.177) refiriéndose al juego *Dark Forces* de *LucasArts* auguraba: “un cruce que posiblemente tenga el futuro asegurado: comunicar el cine con los games, en una transferencia de clichés y de íconos que se ancla en el reconocimiento de masas. Este giro sobre el capital de imágenes producido por el cine, ya está recibiendo sus intereses: los games se convierten ahora, como *Mortal Kombat*, en películas”

Debemos señalar que la construcción del infierno respeta el orden y estructura del cono invertido, dividido en nueve círculos. Se presenta en cada nivel el círculo al que se ingresa y los castigos correspondientes. A la vez que al momento de ingresar al abismo, se realiza un manejo estratégico del punto de vista, el ángulo de foco va variando de posición para generar el vértigo de la caída en el abismo. Una vez dentro y durante todo el trayecto, gritos, suspiros y lamentos envuelven la atmósfera.

Al tiempo vemos que en cada nivel los enemigos representan en su composición elementos propios del pecado que los condena. A modo de ejemplo: en el círculo de los lujuriosos aparecen desnudas hermosas mujeres que intentan destruir al caballero Dante, o en el Limbo, unos pequeños bebés diabólicos. Nada queda librado al azar. Y puesto que nos referimos a estos niños es oportuno ilustrar cómo se busca el realismo en este particular espacio de ficción. Para sustraer los movimientos de los pequeños, como con otros seres de este infierno virtual, se utilizó la técnica filmica de captura de movimientos. Un niño real fue llevado a un estudio y se lo hizo jugar, desplazarse, moverse, con pequeños marcadores adheridos a su cuerpo, registrándose en un ordenador el movimiento de articulaciones y gestos, estos datos computarizados permitieron crear a estos pequeños demonios hiperrealistas 3D.

Además de esta ampliación del espacio infernal y la adecuación de los enemigos al pecado territorializado, los creadores recogieron las referencias individuales vertidas en el poema por el autor: personajes nominales en el poema participan de la acción central del juego. También aquí se realiza una expansión del sentido literal de la obra. Tomemos como ejemplo el círculo de los lujuriosos, en el poema Dante señala haber visto entre los condenados a Cleopatra, Semíramis, y Helena. En el videojuego se introduce un edificio, *La Torre Carnal*, instalada en el medio de un torbellino, por allí Dante transitará derrotando enemigos, pero el gran enemigo final, el que reina en esa estructura es Cleopatra. La reina que mixtura erotismo y horror, enviará primero a su amante,

Marco Antonio, a destruir a Dante. Si el jugador logra derrotar a este militar romano deberá enfrentarse con la reina, en la cima misma de la torre. Es en este nivel del juego en donde la lujuria se encarna en Cleopatra, en una escena de alto erotismo, la mujer diablo gatea cual felino hacia Dante y logra tomar contacto como en una cópula violenta, y el juego da paso a una animación. Aquí, luego de un suspiro orgásmico, vemos que el héroe ha logrado apuñalar a la reina, salvándose, una vez más, de un desenlace fatal. Erotismo, pasión, lujuria, recrean, a través de personajes secundarios en el poema, estereotipos en el videojuego.

Vale hacer una precisión, lo que ocurre con Cleopatra ocurre también en los demás niveles. Cada círculo es regido por un demonio o bestia que en el juego, precisamente, se encuentra al final del recorrido de cada nivel y evita el paso al episodio siguiente. Es decir que cada círculo tiene su jefe, esforzándose por encuadrarlos en relación a la ubicación que Dante autor les da en el poema. Así tenemos, sin nombrarlos a todos, a Minos juzgando a las almas y arrojándolas según sus pecados, al sector adecuado; a un impresionante Cerbero en el círculo de los glotones, Flegias sobre quien cruzaremos la Estigia.

El tránsito por el círculo de los lujuriosos continúa, y aparece Semíramis. Aquí, como en el resto de la aventura gráfica, el caballero tiene el poder de absolver o condenar a las almas suplicantes. Cuando estas se presentan en el recorrido se produce una intervención paratextual: por una parte la voz de los personajes que dialogan con Dante y por otra parte, recurso extraído del cómic, aparece una viñeta en la pantalla, que da información al jugador sobre el alma que contempla y escucha, de esta forma el gamer cuenta con los datos relevantes para juzgar (tal cual lo hizo el poeta al introducirlos en la ficción). A modo de ejemplo, esto dice la viñeta que aparece junto a Semíramis “La legendaria reina asiria, tan propensa a la lujuria que legalizó aquellos vicios lascivos de los que frecuentemente se la acusaba. Ahora sufre por sus deseos”

Así como Semíramis, otros personajes del círculo abordan a Dante. Un caso un tanto perturbador es la presencia de Paolo, voz y viñeta presentan al personaje y sus pecados, se intercalan versos de los tercetos del amor pero sorprende la ausencia de Francesca, que aparecerá posteriormente en otro rincón del círculo infernal.

Condenados y reliquias: cruces paratextuales, enlaces intertextuales

De la misma forma que los personajes señalados, aparecen otros 27 condenados en el devenir del recorrido, cada uno de ellos con la viñeta informativa. Entre ellos Poncio Pilatos, Orfeo, Electra, Hécuba, Federico II, Atila, Tiresias, Farinata y el Conde Ugolino. Sin embargo, éstos

últimos, tampoco son recreados en los castigos que el poema, haciendo uso de la ley de contrapaso, plantea. Veamos dos ejemplos más de las viñetas que acompañan la voz de estos personajes. En el caso de Farinata, el texto señala “Aristócrata Toscano y líder militar que creía que el alma moría con el cuerpo, negando la vida después de la muerte, fue condenado como hereje por sus creencias”. La viñeta de Tiresias lo presenta como “El ciego profeta de Tebas, juzgado en el octavo círculo por Fraude. Él se transformó a sí mismo de hombre a mujer, indagando los placeres de ambos.” Y por último, es interesante también, la presentación de Brunetto Latini: “Filósofo y educador de Florencia, y temprano mentor del joven Dante. Sufre en el séptimo círculo del infierno por el pecado de la sodomía”. Todos estos personajes quedan registrados en el menú que el gamer puede visitar permanentemente en el *Diario de Dante*, se pueden releer las historias de cada uno de ellos.

En el final, llega el enfrentamiento con Lucifer, que guardando fidelidad con el texto (Canto XXXIV, Infierno), aparece enterrado hasta la cintura, atacando al Dante virtual con sus brazos y un viento helado que despliega con las alas. Tras la victoria, en unos de los finales posibles, Dante, junto a Beatriz, asciende y vislumbra a lo lejos una gran montaña escalonada, el Purgatorio y como cierre, una leyenda: “Continuará”.

Sin embargo podemos volver a jugar pantallas que no han aparecido en el transcurso del juego, basta conectarse a la red para entrar a los bazares de XBOX o PLAY STATION 3, y por unos dólares, descargar extensiones. A manera de ejemplo, una de esas extensiones se denomina *Bosque oscuro*, allí jugaremos la salida de la selva oscura, una suerte de laberinto cargado de peligros; y como ha sido la tónica del juego, aparecen las tres fieras, pero representadas en forma de estatuas que integran parte de un engranaje mecánico que permite abrir y cerrar pasadizos, perdiendo así todo valor simbólico, careciendo de los pliegues del sentido alegórico.

El videojuego ofrece la posibilidad de mejorar paulatinamente la fuerza, las armas y los poderes del guerrero, para ello el gamer deberá encontrar reliquias ocultas en diferentes rincones de la ciudad del dolor. Es un punto más que interesante si tenemos presente que el estudio de *La Divina Comedia* en Educación Secundaria está inserto en un contenido programático que reúne los clásicos universales. A modo de ejemplo estas son algunas de las reliquias que podemos encontrar: la flecha de Paris, el libro de Francesca (claramente se refiere a Las aventuras de Lancelote), el filtro de Tristán, el remo de Caronte, la cola de Minos, entre otras. Son treinta y tres reliquias diseminadas en el espacio virtual, es evidente que se propulsa un diálogo intertextual con los clásicos, aportando a su vez, en el catálogo de reliquias, una viñeta con información de carácter

enciclopedista que refiere la historia y relevancia del objeto encontrado. Cuantas más reliquias encontremos mejores poderes podremos adquirir, y entre ellos, también hay referencias culturales interesantes, por ejemplo, podremos obtener la “La fuerza de Héctor” o “La sabiduría de Galeno”.

Conclusiones

No faltarán, y se harán más frecuentes, las afirmaciones de estudiantes del tipo “Profe, yo esa obra la conozco, yo jugué al *Dante’s Inferno*”. La operativa posterior a esta afirmación, debe convertirse irremediabilmente en una estrategia, un clásico frente a su adaptación en videojuego abre la puerta para la literatura comparada. Y antes de que se señale el error explícito, no nos permitimos referirnos al juego como literatura, aunque si como relato, por ende, el ejercicio bien sería de lectura comparada. De la misma manera que podemos constatar la presencia de un argumento que se constituye en base a un texto primario, un hipotexto en la línea de Genette, podemos comenzar por proponer una identificación de motivos del poema medieval que permanecen en el juego, al tiempo que podremos estudiar las variaciones y los motivos exógenos que ingresan en el relato visual, ejercicio interesante para su aplicación en las aulas.

Si el pastiche y la recreación que supone el videojuego, horizontaliza *La Comedia*, es motivante saber, que el ámbito de la clase de Literatura es el espacio para la puesta en crítica, como vigilante en un intercambio dialéctico, para devolverle al texto medieval lo que su versión virtual le ha quitado: el lenguaje simbólico. Establecer una re lectura del juego a la luz del poema permitirá retomar el sentido alegórico extirpado, devolverle *la visión de mundo*, la metáfora y el sentido; reflexionar sobre los estereotipos, posicionarnos hermenéuticamente como lectores, discutir las formas del ocio. La literatura también fue, y es, una forma de entretenimiento. Tendremos entonces herramientas para apropiarnos como docentes de estas nuevas coyunturas donde la lectura de los clásicos desde soportes emergentes se acerca a nuestros estudiantes antes que el libro.

Bibliografía

- ALIGHIERI, Dante (1987) *La Divina Comedia*. Madrid: Editorial Mediterráneo.
- BALAGUER, Roberto (2007) *La ficción en la nueva narrativa de los videos juegos* – Ponencia presentada en las 3eras Jornadas de Literatura y Psicoanálisis de la Asociación Psicoanalítica del Uruguay, Montevideo, Julio 2007. En Línea: http://www.robertobalaguer.com/articulos-pdf/APU2007-jorn-literatura_psico.pdf Consultado diciembre de 2013.
- (2009) *¿Qué hace tan irresistibles los videojuegos?* En: (2009) *En el camino del Plan Ceibal. Referencias para padres y educadores*, Montevideo: UNESCO. En línea: <http://www.unesco.org.uy/ci/publicaciones/Ceibal-2009-web.pdf> Consultado diciembre de 2013.
- BARTHES, Roland (1966) *Introducción al análisis estructural de los relatos*. En: (1977) Silvia Niccolini (comp.), *El análisis estructural*. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina
- CAILLOIS, Roger (1986) *Los juegos y los hombres. Las máscaras y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- DÍAZ, Andrés (2013) *Literatura y Videojuegos. Dante's inferno*. Revista *Literatosis!* digital, 3 de setiembre de 2013. en línea: <http://literatosis.com/inicio/literatosisweb/otros-materiales-diversos/536-literatura-y-videojuegos-dantes-inferno-.html> Consultado en noviembre 2013.
- ESPINOSA BRILLA, Dina (2000) *La tolerancia en los videojuegos: una lectura con mapas axiológicos* (Tesis) Universidad de Alicante; Departamento de Humanidades Contemporánea. España. En línea: <http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/3485> Consultado en enero 2014.
- GARCÍA GIGANTE, Benjamín (2009) *Videojuegos: medio de ocio, cultura popular y recurso didáctico para la enseñanza y aprendizaje de las matemáticas escolares*. (Tesis) Universidad Autónoma de Madrid . Disponible en línea en la Biblioteca y Archivo de la UAM: <http://biblioteca.uam.es/> Consultado enero 2014.
- GENETTE, Gerard (1989) *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: TAURUS.
- GONZÁLEZ SÁNCHEZ, José Luis (2010) *Jugabilidad. Caracterización de la experiencia del jugador en videojuegos*. (Tesis) [Universidad de Granada](http://0-hera.ugr.es), España. En línea: <http://0-hera.ugr.es.adrastea.ugr.es/tesisugr/18931200.pdf> Consultado diciembre de 2013.
- SARLO, Beatriz (1996) *Instantáneas. Medios, ciudad y costumbres en el fin de siglo*. Argentina: Espasa Calpe / Ariel
- VARGAS LLOSA, Mario (1990) *La verdad de las mentiras*. Colombia: Seix Barral.