

>*Luchar con odres*: reescritura cervantina y subversión en el videojuego *Don Quijote* (1987)

>*Fight the wineskins*: cervantine rewriting and chivalric subversion in the videogame *Don Quijote* (1987)

Jorge Martín García (Universidad de Salamanca)

Artículo recibido: 08-04-2015 | Artículo aceptado: 14-05-2015

ABSTRACT: This paper aims to examine the work of adapting the cervantine imaginary present in the text adventure *Don Quijote*, published by Dinamic in 1987; the game is part of a period of splendor of Spanish entertainment software. Therefore, will be analyzed the mechanisms of subversion of various chivalric motives included in Dinamic's game, and their fitness to gameplay. For this, a methodology was employed according both with ludology and narratology perspectives.

KEYWORDS: Literature and videogames, retrogaming, chivalry, Cervantes, rewriting

RESUMEN: Este artículo pretende examinar el trabajo de adaptación presente en la aventura de texto *Don Quijote*, publicada por Dinamic en 1987; dicho juego forma parte de un periodo de esplendor del software español de entretenimiento. Por tanto, serán analizados los mecanismos de subversión de diversos motivos caballerescos insertos en el juego de Dinamic y su adecuación a la experiencia jugable. Para ello, será empleada una metodología acorde tanto con la perspectiva ludológica, como con la narratológica.

PALABRAS CLAVE: Literatura y videojuegos, juegos retro, caballería, Cervantes, reescritura

Jorge Martín García. Licenciado en Filología Hispánica y Máster en Literatura Española e Hispanoamericana por la Universidad de Salamanca. Ha ejercido como profesor de Lengua y Literatura Española en educación secundaria, poseyendo formación específica en dicho ámbito de la didáctica. En la actualidad realiza el doctorado sobre cronística hispana del siglo XVI con Pedro Manuel Cátedra García.

1. Introducción

1.1. El Quijote de Dinamic y la aventura conversacional

Pocos textos han dado lugar a tantas y tan diferentes adaptaciones, en su sentido más amplio, que el *Quijote* de Miguel de Cervantes. Las aventuras de Alonso Quijano han sido reescritas conforme a todo tipo de discursos y medios. Hallamos ecos de sus andanzas caballerescas en versiones cinematográficas, televisivas, musicales e incluso entre las páginas de cómics¹. También el ámbito del videojuego ha intentado reflejar los avatares del *Caballero de la Triste Figura*. Precisamente, se trata de este último medio el que va a protagonizar las siguientes páginas.

Para ello, es preciso situarnos en la llamada *Edad de oro del software español*. Dicho decenio fue testigo de la notoriedad alcanzada por un nutrido grupo de títulos desarrollados por estudios hispanos, entre los que destacan nombres como Opera Soft, Topo Soft, Zigurat o Dinamic. Tal auge del videojuego español vino acompañado del empleo de distintos reclamos de toda índole que servían como vehículo publicitario de los títulos producidos. Así, poblaron los microordenadores de la época productos basados en estrellas del deporte como *Emilio Butrageño fútbol* (1988) o *Perico Delgado maillot amarillo* (1989), además de títulos que recordaban sospechosamente a éxitos cinematográficos de entonces como *El misterio del Nilo* (1987) de Zigurat².

La literatura no podía permanecer ajena a aquel fenómeno y juegos capitales como *La abadía del crimen* (1987) de Opera Soft, adaptación libre de *El nombre de la rosa* (1980) de Umberto Eco, testifican su relevancia. Otro de aquellos videojuegos inspirado por el universo literario es el que protagoniza estas páginas: la aventura conversacional *Don Quijote*, título desarrollado por Dinamic en 1987. Nuestro objetivo va a consistir en estudiar los mecanismos de adaptación de la fuente cervantina presente en el videojuego y analizar sus procesos de adecuación a dicho medio.

Con el propósito de contextualizar correctamente el título que nos ocupa, debemos situarlo en la tradición genérica, dentro del ámbito del videojuego, en que se inserta. El *Don Quijote* de Dinamic se incluye en las llamadas aventuras conversacionales o aventuras de texto gráficas (Fernández Vara, 2009: 23). Estos productos lúdicos de *software* se caracterizan por presentar una interfaz de texto basada en analizadores sintácticos o *parsers*. De este modo, el jugador interactúa con la propuesta jugable de sus desarrolladores por medio de una

¹ Véase al respecto el sintético pero útil y abarcador repaso realizado por Antonio Gil González (2013: ebook).

² El videojuego de Zigurat trasladaba a los ordenadores de modo oficioso *La joya del Nilo* (1987), film de Lewis Teague.

serie de comandos verbales que permiten al usuario avanzar a través de los distintos escenarios y avatares diseñados.

Las primeras manifestaciones del género carecían de todo contenido visual; ese es el caso de *Adventure* (1975), título pionero programado por Will Crouther. Con posterioridad, la aventura titulada *Mystery House* (1980) añadía una serie de imágenes estáticas a la interfaz de texto (figura 1). Así, terminaron de configurarse los principales rasgos del género en el que se incluye el título de Dinamic. Con la llegada de las aventuras conocidas como *point and click*, dotadas de una mayor interacción con el entorno, el videojuego conversacional sufrió un destacado varapalo, incapaz de competir con los productos desarrollados por estudios como Sierra o LucasArts. Ahora bien, el género ha logrado subsistir gracias a las aportaciones creadas por especializadas comunidades de usuarios³, e incluso parece haber cobrado un nuevo auge en las plataformas basadas en Android e iOS.

Desde los tiempos de *Adventure*, la aventura conversacional se muestra notablemente vinculada a la literatura. Más allá de su concepción formal, con el texto como principal motor de la jugabilidad, muchas de sus elecciones temáticas aparecen vinculadas con lo literario. Si el título de Will Crouther alojaba reminiscencias del universo imaginado por Tolkien, *Mystery House* recreaba las intrigas propias de las novelas de Agatha Christie. A partir de ahí, surgieron aventuras de texto que trataban de adoptar obras literarias concretas: *The Hobbit* (1982), *Treasure Island* (1985) o *Dracula* (1986).

En España, la aventura conversacional gozó de un meritorio éxito acorde con el momento de esplendor vivido por el ámbito del videojuego durante la década de los ochenta. Uno de los estudios hispanos de mayor relevancia, Dinamic, impulsó enormemente el género, siendo su videojuego *Yenght* (1984) la primera aventura conversacional española. Más tarde, la creación del subsello Aventuras AD supondría la consolidación del género. Dicho estudio parte de la iniciativa de un médico envuelto en inquietudes literarias: Andrés Samudio. Tal propensión se verá reflejada en algunos de los lanzamientos del subsello como *Los pájaros de Bangkok* (1988) o la trilogía de aventuras deudora del gusto de Samudio por las llamadas crónicas de Indias: *La diosa de Cozumel* (1990), *Los templos sagrados* (1991), *Chichén Itzá* (1992). Incluso sabemos de un proyecto de aventura conversacional basado en la trayectoria de Miguel Hernández (Esteve Gutiérrez, 2012: ebook).

³ Emplazamos al lector a la web del Club de Aventuras AD o CAAD (<<http://www.caad.es/>>), el sitio aloja una completa base de datos relativa a la aventura conversacional y sirve de muestra de la presencia de una comunidad activa dedicada al género.

Por su parte, nuestro *Don Quijote* digital aparece situado aún en la semilla de lo que más tarde sería la propia Aventuras AD. El título de Dinamic se postura como una de las primeras aventuras de texto dotadas de una destacable recepción. Su desarrollo parte del *parser* Graphic Adventure Creator o GAC, corriendo la programación a cargo de Jorge Blecua, también conocido como *Egroj*⁴.

Como veremos más adelante, el *Quijote* de Dinamic contó con el reclamo publicitario de licenciar la serie de animación basada en el homónimo personaje de Cervantes. Los celebre *dibujos animados* a cargo de José Javier Romagosa y Cruz Delgado gozaron de una exitosa andadura en su transmisión por RTVE durante el periodo 1979-1981.

El videojuego apareció en buena parte de las plataformas disponibles por entonces: Spectrum, MSX, Commodore 64, Atari St, Amstrad CPC y DOS. Su precio de lanzamiento se corresponde con la relevante cifra para el sector de 875 pesetas. Dicha cantidad, impulsada por el presidente de la distribuidora Erbe Francisco Pastor, supuso un notable estímulo para la emergente industria española del *software* jugable, ya por entonces perjudicada por la piratería (Esteve Gutiérrez, 2012: Ebook).

Tal y como explicamos arriba, el título de Dinamic se basa en los fundamentos de la aventura conversacional. El programa era capaz de reconocer oraciones basadas en la conjunción *verbo + complemento*. No sólo admitía el objeto directo (“abrir puerta”), sino circunstanciales de lugar (“ir norte”) e incluso modo (“entrar cuidadosamente”). Además, disponía de un apartado gráfico que orientaba sobre las distintas localizaciones del videojuego como explicaremos más adelante.

1.2. Breves consideraciones teóricas

Como paso previo a nuestro análisis de la tarea adaptativa inherente al videojuego *Don Quijote* debemos tener en cuenta ciertas cuestiones teóricas y metodológicas ineludibles.

El primero tiene que ver con la misma naturaleza de la adaptación que nos ocupa. Hemos comprobado al comienzo de estas páginas el dilatado trecho adaptativo experimentado por la fuente quijotesca desde la publicación de *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha* en 1605. A partir de dicha obra, el

⁴ Los créditos del juego de Dinamic referían el trabajo del propio Jorge Blecua y Pablo (sic) en los gráficos, la factura de la pantalla de carga como responsabilidad de Javier Cubedo y el diseño artístico con Ángel Luis (sic) como responsable. Era común en el *software* lúdico de la época la mención vaga de la identidad de sus responsables si no se omitía por completo.

material cervantino se constituye en hipotexto generador de otros muchos (Genette, 1989: 13). Pero además, tales frutos de la derivación hipertextual pueden presentar no solo transformaciones sustanciales sino una permuta en el medio en que se articula, caso coincidente con el *software* protagonista de estas páginas.

En este caso, debemos examinar dichas transformaciones a partir del prisma de la noción de reescritura. Partamos, entonces, del resumen de dicho concepto a cargo de José Antonio Pérez Bowie:

Una opción personal mediante la cual el autor se enfrenta a un texto previo y lo somete a una lectura particular en la que proyecta su propio universo subjetivo o transmite de modo premeditado o inconsciente las determinaciones del contexto en que se halla inmerso; se trata, pues, de un proceso de apropiación y de revisión consistente en transformar y trasponer, en mirar con nuevos ojos o desde un nuevo contexto un texto precedente. [...] Una adaptación puede ser considerada reescritura sólo en el caso de que implique una apropiación del texto precedente para reformularlo y reutilizarlo desde una nueva mirada. (2010: 27-29)

Además, dichas transformaciones y transposiciones pueden ser de distinta naturaleza. La reescritura puede afectar a cuestiones argumentales, espacio-temporales, interpretativas o estilísticas (Gil González, 2012: Ebook). Nuestra disección del título de *Dinamic* tratará de evidenciar tales modificaciones y su vinculación con la naturaleza transmedial que envuelve dicha reescritura del material quijotesco.

Por otra parte, dicho proceso transformador no tiene por qué remitir a un único germen hipo textual, antes al contrario, la labor adaptativa puede partir de un conjunto de materiales relacionados: un *corpus* capaz de originar una reescritura de carácter architextual (Pérez Bowie, 2010: 90). Comprobaremos como la tarea reescritora que envuelve a la aventura conversacional de *Dinamic* parte de una suerte de *imaginario quijotesco* que abarca más allá de la simple adaptación de la novela del autor de la *Galatea*.

Asimismo, la propia obra de Cervantes se conforma como reescritura de una amplia tradición textual, donde destaca la referente al libro de caballerías (Grilli, 2004). De este modo, examinaremos la doble operación que supondrá la apropiación de una serie de motivos caballerescos, ya de por sí distorsionados en el entramado architextual vinculado con el *Quijote*, y su adecuación al medio informático y sus mecánicas jugables. En este sentido, nos parece óptimo hablar de una subversión de tales motivos, en el sentido aplicado por Antonio Planells: “la modificación de la esencia del objeto primario a favor de otro secundario” (2011: 68).

Teniendo en cuenta el *salto medial* que supone la aventura conversacional del estudio Dinamic, hemos de considerar algunas cuestiones metodológicas vinculadas con el ámbito del videojuego.

No parece oportuno dilucidar en estas páginas la tan traída dicotomía entre narratólogos y ludólogos que ha envuelto a las aproximaciones críticas en torno al *software* jugable (Palao y García, 2012: 6-14). Tras la pionera concepción de Espen Aarseth (1997) quien identifica al videojuego con una suerte de cibertexto autónomo, un amplio sector de la crítica ha reivindicado la suficiencia de los videojuegos frente a las nociones de narratividad y significado. Por contra, las teorías articuladas a partir de los trabajos de autores como Janet Murray (1999) sostienen la indivisible conexión entre las mecánicas del videojuego y la narrativa.

De acuerdo con nuestros objetivos, optamos por una postura conciliadora tal y como proclamó el mismo creador del término ludología, Gonzalo Frasca (2003). Es por esto, que a lo largo del desarrollo de nuestro estudio consideremos tanto las cuestiones más centradas en los puros mecanismos jugables, como los aspectos de carácter narratológico asociados al programa de Jorge Bleca. Esto se debe a nuestro fundamental objetivo de diseccionar el *Quijote* del 87, no tanto como objeto independiente, sino considerando su función reescriitora de unos materiales precedentes.

2. Análisis de *Don Quijote* (1987)

2.1. En los arrabales de un *Quijote* digital

Nos permitimos emplear la expresión acuñada por Carlos Scolari y Damián Fraticelli (2013: 208) para designar toda aquella suerte de paratextos y metadisursos que pueden asociarse a la andadura de un videojuego. En este caso, vamos a centrarnos en el material publicitario que acompañó el lanzamiento de la aventura conversacional de Dinamic y los manuales incluidos en las ediciones de la misma. De este modo, evidenciaremos el tratamiento dado al *corpus* cervantino, en toda su extensión, desde una primera dimensión paratextual que nos marcará ciertas claves del proceso de reescritura que caracteriza al *Don Quijote* programado por Jorge Bleca.

Precisamente, estos avatares vinculados a la promoción y difusión del *software* jugable son resumidos por Pablo Ruiz a propósito del videojuego que nos ocupa. Según el fundador de Dinamic: “Hacíamos lo de siempre, veíamos el potencial del juego, producíamos lo que podíamos para mejorarlo y le dábamos el marketing acorde para intentar vender el máximo” (Esteve Gutiérrez, 2012: ebook).

Dicho “marketing acorde” referido por Ruiz, se plasma en dos anuncios difundidos por la prensa especializada de la época. El primero de ellos (figura 1) pone de relieve la ineludible conexión entre el videojuego de Dynamic y el ámbito de la literatura. En lo que respecta a los elementos icónicos presentados, la pluma y el tintero tratan de estimular en sus receptores la vinculación del producto con cierto imaginario libresco que responde a un producto titulado *Don Quijote*. El componente verbal termina por anclar el texto publicitario con dicho medio: “¡Ya está en la calle la última edición de una gran obra!”. Obsérvese la total identificación de la aventura conversacional con la novela de Cervantes. Además, la expresión “última edición”, acompañada de la imagen de un disquete, adquiere interesantes matices. En este caso, la flamante *reedición* del *Quijote* se corresponde con un novedoso formato digital. Tampoco podemos olvidarnos de las *reminiscencias canónicas* que sugiere la expresión “gran obra”.



Figura 1: publicidad de *Don Quijote* para su versión DOS
<<http://computeremuzone.com/ficha.php?id=151&pg=media - menu>>.

Frente a este anuncio, nos vemos con otro más sencillo pero no por ello menos interesante de cara a nuestros fines (figura 2). En esta ocasión, la carátula del título basada en los diseños de la serie de animación acarrea el mayor protagonismo del reclamo publicitario. Por si no fuera poco, el texto que acompaña a la imagen insiste en asociar el videojuego con la serie de televisión. En este punto, hemos de considerar los motivos tras las divergencias presentes en los reclamos comentados.

Si reparamos de nuevo en el primero de los anuncios, comprobamos que la versión publicitada se corresponde con la programada para sistemas basados en DOS, plataforma por entonces más orientada a un público adulto, frente a los

usuarios de microordenadores, *target* del segundo de los materiales publicitarios examinados.



Figura 2: anuncio de *Don Quijote* centrado en plataformas de 8 bits
<<http://computeremuzone.com/ficha.php?id=151&pg=media>>.

Esta somera revisión ya puede proporcionarnos ciertos indicios de los mecanismos de apropiación de los diferentes materiales que nutren el architexto cervantino por parte de los responsables de la aventura gráfica y su uso de acuerdo a los potenciales consumidores de la misma.

Proseguimos este apartado con un relevante elemento paratextual: los componentes que acompañan lo que hoy llamamos *formato físico* del videojuego, esto es, las cubiertas del soporte y las instrucciones del título.

Detengámonos en primer lugar en la portada y la contraportada que figuraba junto a la mayoría de versiones del videojuego (figura 3). La portada mantiene los diseños de la serie de animación vistos en la publicidad precedente, relación reiterada a través de la contraportada que termina de aunar videojuego y producto televisivo: “la serie de TV. en tu ordenador”. Además, el texto proclama la naturaleza *divertida* de este nuevo *Quijote* digital.



Figura 3: cubiertas de *Don Quijote*

<<http://computeremuzone.com/ficha.php?id=151&pg=covers&l=en&sec=c64>>.

Por el contrario, una reedición posterior del título de Dinamic (figura 4) remite a una de las tradiciones iconográficas más sobresalientes y reconocibles vinculadas con la obra de Cervantes: muestra una las ilustraciones que Gustav Doré dedicó a la novela. Más interesante si cabe resulta el texto que la acompaña, pues resume el periplo adaptativo del texto cervantino: “primero leíste el LIBRO, luego viste la serie de TELEVISIÓN y ahora puedes participar de sus aventuras desde el teclado de tu ORDENADOR”. Parece revelador el subrayado de la evolución transmedial de las distintas reescrituras del material cervantino y la notable llamada de atención a la interactividad que supone la última de las versiones.



Figura 4: portada alternativa para la versión de Spectrum de *Don Quijote*
<<http://computeremuzone.com/ficha.php?id=151&pg=covers&sec=spectrum>>.

Si nos detenemos ahora en el breve manual que acompañaba al *software*, su primer párrafo se mostraba inequívoco respecto a la fundamental inspiración del título con la transcripción literal de las tan traídas primeras líneas de la novela. Mayor relevancia cobra el parágrafo siguiente. De forma sencilla y directa, a través de una segunda persona cómplice con el receptor, el texto pretende dejar claras las metas del videojuego: “conseguir los amores de

Dulcinea del Toboso, tu dama, Aunque existe un primer objetivo que es armarte caballero”.

Las instrucciones concluyen con una recomendación reveladora. Debido a que la adaptación jugable no sigue el texto cervantino “al pie de la letra”, según el manual parece óptimo: “que leas la magnífica novela del Manco de Lepanto, o mires en la televisión la serie de dibujos animados que sobre este libro se ha hecho”.

Por tanto, comprobamos con este repaso de los elementos paratextuales y anejos al propio *software* jugable, la diversa apropiación de ingredientes de la fuente cervantina y sus finalidades. En general, la herencia de la novela cervantina parece indudable, pero también, destacamos el uso de otras fuentes más acordes con unos usuarios potenciales de temprana edad. Pasamos, en este punto, a analizar el propio videojuego y su distorsión del modelo literario en pos de una óptima experiencia jugable.

2.2. Del actante objeto al ítem: estudio de las mecánicas jugables de *Don Quijote* (1987)

En primer lugar debemos examinar los elementos mediadores entre el jugador y el programa informático. Podemos distinguir dos componentes fundamentales que caracterizan este tipo de aventuras conversacionales: el apartado gráfico y el interfaz.

El primero de ellos asigna a la entidad delegada del jugador o *avatar* (Gómez Tarín et al., 2012: 8) una perspectiva subjetiva, una focalización interna que nos permite observar lo mismo que el personaje con el que nos identificamos. Se tratan de planos fijos, imágenes carentes de animación, que en términos generales resultan irrelevantes para el desarrollo del juego. Como en las primeras manifestaciones del género, el protagonismo lo ocupa el apartado textual de la interfaz, de hecho la ocultación de estas imágenes es susceptible de ser desactivada.

A pesar de todo, es cierto que el apartado gráfico alberga suficientes valores para ser considerado. Las diversas pantallas se nutren con referencias visuales inmersas en la tradición iconográfica asociada al ingenioso hidalgo. Así, observamos desde los célebres molinos de viento, a un intento de figurar la posible vivienda de Alonso Quijano. En este sentido, no debemos olvidar las limitaciones gráficas de las plataformas, en su mayor parte de 8 bits, para las que se programó la aventura.

Asimismo, aun carentes de toda posibilidad de interacción, las imágenes del videojuego de Dinamic, en ocasiones, alojan indicios de los pasos que el jugador debe seguir para continuar su aventura.

El segundo de los elementos mediadores referidos lo conforma el interfaz del videojuego. De acuerdo con las nociones proporcionadas por Mark Wolf y Bernard Perron (2003: ebook), en esta ocasión se vería constituido por el teclado con el que el jugador es capaz de introducir comandos y el cuerpo textual presente en la pantalla. Debemos reparar en el segundo de los integrantes mencionados.

En lo referente al texto, nos hallamos con el principal medio de interacción del jugador con el programa. El cuerpo textual brinda las informaciones pertinentes para proceder al desarrollo de la experiencia jugable, además de ser el receptáculo de los comandos que conforman la mecánica fundamental del título. Todo ello contribuye a que en última instancia se torne en el vehículo indispensable para constituir el relato inserto en la ficción interactiva que alberga el *Don Quijote* de Dinamic.

Nos hallamos, pues, frente a un discurso narrativo en segunda persona. Un meganarrador heterodiegético de primer nivel (Gómez Tarín et al., 2012: 3) que gestiona todo el marco de la diégesis y que interpela al narratario-jugador, que en esta ocasión, identifica su *avatar* con la entidad literaria protagonista del architexto cervantino: “Tu habitación es austera como corresponde a la de un hidalgo manchego”.

Tal manera de interpelar al jugador ayuda a la inmersión de este en la experiencia jugable, sobre todo si tenemos en cuenta lo referido previamente al joven perfil del público potencial del programa.

Por ello, no situamos ante un discurso sintético y sobrio. Pese a las mimbres áureas de la fuente cervantina, no hallamos rastro de expresiones arcaizantes u ornatos poéticos. Más allá de algunas adjetivaciones para ilustrar los diversos ambientes del videojuego, del tipo “diminuto acantilado” o “solitarias calles”, el estilo del texto opta por la funcionalidad. Tal es el grado de sencillez verbal que en algunos casos llega al descuido: “obejas”, “esquisito”. De esta manera, el esquematismo del texto previene al jugador de posibles equívocos.

Asimismo, la instancia enunciativa realiza, ocasionalmente, diversas intervenciones subjetivas con el propósito de orientar al jugador: “creo que lo mejor es ir al Este”. De igual modo, interpela al jugador-narratario ponderando sus aciertos: “Genial”, “Muy bien”; o recriminando la falta de corrección de los comandos introducidos: “¿Cómo dices?”.

Es por este último pormenor que empezamos a considerar la distancia entre la novela de Cervantes y los mecanismos que rigen el videojuego de 1987. El relato cervantino aloja un intrincado constructo narrativo donde la relación entre el narrador y el narratario adquiere una notable complejidad (Paz Gago, 1995: 87-137). La figura del narratario está íntimamente unida a la concepción del discurso caballeresco y sus convenciones, como la referente al manuscrito hallado o al falso cronista. Con este propósito, el *Quijote* de Cervantes abunda en apelaciones del tipo “curioso lector”, e incluso se llega a mayores niveles de dificultad cuando el narrador Cide Hamete Benengeli se dirige, a su vez, a un lector implícito al que realiza diversas recomendaciones: “Tú, lector, pues eres prudente, juzga lo que te pareciere” (2005: 482).

Por su parte, la aventura de *Dinamic* contempla la apelación al jugador de un modo completamente integrado en la mecánica jugable. De esta manera, podemos observar la evolución entre el nutrido juego literario de Miguel de Cervantes, que parte de la tradición del libro de caballerías, y la naturaleza lúdica e interactiva del videojuego. En el último de los casos, estas apelaciones se enmarcan en los mecanismos de *feedback* propios de las aventuras gráficas (Pérez Latorre, 2010: 337), constituidos por refuerzos positivos para que el jugador progrese en su experiencia lúdica.

Pasamos a centrarnos ahora en profundar en nuestro análisis examinando algunos ejemplos que nos servirán como clave para nuestro estudio de la labor de reescritura del *corpus* quijotesco que se halla en la aventura conversacional que nos ocupa. Aunque no pretendemos realizar un recorrido completo o *Walkthrough* a lo largo de toda la experiencia interactiva que ofrece el videojuego del 87, sí que vamos a detenernos en los elementos que se nos antojan más significativos para nuestros propósitos.

La pantalla inicial con la que topa el jugador (figura 5) se erige en todo una declaración de intenciones en cuanto a los vínculos del juego con la naturaleza literaria de la fuente inspiradora y su relación con la *caballería de papel*, en términos de Pedro Cátedra (2007). Nos hallamos en la librería de Alonso Quijano, donde destacan los “libros polvorientos”. Obsérvese el detalle del apartado gráfico que acompaña al texto; la presencia de un cuadro con un molino representado, si bien se antoja un homenaje ingenuo, no por ello deja de constatar la destacada deuda del imaginario quijotesco.



Figura 5: pantalla inicial de *Don Quijote* (versión para la plataforma Amstrad CPC).

El primero de los comandos que el jugador debe introducir para avanzar en su experiencia no parece menos revelador: “leer libro”. Instrucción respondida con el mensaje: “empieza la aventura”.

Asociar la actividad lectora a la primera actuación del jugador es muestra inequívoca de los referentes intertextuales del videojuego. Además, comprobamos la distancia entre los mecanismos del relato interactivo del programa de Dinamic y la obra original. El sumario que inserta Cervantes en su novela, sintetizando los largos periodos de lecturas de Alonso Quijano hasta su determinación de “irse por todo el mundo con sus armas y caballo a buscar aventuras” (2005: 50), se ve *condensado* en el videojuego a través de un primer comando.

A partir de aquí empieza la “aventura” que experimentará la entidad avatárica controlada por el jugador. Con este fin, el videojuego pasa a adoptar una estructura en *laberinto*. Clara Fernández Vara resume la naturaleza de estas disposiciones:

They are characterized by branching paths and dead ends so that the walker is forced to choose her direction. Video games favor maze structures since navigating the already constitutes a challenge, which can be further amplified by obstacles along the path, such as enemies, chasms or projectiles. They represent a consistent architectural location, imitating a space that is in accordance with our perception of the physical world (2007: 74-75).

De esta manera, el jugador debe deambular, avanzando o retrocediendo, a través de distintas localizaciones con el propósito final de cumplir dos objetivos: armarse caballero en la primera carga y de esta guisa lidiar con un rebaño de ovejas, y encontrarse con Dulcinea del Toboso en la segunda. Las rutas posibles vienen marcadas por los cuatro puntos cardinales; como apuntaba Fernández Vara, el periplo del jugador se ve dificultado por distintos obstáculos que debe

superar mediante el uso de diversos objetos o *items*, o mediante la introducción del comando adecuado a cada circunstancia.

Nos vemos con un concepto de *aventura* sustancialmente distinto del perteneciente al architexto del *Quijote*, desde la novela de Cervantes a la serie de animación licenciada por Dinamic. Estamos frente a un nuevo nivel de reescritura de la tradición literaria que sustenta el relato quijotesco. Si Miguel de Cervantes reescribe los fundamentos del género caballeresco (Grilli, 2004), a su vez, la aventura conversacional que nos ocupa da un paso más en su salto al medio informático.

En la obra de Cervantes, Alonso Quijano opta por erigirse en caballero andante con el propósito de emular sus modelos literarios. Esta concepción de la caballería se muestra asociada a la itinerancia, tal y como explica Juan Manuel Cacho Blecua:

El deambular del hidalgo fuera de la patria natal, primero solo y después acompañado de su singular escudero, vertebra los variados episodios sucedidos en el camino y en los lugares de reposo, sobre todo las ventas y el palacio de los Duques. Cervantes recrea unos ambientes en los que juega con las expectativas de la tradición caballeresca, e incorpora materiales de otros géneros y de la experiencia directa. (2009: 106)

En cuanto al videojuego del 87, el recorrido del jugador rompe con la linealidad propia de los fundamentos textuales que lo sustentan. La experiencia interactiva parte, como hemos visto, de una disposición en laberinto y los fines de la *aventura* solo son realizables a través de la ejecución de distintas órdenes o mediante el rastreo y uso de objetos; solo así es posible avanzar en el relato digital. Tal vertebración se ajusta al estudio al respecto realizado por Óliver Pérez Latorre quien configura la experiencia jugable o *gameplay* a partir de una "estructura narrativa transformacional". Esta se compone de una serie de *enunciados de estado*, la posesión de distintos objetos o *items*, y de unos *enunciados de acción*, las operaciones ejercidas por el *avatar* del jugador (2010: 213).

Aquí entra en juego otro eje fundamental: el tiempo. En lo referente a la aventura conversacional de Dinamic, podemos diferenciar dos líneas temporales. Por un lado el *tiempo real* que se desprende de la actividad dedicada por el jugador a participar de la experiencia jugable. La duración de lo que habitualmente conocemos como *partida* depende en gran medida de la pericia del jugador, pero también de los mecanismos internos del programa.

La aventura conversacional *Don Quijote* se ajusta a un sistema de estructuración temporal basado en el *ciclo*. Michael Mateas y José Zagal definen

dicho concepto: “a sequence of repeating events, that is, a sequence of events in which a subset of the world repeatedly reestablishes” (2010: 6). En este caso, tales *ciclos* son conformados por periodos en los que el *avatar* protagonista siente hambre, o bien, se resiente de una caída sufrida en la segunda carga del juego. Solo si empleamos los recursos adecuados, ciertos alimentos desperdigados a lo largo del videojuego, o insertamos el comando “descansar”, podremos desarrollar la ficción interactiva; en el caso contrario, la inanición o la secuelas de su lesión clausurarán por completo el devenir del *gameplay*. Este recurso ayuda a impeler al jugador a proseguir su camino, evitando una experiencia de juego demasiado larga fruto del *bloqueo* que suele caracterizar el desarrollo de este tipo de aventuras interactivas (Siabra Fraile, 2012: 142). Cuando un jugador avezado es capaz de progresar sin traba alguna, su *partida* en tiempo real puede estimarse en cerca de media hora.

En lo que respecta a la temporalidad interna del relato, que en última instancia constituye la aventura conversacional, podemos precisar que su duración no parece precisa pues escasean todo tipo de referencias temporales. De hecho, el título del 87 se caracteriza por una notable vinculación a la elipsis en ese aspecto. Ya anunciamos arriba la tremenda elisión que se esconde tras el comando “leer libro” y la respuesta “empieza la aventura”. De igual modo, si tecleamos las órdenes “descansar” o “dormir”, el programa replica con el enunciado “el tiempo pasa...” que alberga una vaga omisión en el tiempo narrativo.

Ya hemos advertido la importancia de la posesión y el uso de determinados objetos a la hora de que el jugador avance en su experiencia. Óliver Pérez Latorre (2010: 105) señala la existencia en el ámbito del videojuego de dos tipos de *items*, ambos presentes en el título que nos ocupa. Por un lado, los *instrumentos* que permiten la ejecución de diversas acciones, por ejemplo, podemos citar las llaves que a lo largo del juego nos brindan la oportunidad de acceder a diferentes estancias. La segunda clase de objetos se identifica con los *recursos*, estos *items* ayudan al jugador a prolongar su experiencia: aquí se constituyen en los diversos alimentos que calman el hambre del Alonso Quijano digital.

El citado empleo de diversos *instrumentos* para avanzar a lo largo del *gameplay* de *Don Quijote* nos sirve para evidenciar la distorsión de los fundamentos de la fuente Cervantina en pos de una nueva experiencia interactiva de la misma. Así, observamos la transformación de una serie de objetos, relevantes en la novela de Cervantes para la caracterización de su hidalgo, en *items* con una función eminentemente instrumental de cara a desarrollar la aventura de texto, pero vaciados de su carga simbólica.

El primero de ellos es la armadura de Alonso Quijano, aditamento militar que en la novela de Miguel de Cervantes aparece vinculada con su parodia, pero también deuda, con respecto al mundo de la caballería. El uso de sus destartaladas armas por parte de don Quijote contribuye a conferirle un aspecto externo grotesco y a provocar la directa vinculación con la locura por parte de aquellos personajes que lo observan de tal guisa (Lucía Megías, 1990: 199). Este efecto se consigue mediante un proceso de *reciclaje* descrito por José Manuel Martín Morán:

Esa adaptación a un nuevo uso de un objeto pensado para otro será una de las claves de la acción en el mundo de don Quijote y el fundamento de su rebajamiento paródico. Sus altos ideales, su afán de trascendencia, han de servirse de objetos cotidianos para poder desarrollarse por completo. (2008: 476).

Por su parte, la aventura de texto del 1987 nos presenta una armadura encerrada en un baúl que aloja “recuerdos de tus antepasados”. Si el jugador opta por insertar el comando “poner armadura”, comprobamos como al abrir una alacena que se encuentra en una de las posiciones adyacentes, una rata que pretende morder el *avatar* del jugador “lo único que consigue es romperse los dientes”. Gracias al empleo del *item* hallado, el jugador puede continuar su recorrido jugable, pues de lo contrario, el obstáculo constituido por el roedor concluiría su *partida*.

Otro objeto icónico dentro del imaginario quijotesco es el famoso *baciyelmo*, la bacía de barbero que Alonso Quijano adopta como parte superior de sus armas caballerescas a través del procedimiento transformador referido arriba. Además, el citado accesorio aloja una destacada carga connotativa en relación con los referentes militares manejados por Miguel de Cervantes. La conjunción entre los elementos bacía, yelmo y el también marcial bacinete constituía una próxima alusión para los lectores contemporáneos del autor de las *Novelas Ejemplares* (Sebastián Mediavilla, 2009: 105). A estos pormenores hay que añadir la vinculación directa con la tradición literaria que encierra el casco de Mambrino, desde Virgilio a Ariosto (McGaha, 1981).

En cambio, el *software* de Dinamic trastoca por entero dicho episodio para integrar el uso de la bacía en el desarrollo de la experiencia jugable. Nuestro Alonso Quijano digital topará con una barbería en Almagro; para hacernos con el *baciyelmo* debemos emplear un método mucho más pacífico que en la novela cervantina. El jugador tratará de distraer la atención del dueño de la bacía mediante el comando “cantar” o “silbar”. Una vez que este *item* forma parte del inventario del *avatar* jugable podremos entrar en una posada y así, continuar con el devenir del *gameplay*.

El último de los bienes que forman parte de los *instrumentos* necesarios para completar con éxito la aventura de texto de Dinamic es el célebre bálsamo de Fierabrás. El milagroso elixir guarda en la inspiración literaria de la fuente quijotesca conexiones con la tradición de la épica carolingia (Gumpert, 1987).

De nuevo, podemos comprobar la apropiación de este elemento quijotesco y su adaptación a la jugabilidad del título del 87. Como indicamos arriba, al comenzar la segunda carga del videojuego nuestro *avatar* sufre una lesión cuyo restablecimiento va a articular esta fase de la aventura conversacional. Para ello, necesitamos elaborar el citado bálsamo sanador.

Desde el primer momento hallamos destacadas diferencias respecto a la fuente cervantina. Si en la novela Alonso Quijano conoce la composición de dicho elixir de memoria, fruto de su delirio tras un exceso de lecturas caballerescas, durante el juego de Dinamic hemos de encontrar la receta escrita en un papiro. No es la primera vez que el videojuego revela una serie de conocimientos pertenecientes al ámbito del libro de caballerías. Al poco de comenzar la aventura, un “bando” nos da las pautas que el Alonso Quijano informático debe seguir para armarse caballero. Es evidente que estos dictados resultan superfluos para el *Caballero de la Triste Figura* de la obra de Cervantes, personaje embebido en los códigos de la caballería, pero no para un *narratorio-jugador* que debe conocer todas las reglas concernientes a su experiencia jugable.

Otra característica distintiva del bálsamo de Fierabrás digital consiste en la presentación explícita de sus ingredientes: romero, sal, aceite y vino. Así, la consecución de dicho *item* repercute en la recolección de otros a lo largo de la segunda de las cargas del videojuego, de modo, que ayudará a estructurar el desarrollo de buena parte del mismo.

Según informamos arriba, el *gameplay* puede articularse en torno a una serie de *enunciados de acción* que en la aventura de texto programada por Jorge Blecua albergan una distorsión de diversos motivos caballerescos, ya de por sí reescritos por Miguel de Cervantes.

Como escribimos antes, uno de los requisitos para completar el bálsamo de Fierabrás es el vino. En la localización de la venta perteneciente a la primera carga, debemos ejecutar el comando “luchar con odres” para obtener la bebida. Otra vez, la labor de reescritura que nos ocupa altera la fuente para adoptarla al devenir de la mecánica lúdica. La obtención de este *item* presenta una funcionalidad ajena a la *locura caballerisca* del hidalgo manchego y poco tiene que ver con un delirio vinculado a los jayanes de las lecturas del género amadisiano. Ahora bien, sí que percibimos un clarísimo homenaje al material

cervantino en el uso del término “luchar”, verbo imprescindible a la hora de cumplimentar dicha acción.

Otro episodio relacionado con la figura del gigante es el famoso encuentro de Alonso Quijano con los molinos de viento. La aventura conversacional de *Dinamic* altera de modo sustancial dicho lance. El objetivo del jugador en la pantalla de los molinos consiste en entrar en uno de ellos y así conseguir la sal necesaria para confeccionar el elixir reparador. Por tanto, nuevamente nos vemos con la manipulación de uno de los más celebrados episodios de la novela de Cervantes con la finalidad de proporcionar algún *item* al jugador. Asimismo, contrasta el violento envite del don Quijote literario contra tales *gigantes*, frente a las precauciones que debe seguir el hidalgo digital. Sí el usuario del videojuego no añade el adverbio “cuidadosamente” al comando “entrar en molino”, puede terminar con su *avatar* muerto por las aspas de dicha construcción. De este modo, evidenciamos el comportamiento pragmático y prudente del Alonso Quijano de *Dinamic*, que se muestra más envuelto en una suerte de pesquisa detectivesca que en las aventuras de un caballero andante.

Una nueva distorsión de la fuente cervantina similar a las anteriores se encuentra en la versión del episodio de los leones en la aventura de texto. El videojuego propone que el lugar donde debemos confeccionar el bálsamo de Fierabrás sea una cueva guardada por un león. El único modo de calmar al felino para que ceda paso al *avatar* del jugador consiste en que este introduzca el comando “cantar”. Aquí nos hallamos ante otro motivo de larga andadura en la tradición literaria, como ha estudiado Miguel García-Gómez: “el león que se muestra civilizado, mesurado, humilde, zalamero, avergonzado, etc., en presencia de un personaje extraordinario, en acatamiento y testimonio de su carisma, numen, gracia, virtud o cualidad sobrehumana, divina” (1972: 255 y 256).

Frente a la abúlica actitud del león de la novela cervantina, indiferente ante las muestras de valor de Alonso Quijano, el videojuego obvia la mirada paródica de Cervantes e inserta al caballero digital en la órbita de aquellos héroes con la capacidad de amansar a las fieras. Así, nuestra ficción interactiva trastoca el motivo del *león manso* en el del *león pacificado* (García-Gómez, 1972: 255).

Curiosamente, el canto es el último de los comandos requeridos por el juego para culminar el desarrollo del mismo. Una vez que el jugador completa la fórmula del bálsamo de Fierabrás, tras ingerirlo debe encaminarse a una de las casas situadas en el pueblo manchego que domina el espacio de la segunda carga. Allí, si ejecuta la orden “cantar” el videojuego concluye con el siguiente poemilla: “Entra una doncella/ Dulcinea es ella/ felicidades amigo/ lo has conseguido”. Resulta obvio el guiño al ámbito de la literatura que alberga el hecho de clausurar la aventura conversacional con unos breves versos.

Observamos la importancia que concede el videojuego programado por Jorge Blecua a las dotes canoras de su protagonista. Es más, si durante alguno de los compases del título de 1987 el jugador teclea el comando “cantar”, el programa responde con el mensaje: “Árboles, yedras, plantas/ que en aqueste sitio estáis...”, cita directa del texto de Cervantes. Como en otras ocasiones la aventura conversacional muta los vínculos de la fuente cervantina respecto a la tradición literaria que esta reescribe. Así, en el *software* jugable los versos de las “Ausencias de Dulcinea” nada tienen que ver con la penitencia caballeresca que vive Alonso Quijano, emulando al Amadís de Gaula mudado en Beltenebros.

Podemos clausurar este análisis haciendo mención de uno de los pilares del architexto cervantino y su función dentro de la aventura conversacional de Dinamic: nos referimos a la figura de Sancho Panza.

En cualquier momento del desarrollo del *gameplay* el jugador puede introducir el comando “ayuda”, en ese momento, el escudero de Alonso Quijano hace acto de presencia con una pista para superar los obstáculos presentados. Con el propósito de adecuar la caracterización de este asistente auxiliar con su modelo literario, sus indicios remedan la configuración del refrán: “SANCHO: si al molino no entras con cuidado, probablemente andes escaldado”. Otra vez comprobamos la inclusión de elementos del hipotexto cervantino moldeados de acuerdo a las necesidades lúdicas del videojuego.

La incontinencia refranera de Sancho provoca en la novela de Cervantes una aguda dialéctica entre el escudero y Alonso Quijano. Tales debates sirven como vehículo de expresión del pensamiento de ambos personajes y ayudan a figurar la evolución progresiva que experimenta su relación personal (Herrero Cecilia, 2013). Por su parte, la aventura conversacional opta por dotar de la máxima funcionalidad a los dichos del escudero y elimina cualquier otra forma de interacción con su amo digital.

3. Conclusiones

Hemos repasado la peculiar labor de reescritura presente en la aventura conversacional del estudio Dinamic editada en 1987. El título forma parte de un género conocido como aventura conversacional, íntimamente ligado desde su nacimiento al ámbito de la literatura. Además, su lanzamiento coincidió con un periodo de esplendor del videojuego en España.

Con el propósito de examinar su deuda respecto a las fuentes textuales quijotescas en su mayor amplitud, hemos partido de una serie de elementos paratextuales que consideramos reveladores. El análisis de los reclamos publicitarios anejos al lanzamiento del videojuego y los materiales que acompañaban su *formato físico* evidencian un intento de incardinar el programa

de Jorge Blecua en la tradición cervantina en su máxima extensión y sobre todo, teniendo en cuenta las expectativas e inquietudes de los posibles usuarios.

Posteriormente, la disección de los principales fundamentos del *gameplay* de *Don Quijote* nos ha servido para dilucidar los mecanismos de apropiación de la materia cervantina y su adecuación a los mecanismos de las llamadas aventuras conversacionales. En este sentido, observamos una total subversión de las mimbres caballerescas parodiadas por Miguel de Cervantes. Así, comprobamos como diversos motivos asociados al libro de caballerías resultan vaciados de su sentido original para adaptarse al periplo investigador que el jugador debe realizar para completar el videojuego. En conclusión, si Pedro Cátedra vinculó las reminiscencias de la *caballería real* y la *caballería de papel* con la obra cervantina, en esta ocasión bien podríamos hablar de la inclusión de los códigos de una nueva suerte de *caballería digital*.

Bibliografía

- Aarseth, Espen (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The John Hopkins University Press.
- Club de Aventuras AD. CAAD: *Club de Aventuras AD*. <<http://www.caad.es/>>. (27-03-2015).
- Cátedra, Pedro (2007). *El sueño caballeresco. De la caballería de papel al sueño real de don Quijote*. Madrid: Abada Editores.
- Cervantes Saavedra, Miguel de (1605). *El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha*. Ed. José Luis Pérez López. Toledo: Empresa pública Don Quijote, ed. 2005.
- Dinamic (1987). *Don Quijote*. España: Microdigital Soft. Amstrad CPC.
- Esteve Gutiérrez, Jaume (2012). *Ocho Quilates (Una historia de la Edad de Oro del software español (1987-1992)) Vol. 2*. Barcelona: Star-T Magazine Books. Ebook.
- Fernández Vara, Clara (2007). "Labyrinth and maze: video game navigation challenges". Ed, Friedich Von Borries et al. *Space Time Play: Synergies Between Computer Games, Architecture and Urbanism: the Next Level*. Basel: Springer Science & Business Media. pp. 74-87.
- Fernández Vara, Clara (2009). *The tribulations of adventure games: integrating story into simulation through performance*. Tesis no publicada. Georgia Institute of Technology, Estados Unidos.

- García-Gómez, Miguel (1972). "La tradición del león reverente: glosas para los episodios en el *Mío Cid*, *Palmerín de Olivia*, *Don Quijote* y otros.". *Kentucky Romance*
- Genette, Gerard (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- Gil González, Antonio (2013). *+Narrativa(s). Intermediaciones novela, cine, cómic y videojuegos en el ámbito hispánico*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca. Ebook.
- Gómez Tarín, Francisco Javier et al. (2012). "Punto de vista y videojuegos. Un acercamiento multidisciplinar". *Actas IV Congreso Internacional Latina de Comunicación Social*.
<http://www.revistalatinacs.org/12SLCS/2012_actas.html>. (24-03-2015).
- Grilli, Giuseppe (2004). *Literatura caballeresca y re-escrituras cervantinas*. Alcalá de Henares: Centro de Estudios Cervantinos.
- Gumpert Melgosa, Carlos (1987). "La Historia del emperador Carlo Magno como fuente de Cervantes". *Cuadernos de Filología Hispánica* 7: pp. 73-81.
- Herrero Cecilia, Juan (2013). "Sobre la dimensión persuasiva de la máxima y del refrán en El Quijote y su contribución a la configuración del «efecto-personaje»". *Anales Cervantinos* 45: pp. 57-92.
- Lucía Megías, José Manuel (1990). "Don Quijote y el caballero medieval". *Actas del I Coloquio Internacional de la Asociación de Cervantistas*, Barcelona: Anthropos. pp. 192-203.
- Martín, Morán, José Manuel (2008). "Tratamiento de los objetos en el *Quijote* y el *Guzmán*". *Tus obras los rincones de la tierra descubren: actas del VI Congreso Internacional de Cervantistas*. Alcalá de Henares: Ediciones del Centro de Estudios Cervantinos. pp. 469-484.
- Mateas, Michael y Zagal, José (2010). "Time in Video Games: A Survey and Analysis". *Simulation Gaming*.
<<http://sag.sagepub.com/content/early/2010/07/27/1046878110375594>>. (24-03-2015).
- McGaha, Michael (1981). "Fuentes y sentido del episodio del "yelmo de Mambrino", en el Q. de 1605". Ed. Manuel Criado de Val. *Cervantes: su obra y su mundo. Actas del I Congreso Internacional sobre Cervantes*. Madrid: Edi-6. pp. 743-747.
- Murray, Janet (1999). *Hamlet en la holocubierto: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona: Paidós.

- Palao Errando, José Antonio y García Catalán, Shaila (2012). “Lo nuevo y los métodos: las ciencias de la comunicación ante el desafío de los videojuegos”. *Actas IV Congreso Internacional Latina de Comunicación Social*. <http://www.revistalatinacs.org/12SLCS/2012_actas.html>. (25-03-2015).
- Paz Gago, José María (1995). *Semiótica del Quijote: teoría y práctica de la ficción narrativa*. Ámsterdam: Rodopi.
- Pérez Bowie, José Antonio (dir.) (2010). *Reescrituras fílmicas nuevos territorios de la adaptación*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Pérez Latorre, Óliver (2010). *Análisis de la significación del videojuego. Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*. Tesis no publicada. Universitat Pompeu Fabra. España.
- Scolari, Carlos y Fraticelli, Damián (2013). “Enunciar la interacción: Las reseñas y anticipos de videojuegos”. Ed. Carlos Scolari. *Homo Videoludens 2.0. De Pacman a la Gamification*. Barcelona: Laboratori de Mitjans Interactius Universitat de Barcelona.
- Sebastián Mediavilla, Fidel (2009). “Bacía-bacinete-baciyelmo”. *Cervantes: Bulletin of the Cervantes Society of America* 29: pp. 97-105.
- Siabra Fraile, José Antonio (2012). *Bosquejo de una metafísica del videojuego: Una introducción a la filosofía de los videojuegos*. Almería: Editorial Círculo Rojo.
- Wolf, Mark y, Bernard Perron (2003). *The Video Game Theory Reader*. Nueva York: Routledge, Taylor & Francis Group. Ebook.

Este mismo artículo en la web

<http://revistacaracteres.net/revista/vol4n1mayo2015/lucharconodres/>