

## DÍAS DE TENTÁCULOS. HUMOR, SERIE B Y FANTASÍA CINÉFILA EN LAS AVENTURAS GRÁFICAS DE LUCASARTS

MARIO-PAUL MARTÍNEZ FABRE  
Universidad Miguel Hernández de Elche  
mario.martinez@umh.es

FRAN MATEU  
Universidad de Alicante  
franmateu@hotmail.com

Recibido: 10-01-2018

Aceptado: 02-05-2018



### RESUMEN

Desde mediados de los años ochenta hasta finales de la década de los noventa, las aventuras gráficas vivieron un periodo de esplendor en el mercado del videojuego. La compañía LucasArts, con su particular mezcla de humor, cinefilia y sencillez de control, dibujó el molde a seguir para las demás desarrolladoras de juegos digitales. Este artículo pretende exponer, a través de dos de sus ejemplos más importantes, *Maniac Mansion* y su secuela, *Day of the Tentacle*, cuáles fueron los principales argumentos que la instituyeron, no sólo como uno de los referentes esenciales del espacio lúdico, sino también como uno de los objetos culturales más señalados de su época, al englobar y transmitir, desde su propio *intertexto* y su cualidad novedosa, a otros medios como la literatura, la animación, la televisión, y, primordialmente, el cine.

PALABRAS CLAVE: Humor, cine, videojuegos, serie B, LucasArts.

### ABSTRACT

From the mid-eighties to the end of the nineties, the graphic adventures experienced a period of splendor in the video game market. The company LucasArts, with its particular mixture of humor, cinephilia and simplicity of control, drew the format to follow for other developers of digital games. This article tries to expose, through two of

its most important examples, *Maniac Mansion* and its sequel, *Day of the Tentacle*, what were the main arguments that instituted it, not only as one of the essential referents of the playful space, but also as one of the most important cultural objects of its time, to include and transmit, from its own *intertext* and its innovative quality, to other media such as literature, animation, television, and, primarily, cinema.

KEYWORDS: Humor, cinema, videogames, B-Movies, LucasArts.



## INTRODUCCIÓN

Coger el hámster. Poner el hámster en el microondas. Pulsar el botón encender... ¡Plof!. No son muchos los videojuegos que permiten al jugador chamuscar un animal doméstico. Mucho menos en los años ochenta, cuando las aventuras digitales comenzaban sus andaduras y los defensores del «buen gusto» (padres, políticos, religiosos y demás progenie conservadora) aún trataban de demonizar los videojuegos.

*Maniac Mansion* (1985), la primera aventura gráfica de LucasArts (antes LucasFilm Games), rompía esquemas con su humor cáustico y con su paródica revisión de las películas de terror de serie B. Podíamos asar un hámster, pero también empapar momias antipáticas con la alcachofa de la ducha, formar una banda de rock con un tentáculo *pubescente* o enfrentarnos a meteoritos parlantes enfundados en trajes anti-radiación. Ningún usuario sabía qué disparatada prueba le esperaba a la vuelta de la esquina. De igual manera, *Maniac Mansion* también innovaba en la partida con nuevas y sencillas herramientas de juego. Su versátil sistema de control (derivado de su particular sistema de programación informática, SCUMM),<sup>1</sup> hacía más fácil recorrer las pantallas al centrarse en el empleo del ratón antes que en el uso del teclado.<sup>2</sup> Método que se impondría, no sólo como sello de fábrica, sino también como el molde a seguir por otras empresas desarrolladoras de videojuegos.

---

1 Literalmente: «Utilidad de Creación de Scripts para Maniac Mansion»: el motor SCUMM, como más adelante se detalla en el texto, permitió implementar un sistema de programación multitarea en el juego. Es decir, un sistema ejecutivo de varios procesos y aplicaciones al mismo tiempo, que aligeraba la compilación de órdenes y la inserción de gráficos en el juego.

2 También conocido como «point & click» (literalmente, «señalar y hacer clic»).

Fue el pistoletazo de salida para la época dorada de las aventuras gráficas, un género de videojuegos, muy presente durante la década de los 90, cuya narrativa y diversión se basaban, principalmente, en la resolución de puzzles y enigmas. *Zak McKracken* (1988), *The Secret of Monkey Island* (1990), *Day of the Tentacle* (1993) o *Grim Fandango* (1998), entre otras muchas aventuras de LucasArts, pero también aventuras digitales de otras compañías de juegos como *Leisure Suit Larry* (Sierra Online, 1987), *Operation Stealth* (Delphine Software, 1990) o *Hollywood Monsters* (Pendulo Studios, 1997), siguieron de cerca el estilo desenfadado y la sencillez de manejo aportado por esta desarrolladora.

Este artículo pretende constatar cuáles fueron los principales argumentos que instituyeron a LucasArts y, especialmente a *Maniac Mansion* y a su secuela, *Day of the Tentacle*, no sólo como uno de los referentes esenciales del espacio lúdico, sino también como uno de los objetos culturales más señalados de su época, al englobar y transmitir, desde su propio *intertexto* y su cualidad novedosa,<sup>3</sup> a otros medios como la literatura, la animación, la televisión, y, primordialmente, el cine. Nuestro objetivo es examinar ambos casos de estudio para verificar, desde una perspectiva de análisis inductiva, cuáles han sido las fórmulas de LucasArts a la hora establecer los lazos de conexión de sus aventuras gráficas con los discursos cinematográficos que, como también se demostrará, centran sus referencias en el humor, la animación y la serie B de terror, ciencia ficción y fantasía.

#### DESDE EL RANCHO SKYWALKER

El nombre de George Lucas es sinónimo de un trabajo esencial para comprender la cinematografía y los modelos de negocio del Nuevo Hollywood.<sup>4</sup> Ha sido director, guionista y productor de algunos de los títulos más importantes del imaginario fantástico contemporáneo, desde *La guerra de las Galaxias* a *Indiana Jones*.<sup>5</sup> Además, promotor de recursos tecnológicos como

---

3 Puede señalarse que, a mediados de la década de los ochenta y principios de la década de los noventa, los videojuegos para computadoras, entendidos como producto de mercado y objeto cultural, todavía se encontraban en una fase primaria.

4 Aceptación que se refiere a la recuperación y remodelación de la industria cinematográfica estadounidense iniciada por los conglomerados empresariales en los años sesenta, cuando «los gigantes mediáticos tomaron el mando de las industrias norteamericanas del cine y la televisión y se convirtieron en los poderes dominantes en la rápidamente extendida industria global del entretenimiento» (Riambau citando a Schatz, 2011: 12).

5 A estas sagas podríamos añadir otros éxitos de Lucas como *American Graffiti* (George Lucas, 1973), *E.T.: El Extraterrestre* (*E.T.: The Extra-Terrestrial*, Steven Spielberg, 1982), o *Willow* (Ron Howard, 1988).

el sistema de sonido THX, y fundador de empresas de postproducción digital y efectos especiales como Industrial Light & Magic.

Su interés por incluir una productora de videojuegos como LucasArts entre todas estas iniciativas y empresas no debería coger a nadie por sorpresa. Aún menos, la especial conexión de esta desarrolladora con el séptimo arte, y con los géneros de la fantasía, la ciencia ficción o la aventura, que tan famosa han hecho a la casa de Lucas. LucasArts supuso un suma y sigue en la trayectoria de este cineasta por expandir su particular universo narrativo, y por afianzar su dominio en los diversos sectores del mercado audiovisual, pero también un paso más hacia su deseo de establecer un sistema de producción, en la amplitud de áreas que van desde el sonido al montaje, independiente y totalmente informatizado (Pollock, 1999: 269).

La fecha de su fundación fue 1982, año en el que el videojuego y la microinformática desembarcan con fuerza en el mercado del entretenimiento estadounidense (Donovan, 2010),<sup>6</sup> y pocos dudan ya de su potencial y de sus conexiones con una programación digital que va a revolucionar la producción cinematográfica. Es el año en que Atari, la desarrolladora de videojuegos más importante de occidente, es absorbida por el conglomerado mediático Warner Communications Inc. (WCI),<sup>7</sup> y su logotipo aparece en los anuncios flotantes del film *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982). El mismo año en el que la recién fundada LucasArts comienza a cooperar con Atari para distribuir videojuegos de la saga *Star Wars* (*The Empire Strikes Back*, 1982, *Death Star Battle* y *Jedi Arena*, 1983).

Le siguen una serie de juegos de acción, efectivos, pero discretos en cuanto a ventas (*Ballblezer*, *Rescue on Fractalus!*, 1984; *The Eidolon*, *Habitat*, *Koronis Rift*, 1985), hasta que la misma LucasArts apuesta por dar un giro en su producción y embarcarse en un género incipiente en la lúdica digital: las aventuras gráficas. El remake del film *Dentro del laberinto* (*Labyrinth*, 1986), dirigido por Jim Henson y producido por la propia LucasFilm, servirá de pretexto para iniciar este nuevo rumbo; David Fox a la dirección, y Gary

6 Entre mediados de los setenta y principios de los ochenta, la buena aceptación de los videojuegos por parte del mercado del ocio, animó a los conglomerados mediáticos a invertir en el sector. Universal / MCA, 20th Century Fox o CBS entre otras, crearon sus propias divisiones para el lanzamiento de videojuegos. Además, compañías de peso como RCA Corporation, o Mattel, el mayor fabricante a escala global de juguetes, se atrevieron a lanzar sus propias consolas al mercado, la *Studio II* (lanzada en 1977) y la *Intellivision* (lanzada en 1980), respectivamente (Kent, 2001: 211). Súmese, a todo ello, la exitosa llegada de las máquinas *arcade* desde el territorio Nipón: *Space Invaders* (Taito, 1978), *Pac Man* (Namco, 1980), etc.

7 Gracias a las ventas de su máquina recreativa y de su versión doméstica del videojuego *Pong* (1972), el volumen de crecimiento de mercado de Atari fue tal que, sus dueños, Bushnell y Dabney, para poder explotar tal tasa, decidieron venderla a Warner. Atari se convirtió así en la primera empresa de videojuegos adquirida por un gran grupo mediático como WCI.

Winnick a los gráficos, los encargados principales de darle cuerpo al proyecto.<sup>8</sup> Será precisamente este tándem, al que se le sumará posteriormente Ron Gilbert (contratado por LucasArts para diseñar el citado *Koronis Rift*),<sup>9</sup> el culpable de dar con la fórmula más exitosa de lo que hoy conocemos como «aventura gráfica».

#### INICIO DE LAS AVENTURAS GRÁFICAS DE LUCASARTS

A mediados de los ochenta, las aventuras digitales se dedicaban a mostrar paisajes estáticos, bajo los cuales se contaba con un espacio de texto donde el usuario tecleaba acciones simples: «atacar», «dirigirse al norte», «abrir puerta», «despertar al animal», etc., que le conducía a otras pruebas o entornos.<sup>10</sup> Sólo la saga *King's Quest* (Sierra Online, desde 1984), había conseguido ampliar estos márgenes de visión y movimiento, incluyendo la redacción de tales textos sobre un escenario que cubría toda la pantalla.<sup>11</sup> La mayoría de estas aventuras, además, preferían los pasajes serios de la fantasía o la aventura. Situaciones épicas o de misterio, poco dadas al chiste o la originalidad fuera de los márgenes impuestos por su propio género (*Colossal Cave*, Crowter y Woods, 1976 y 1977; *Zork*, Infocom, 1977; o *Mystery House*, Sierra Online, 1980, entre otros juegos de este tipo).

Gilbert, Winnick y Fox tenían dos cosas claras: querían romper con los complicados —y algo erráticos<sup>12</sup>— sistemas de control por escritura de las «aventuras conversacionales»; y, además, querían hacerlo embarcándose en una aventura que aunase sus gustos por la comedia y el cine de terror de serie B:<sup>13</sup> «Gary y yo amábamos las películas malas de terror como *Re-Animator* (Stuart Gordon, 1985), *La Mosca* (*The Fly*, David Cronenberg, 1986) o *Creepshow*

8 *Labyrinth* (LucasArts, 1986), aplicaba un sistema innovador de «word wheels» para que, en lugar de escribir comandos, el jugador pudiese seleccionar combinaciones de órdenes usando un par de ruedas desplazables: una para verbos («abrir») y otra para sustantivos («puerta»).

9 Recuperado de: <<http://www.mobygames.com/game/koronis-rift>> [09/01/2018].

10 De hecho, las primeras aventuras computerizadas como *Colossal Cave* o *Zork* sólo mostraban texto en la pantalla.

11 Sierra Online utilizaba el *parser* de programación AGI (Adventure Game Interpreter) hasta 1988, cuando fue sustituido por el SCI (Sierra's Creative Interpreter). El *parser* AGI no tenía soporte para ratón, ni tarjeta de sonido, y su máxima resolución era 160x200 a 16 colores. El personaje se movía con los cursores del teclado, y las acciones debían ser tecleadas en una línea de texto/comando.

12 El sistema de teclado de texto original era, en muchas ocasiones, un método frustrante, ya que teclear exactamente los mismos términos implementados en el ordenador no era una tarea sencilla: un cuenco podía describirse como un bol, un tazón, una taza, etc., y ello ralentizaba la operación hasta que el jugador daba con la indicación o términos correctos.

13 Ron Gilbert en *Classic Game Postmortem: Maniac Mansion*. Recuperado de: <<https://www.youtube.com/watch?v=wNpiGvJwyL8>> [09/01/2018].

(George A. Romero, 1982). Es en esta última, donde hay una historia protagonizada por un granjero cuyas tierras, y él mismo, son corrompidos por un meteorito. Esto fue lo que me dio la idea para un meteoro maníaco».

Su particular homenaje a este cine de terror queda patente desde los primeros minutos de juego: Un meteorito cruza el cielo nocturno para estrellarse junto a una mansión de aspecto tétrico; el título del juego atraviesa la pantalla, de lado a lado, con una sierra eléctrica chorreante incrustada en la última letra; y, acto seguido, aparecen en la entrada de la mansión un elenco de arquetipos «ochenteros» (los protagonistas escogidos por el jugador: la punk, el *nerd*, el surfista, etc.) con todas las papeletas para pasarlo mal (como les ocurría a todos los jóvenes de la serie B de terror de los ochenta).<sup>14</sup> Eso sí, estos avatares digitales serían los únicos en no disfrutar de la experiencia. *Maniac Mansion* fue considerado como uno de los videojuegos más originales y entretenidos del momento. Una plataforma que bien valía el sacrificio de sus personajes y de las neuronas de los jugadores: «Una aventura divertida y original. Excelentes gráficos, buenos efectos de sonido, buena animación y, además, ¡es totalmente adictiva!» (revista *Computer and Video Games*, 1987); «*Maniac Mansion* combina acción, pistas visuales, rompecabezas desconcertantes y un gran sentido del humor para crear una de las mejores aventuras que hemos visto» (revista *Zzap!*, 1987).<sup>15</sup> En definitiva, *Maniac Mansion* fue el éxito de entrada y trampolín de otras muchas aventuras gráficas (hoy clásicos) de LucasArts, como *Indiana Jones and the Last Crusade* (1989), *Loom* (1990), *Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge* (1991), *Indiana Jones and Fates of Atlantis* (1992), *Sam & Max Hit the Road* (1993), *Full Throttle* (1995), o *The Curse of Monkey Island* (1997), entre otros títulos citados en este artículo.

De todos ellos, *Maniac Mansion* y la secuela que no tardaría en sumársele, *Day of the Tentacle*, fueron los que mejor explotaron las posibilidades cómicas del terror cinematográfico de serie B en las aventuras digitales. También los primeros que impulsaron, gracias, también, a la entrada de creativos como Tim Schafer y Dave Grossman, el estilo *cartoon* dentro de la producción lúdica de Lucas (especialmente, con *Day of the Tentacle*). Este compromiso de *Maniac Mansion* y *Day of the Tentacle* con el cine, la comedia y la animación, terminó

14 *La Matanza de Texas* (*The Texas Chain Saw Massacre*, Tobe Hooper, 1974) —con el emblemático atrezzo de la motosierra, tan presente en los videojuegos de LucasArts—, *La noche de Halloween* (*Halloween*, John Carpenter, 1978), *Viernes 13* (*Friday the 13th*, Sean S. Cunningham, 1980), o *Pesadilla en Elm Street* (*A Nightmare on Elm Street*, Wes Craven, 1984), entre otros films.

15 Recuperado de: <[http://archive.org/stream/cvg-magazine-073/CVG\\_073\\_Nov\\_1987#page/n32/mode/1up](http://archive.org/stream/cvg-magazine-073/CVG_073_Nov_1987#page/n32/mode/1up)> y <<http://www.zzap64.co.uk/cgi-bin/displaypage.pl?issue=32&page=12>>, respectivamente. [09/01/2018].

dibujando un producto rico en fórmulas y referencias, que se amplía cuando se estudia, no únicamente la interrelación cine-humor-videojuego, sino también cuando se expande tal análisis hacia los casos de *intertextualidad* y *autoreferencia* (bajo otras figuras como la *metaficción*, la ruptura de la cuarta pared, etc.) que vinculan a estos mismos juegos o películas con otras prácticas creativas (literatura, TV, etc.).

#### DEUDAS DEL PÍXEL Y EL CELULOIDE

De partida, cabría señalar que, tanto *Maniac Mansion* como *Day of the Tentacle*, operan bajo el concepto narrativo —y cinematográfico— del *mad doctor*, el estereotipo de la serie B del «doctor chiflado», a quien le acompaña, habitualmente, toda una suerte de «accidentes científicos», también típicos de la cinematografía de fantasía y ciencia ficción de bajo presupuesto (teletransportaciones, viajes interdimensionales, mejunjes con efectos secundarios, etc.). En *Maniac Mansion*, la novia del protagonista principal del videojuego (David Miller), es secuestrada por el desquiciado Dr. Fred Edison. En *Day of the Tentacle* el incidente inductor de la trama es el «tentáculo púrpura» al servicio de este doctor, quien ingiere un residuo radioactivo y decide conquistar el mundo (heredando el título «doctor chiflado», en su correspondiente versión de *mad tentacle*).

Las tramas de ambos videojuegos coinciden, por tanto, en el desencañonante (y motor) fundamental de las historias de *mad doctors* en el cine: los secuestros (normalmente con fines de experimentación genética o creación de vida), y el deseo de dominación del mundo (Higuera, 2016). En esta narrativa compartida, podemos constatar influencias cinematográficas que van desde cortometrajes atables como *The Mad Doctor* (David Hand, 1933), producido por Walt Disney, donde un desequilibrado científico secuestra al perro Pluto de las manos de su dueño, Mickey Mouse;<sup>16</sup> al ejemplo —más visceral— de *Re-Animator* (Stuart Gordon, 1985),<sup>17</sup> film donde el Dr. West

16 También, y en términos generales, películas como *La isla de las almas perdidas* (*Island of Lost Souls*, Erle C. Kenton, 1932), *El doble asesinato en la calle Morgue* (*Murders in the Rue Morgue*, Robert Florey, 1932), *Las manos de Orlac* (*Mad Love*, Karl Freund, 1935), *Doctor Cíclope* (*Dr. Cyclops*, Ernest B. Schoedsack, 1940), *El médico loco* (*The Mad Doctor of Market Street*, Joseph Lewis, 1942), *El cerebro que no quería morir* (*The Brain That Wouldn't Die*, Joseph Green, 1962), o *El Doctor Loco de la Isla Sangrienta* (*Mad Doctor of Blood Island*, Gerardo de León y Eddie Romero, 1968).

17 Este film es una de las fuentes evidentes de ambas aventuras gráficas, teniendo también en común la influencia de la literatura de H. P. Lovecraft, escritor cuya mitología propia abrió nuevas perspectivas en los viajes temporales, los mundos paralelos, los alienígenas y las criaturas primigenias, muchas de ellas de aspecto tentaculoide (Monedero y Rentero, 2017).

(Jeffrey Combs) desarrolla un suero de reanimación corporal cuyos resultados no son los esperados, entremezclando el cine de bajo presupuesto con la comedia negra.

Es, precisamente, en la comedia donde resulta necesario apuntar también la deuda de estas aventuras con uno de los ejemplos cómicos por antonomasia del *mad doctor* en el cine: *El profesor chiflado* (*The Nutty Professor*, Jerry Lewis, 1963), film que parodia al Dr. Jekyll y Mr. Hyde, y cuya imagen rememora a su vez a la figura del *nerd*<sup>18</sup> encarnado en el personaje de Bernard Bernoulli, presente en ambas aventuras gráficas. Siguiendo esta dirección, cabría también citar una parodia musical de las películas de terror<sup>19</sup> como *The Rocky Horror Picture Show* (Jim Sharman, 1975), con personajes como el *mad doctor* Frank-N-Furter (Tim Curry), y su criada Magenta (Patricia Quinn), como figuras paralelas del Dr. Fred y su enfermera Edna en *Maniac Mansion y Day of the Tentacle*. O, ya dentro de la misma década de los ochenta, films como *Howard: un nuevo héroe* (*Howard the Duck*, Willard Huyck, 1986), que ofrece su propio ejemplo con el chiflado Dr. Jenin (Jeffrey Jones), en un refrito de humor, ciencia ficción y viajes entre dimensiones, producido, ni más ni menos, que por el mismo George Lucas.

Las influencias cómicas del *mad doctor* se podrían abrir, evidentemente, a líneas más generales provenientes de títulos como *El abominable Dr. Phibes* (*The Abominable Dr. Phibes*, Robert Fuest, 1971), *Cariño, he encogido a los niños* (*Honey, I Shrank the Kids*, Joe Johnston, 1989), *Tusk* (Kevin Smith, 2014), e incluso a series de TV como *El laboratorio de Dexter* (*Dexter's Laboratory*, Gendy Tartakovsky, 1996-2003) o *Rick y Morty* (*Rick and Morty*, Justin Roiland y Dan Harmon, 2013).<sup>20</sup> Pero no deberíamos olvidar, entre todas ellas y siguiendo la estela de estos ejemplos, a otro «doctor loco» vinculado al humor y a las aventuras de ciencia ficción: Doc (Christopher Lloyd) de *Regreso al Futuro* (*Back to the Future*, Robert Zemeckis, 1985), otro científico y otra comedia sobre experimentos fallidos en el tiempo, del que *Day of the Tentacle* saca buen provecho para su particular «trilogía» de viajes temporales. Tanto Hoagie, como Bernard, como Laverne, sus tres protagonistas principales, tendrán que lidiar con pasado, presente y futuro (respectivamente), en un montaje entre

18 Término peyorativo utilizado, habitualmente, para referirse al inadaptado social amante de la ciencia y la informática.

19 En especial, a las antiguas producciones de género de la compañía cinematográfica RKO.

20 No está de más recordar cómo la figura del *mad doctor* también ha circulado por otros videojuegos como *Megaman* (Capcom, 1987), con su archienemigo el Doctor Wily, o *Sonic The Hedgehog* (Sega, 1991), con la figura maligna del Doctor Eggman. Quizás uno de los más peculiares sea el videojuego *Mad Doctor* (Creative Sparks, 1985), en el cual debemos ayudar al doctor Franz Johann Blockenspiel a dar vida a un monstruo de diseño propio, construido con diferentes partes de fiambres y aldeanos asesinados.

niveles de juego y líneas narrativas, particularmente cercano al montaje paralelo y alterno del cine.<sup>21</sup>

El lenguaje fílmico también ha dejado su huella en el tratamiento gráfico de *Maniac Mansion* y *Day of the Tentacle*. Primeramente, en lo que se conoce como «sistemas de imágenes», o métodos visuales que aluden a elementos o conceptos narrativos que se reiteran sistemáticamente a lo largo de la obra cinematográfica (Mercado, 2011).<sup>22</sup> En el caso de *Day of the Tentacle*, el «sistema de imágenes» dominante es la línea curva. Una repetición constante de formas sinuosas y estructuras curvilíneas, presentes en los tejados, ventanas, puertas y resto de elementos de la escenografía, que rompen el «realismo» del espacio<sup>23</sup> y ofrecen una doble lectura: por un lado, encierran una notable alusión al diseño de producción, barroco e inquietante, de un cine antecesor vinculado al expresionismo y al género fantástico de serie B de cineastas como Roger Corman, Ed Wood, Rod Serling, e incluso el propio Tim Burton, cuya arquitectura fílmica podría beber perfectamente de las aventuras gráficas de LucasArts; y, por otro lado, enlazan también con la propia forma del tentáculo, un icono que engloba a toda la obra enfatizando, además, su paradigma humorístico, tanto a nivel formal como narrativo. En estos aspectos, resulta ineludible la cita al maestro de la animación Chuck Jones, quien, tal y como indica Dave Grossman, fue la principal referencia a la hora de plantear los diseños de *Day of the Tentacle*: «Teníamos una visión central de lo que queríamos hacer, que era vivir dentro de una vieja caricatura de Warner Bros».<sup>24</sup> Es decir, revivir innumerables curvas y mucho *slapstick*, ese gag visual basado en la espontaneidad, la violencia irrealista carente de dolor y la pantomima (Peña, 1991), al estilo de Bugs Bunny, Porky, el Pato Lucas y demás compinches de los *Lonney Tunes* (Frederick Bean Avery, 1930), animados por Jones.

En *Maniac Mansion* no aparece un «sistema de imágenes» como tal, pero en su trazado gráfico, esa mansión inspirada en la casa principal e interiores del Rancho Skywalker (central de trabajo de George Lucas), encontramos un intento por desarrollar la sensación de profundidad espacial que incluye, pun-

21 También se utilizan otros recursos cinematográficos, cuya naturaleza *intertextual* facilita los gags de índole «temporal», como, por ejemplo, la aparición de portadas de periódicos (recurso frecuentemente utilizado en el cine negro y fantástico de serie B) en las que se muestran las fechorías que está realizando el tentáculo púrpura.

22 Por ejemplo, el sistema de imágenes de *Scarface, el terror del Hampa* (*Scarface*, Howard Hawks, 1932) es la letra equis, y el de *Vértigo. De entre los muertos* (*Vertigo*, Alfred Hitchcock, 1958), es la forma de espiral.

23 Si se hubiesen tratado bajo una dimensión realista, esas distribuciones mantendrían un sentido arquitectónico de apariencia más natural u organizada.

24 Entrevista a Dave Grossman en la revista Games TM. Recuperado de <<https://www.gamestm.co.uk/interviews/dave-grossman-talks-day-of-the-tentacle/>> [09/01/2018].

tualmente, algún elemento en primer término en sus planos generales. De este modo, se genera una leve sensación de profundidad de campo, entre zonas de nitidez y desenfoque según el objetivo de la cámara y la visión humana, la cual estará más desarrollada en *Day of the Tentacle* gracias a su juego de perspectivas expresionistas y espacios irreales afines al cine de serie B: edificios de reminiscencias góticas, escalinatas elevadas, celdas de castigo, bibliotecas con pasadizos secretos, y, cómo no, el laboratorio secreto del *mad doctor*.

Al tratar la concepción espacial de ambos videojuegos, podemos destacar también el uso de dos elementos ligados entre sí y conectados de igual forma a la comedia: la ruptura de la cuarta pared y la *metaficción* (también conectadas, en ciertos pasajes, con la idea de *metadiégesis*: la historia dentro de una historia). La cuarta pared es el lugar imaginario que separa al escenario del espectador (Grillo, 2000). Su ruptura provoca que los personajes, tomando conciencia de la existencia del jugador, se dirijan directamente a éste haciéndole aún más partícipe —o cómplice, si cabe—, de la historia. Dave Miller, protagonista de *Maniac Mansion*, tiene la función de narrador diegético, que interactúa con el jugador que le observa: el personaje, en uno de los momentos del videojuego, intenta entrar en un sótano lleno de suciedad, pero en vez de hacerlo se gira hacia el espectador y declara, «creo que he perdido el apetito». Ídem con el personaje de *Day of the Tentacle*, Bernard Bernoulli, quien llega incluso a reprocharle al jugador su falta de privacidad para poder usar el baño.

Esta herramienta estilística, más allá de los ejemplos «primigenios» de cineastas como Méliès o Porter, es una fuente socorrida en la comedia cinematográfica.<sup>25</sup> Desde los primeros cortometrajes de Laurel y Hardy, donde este último dirigía su mirada al espectador cuando era víctima de algún revés provocado por su compañero,<sup>26</sup> a otros ejemplos, también vinculados al humor, como *Plumas de caballo* (*Horse Feathers*, Norman Z. McLeod, 1932), con los Hermanos Marx dirigiéndose al público en diversas ocasiones; o como *Annie Hall* (Woody Allen, 1977), con un protagonista que trata de hacer partícipe de sus inquietudes al espectador;<sup>27</sup> la ruptura de la cuarta pared se circunscribe a un espacio ficcional en el que los personajes y espectadores comparten conocimiento de ello a través de la broma y la complicidad.

25 También en otras artes como el cómic (los personajes *Animal Man* o *Deadpool*, de DC y Marvel, respectivamente, tienen señaladas rupturas de la cuarta pared), o la literatura (en la novela *Niebla*, escrita por Miguel de Unamuno y publicada en 1914, el protagonista, antes de suicidarse, visita al propio autor). En el teatro es un recurso utilizado con frecuencia. Por ejemplo, en *Coppia Aperta*, obra estrenada en 1983, Dario Fo rompe constantemente la cuarta pared para restarle dramatismo a la obra y conectar, a través del humor, con el público (Grillo, 2000: 242).

26 Por ejemplo, en el cortometraje *Do Detectives Think?* (Fred Guiol, 1927).

27 Y cuya imagen ha influenciado, a su vez, al estereotipo del *nerd*.

Por otro lado, es importante también referirse al concepto de *metaficción* empleado en ambos videojuegos, con los mecanismos de *intertextualidad* y *autorreferencia* que utilizan estas plataformas<sup>28</sup> en relación al humor y a la serie B. La *metaficción* se define como «una forma de narrativa autorreferencial que trata los temas del arte y los mecanismos de la ficción en sí mismos» (Herrero, 2017: 16). Y de ella, no sólo encontraremos múltiples pruebas en (auto)referencias a los films producidos por la casa Lucas (con continuas alusiones, por ejemplo, a la saga de *Star Wars*: calendarios de Darth Vader, una nave *X-Wing* en la habitación de Weird Ed, etc.), sino que también encontraremos testimonios de otros objetos de la cultura popular (el dibujo de John Travolta en *Fiebre del sábado noche*; el equino parlante semejante a *Mister Ed*, en *Day of the Tentacle*),<sup>29</sup> así como referencias a los mismos juegos de LucasArts (por ejemplo, la aparición de «Chuck la planta», un helecho sin mayor utilidad, que ha recorrido prácticamente todos los escenarios de sus aventuras gráficas). Estos circuitos de la *autocita*, pueden enroscarse hacia nuevos ejemplos internos, como la posibilidad de jugar a *Maniac Mansion* dentro del propio *Day of the Tentacle* (usando el ordenador situado en la habitación del personaje de Weird Ed); o hacia casos de referencia externos, como las alusiones que se dan en *Day of the Tentacle* a la adaptación televisiva homónima que se realizó de *Maniac Mansion* en los años noventa (Perry Rosemond, Joe Flaherty, y John Hemphill, 1990-1993).<sup>30</sup> La mención al *videojuego dentro del videojuego* cobra, en este sentido, un paralelismo con *el cine dentro del cine*; como la idea de *metacine* trasladada como *metavideojuego*. Un concepto, también, muy cercano a la *metadiégesis* (una historia en un segundo nivel narrativo) que, por ejemplo, puede constatarse en el prólogo inicial de *En los límites de la realidad: La película* (*Twilight Zone: The Movie*, John Landis, Steven Spielberg, Joe Dante y George Miller, 1983), la adaptación a largometraje de la serie *La dimensión desconocida* (*The Twilight Zone*, Rod Serling, 1959-1964), cuando los dos personajes que viajan en coche dialogan sobre la serie *Twilight Zone* (bajo una, inevitable, invitación a la revisión de este serial), dando lugar a una *autorreferencialidad* semejante a la empleada en *Day*

28 Cf. (2016).

29 El film *Fiebre del sábado noche* (*Saturday Night Fever*, John Badham, 1977) y la serie de TV *Mister Ed, el caballo que habla* (*Mr. Ed*, Sonia Chernus y Walter Brooks, 1958-1966), respectivamente.

30 Gary Winnick, entrevistado en *The International House of Mojo* sobre la comedia televisiva de *Maniac Mansion*: «Ron y yo tuvimos muy poca interacción con su desarrollo. Al principio nos involucramos con la creación de los materiales necesarios para el lanzamiento de una serie animada, pero finalmente se desarrolló en el campo de la *acción en vivo*. El grupo de desarrollo de la TV trajo a Eugene Levy como productor, y volvieron a desarrollar el programa bajo un formato de *sitcom*, que terminó transmitiéndose en *Family Channel*. Era bastante diferente de nuestra visión, obviamente nos hubiera gustado tener más participación en el desarrollo del espectáculo» (T.L.). Recuperado de: <<https://mixnmojo.com/features/sitefeatures/LucasArts-Secret-History-Maniac-Mansion/7>> [09/01/2018].

of the Tentacle cuando esta plataforma cita a su antecesora, *Maniac Mansion*.<sup>31</sup> No sólo nos referimos a casos como el de poder jugar y visitar *Maniac Mansion* en su secuela (en el ordenador, antes citado, de Weird Ed), sino también a la inclusión, muy característica de las producciones de LucasArts, de «huevos de pascua» (mensajes, bromas o contenidos ocultos) con chistes privados entre sus propios juegos.<sup>32</sup> Es conocida, en este aspecto, la inutilidad de la sierra mecánica en *Maniac Mansion* (al carecer de gasolina para usarla) y cómo, en el siguiente videojuego de LucasArts, *Zak McKracken*, un par de personajes concluyen sobre una lata de gasolina: «no necesito este objeto; es para otro juego». Y bastaría con citar el prólogo de *Day of the Tentacle*, para entender cómo este sistema de *autorreferencia* y *metaficción* es uno de los recursos humorísticos predilectos en LucasArts: Suena el timbre y aparece el hámster de Weird Ed (semejante al de trágico final en el microondas de *Maniac Mansion*), con un telegrama para los protagonistas del juego; uno de ellos, exclama: «¡Un Hámster! Justo lo que necesito para el laboratorio de disección de mañana».

A nivel musical, *Maniac Mansion* y *Day of the Tentacle* tampoco se alejan de las influencias del cine y la comedia. Las melodías de sus bandas sonoras (a cargo de George Sanger y, en la secuela, de Peter McConnell) rememoran las coloridas composiciones de género de autores como Henry Mancini, John Williams o Danny Elfman (Mouellic, 2011). Y su tratamiento sonoro recuerda a las sonoridades cómicas del cine de animación de *Hanna-Barbera* o de los anteriormente citados *Looney Tunes*. Se trata de amplificaciones, exageraciones, interrupciones, etc. de sonidos y notas musicales que, además, en *Day of the Tentacle* trabajan a la par con las tonalidades de los diálogos (por ejemplo, todos los nombres de los personajes de la familia Edison emplean -ed, jugando a la comicidad mediante la repetición: Fred, Red, Ed, Ted, Ned, Ved, Jed y Zed) y los propios dobladores: la voz del *nerd* Bernad Bernoulli, fue realizada por otro *nerd* conocido de la televisión estadounidense, Les Nessman (interpretado por Richard Sanders en la serie cómica *WKRP in Cincinnati* (Hugh Wilson, 1978-1982).<sup>33</sup>

31 Encontramos otras fuentes, también vinculadas a la serie B y a la comedia negra, que conectan con esta *metaficción*, como es el caso de *¿Qué fue de Baby Jane? (What Ever Happened to Baby Jane?)*, Robert Aldrich, 1962), *Videodrome* (David Cronenberg, 1983), *Permanezca en Sintonía (Stay Tuned)*, Peter Hyams, 1992) o *Ed Wood* (Tim Burton, 1994), entre muchos otros títulos (Herrero, 2017).

32 El origen del término, en lo que respecta a los videojuegos, se encuentra en la plataforma *Adventure* (Atari, 1978), que contenía un mensaje / marca personal de su programador, Warren Robinett. El motivo de Robinett, al parecer, fue el de obtener un reconocimiento por su trabajo que, por aquel entonces, no se le concedía a los programadores de videojuegos (no aparecían en los títulos de crédito).

33 Entrevista a Tim Schafer en la revista *Rolling Stone* (Chris Suellentrop, 2017). Recuperado de: <<https://www.rollingstone.com/glixel/interviews/tim-schafer-talks-shyness-comebacks-and-george-lucas-w476760>> [09/01/2018].

Todas estas referencias no habrían mantenido el juego en pie sin el sustrato mismo de la comedia negra y la *comedy horror*<sup>34</sup> contenidas en los films comentados, ni, evidentemente, sin el humor particular de sus autores, quienes, apoyados en las situaciones del absurdo, encontraron también en el lenguaje del videojuego las claves propicias para la parodia. Nos referimos, en este aspecto, a la comicidad implícita en el arte gráfico realizado por Gary Winnick, pero también a las soluciones de programación y lenguaje con las que Ron Gilbert y David Fox (con la ayuda de Aric Wilmunder, programador en la casa de LucasArts durante 15 años)<sup>35</sup> se encontraron al desarrollar el motor de programación SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion).

A la hora de programar el videojuego, el motor SCUMM permitió implementar un sistema de programación multitarea<sup>36</sup> que aligeraba la compilación de órdenes y la inserción de gráficos de tal manera, que sus autores podían generar, con relativa rapidez, situaciones o giros en el juego, tan inesperados o impactantes como el introducir un hámster en el microondas (con su comentado desenlace).<sup>37</sup> Ello dio pie, tanto en *Maniac Mansion* como en *Day of the Tentacle* (ya de una forma más evolucionada gracias al empleo de la sexta versión del motor SCUMM), a la inclusión de chistes y referencias fáciles: si le damos de beber Pepsi a una planta carnívora, ésta no cesará de eructar, siendo una parodia del personaje de *Audrie II*, la planta carnívora de *La pequeña tienda de los horrores* (*Little Shop of Horrors*, Frank Oz, 1986).<sup>38</sup> A la inclusión de pruebas de hilarante solución: en *Maniac Mansion*, para levantar la persiana del garaje, el jugador tiene primero que ejercitar su musculatura en una máquina de pesas. E incluso a una serie de «callejones sin salida» (secuencias donde una «mala decisión» no permite continuar con el juego) que, aunque no todos fueron deseados por sus autores,<sup>39</sup> terminaron, también, por imprimir su huella humorística en el juego: en el fondo de la piscina de la mansión hay un botón con el aviso de «no pulsar bajo ningún caso»; al hacerlo, una explosión nuclear

34 La *comedy horror* es un género que emplea el humor y la sátira alrededor de los clichés de terror: films como *Poseción Infernal* (*Evil Dead*, Sam Raimi, 1981), *Braindead: Tu madre se ha comido a mi perro* (*Braindead. Dead Alive*, Peter Jackson, 1992), *Bienvenidos a Zombieland* (*Zombieland*, Ruben Fleischer, 2009), o *La cabaña en el bosque* (*The Cabin in the Woods*, Drew Goddard, 2012), pueden servir de ejemplo.

35 Recuperado de: <[http://www.wilmunder.com/Arics\\_World/About\\_Me.html](http://www.wilmunder.com/Arics_World/About_Me.html)> [09/01/2018].

36 La «multitarea» es una característica de los sistemas operativos digitales que permite la ejecución de varios procesos o aplicaciones al mismo tiempo.

37 Información obtenida en *Talks at Google: From Maniac Mansion to Thimbleweed Park*. Recuperado de: <<https://www.youtube.com/watch?v=KgzWorfLjeE>> [Última consulta: 09/01/2018].

38 Este título es una adaptación de la obra musical de Broadway que, a su vez, adapta la película *La pequeña tienda de los horrores* (*The Little Shop of Horrors*, Roger Corman, 1960).

39 Gilbert comenta en la ponencia *Classic Game Postmortem: Ron Gilbert, Maniac Mansion*, que, a pesar de intentar cerrar todas las combinaciones de tramas y puzles con los siete personajes disponibles, les fue imposible dar con todas las soluciones que evitasen el final de juego a mitad de la partida.

se llevará por delante a los protagonistas y a todo aquello situado alrededor de un radio de 8 km.<sup>40</sup> Tal y como explica Mike Bevan, programador y colaborador de la revista especializada Gamasutra:<sup>41</sup> «SCUMM podría *simplemente* ser un motor de videojuegos, pero es un motor de videojuegos que podría provocar emociones casi tan fuertes como los juegos que impulsa».

#### CONCLUSIONES. UN FINAL Y UN NUEVO PRINCIPIO

Ha quedado demostrado cómo *Maniac Mansion* abrió un campo novedoso y singular en el espacio de la cultura y del videojuego gracias, en particular, a su empleo del humor, el cine y otros *intertextos* (la animación, la literatura, la televisión, etc.) afines a la lúdica digital. También cómo su legado y su principal secuela, *Day of the Tentacle* — despojados ya de la novedad—, ratificaron estos aspectos en el resto de las aventuras gráficas editadas por LucasArts, así como también ejercieron una significativa influencia en plataformas de otras desarrolladoras como Sierra Online, Delphine Software o Pendulo Studios.

Los casos utilizados para exponer tales estrategias de funcionamiento pretenden, en este aspecto, vertebrar una investigación que esperamos sirva como puente de trabajo y/o aproximación al estudio de las aventuras gráficas (de LucasArts o influenciadas por ella), atendiendo al elevado número de referentes que enlazan directamente con el humor, el cine y los productos de la cultura popular. Como hemos venido apuntando, aunque el desconocimiento de estas referencias no suprime la sonrisa de los jugadores, sí que puede frenar la experiencia lúdica y la expansión de su comicidad hacia otras latitudes de la intertextualidad, la *metaficción* o la *autorreferencia*, más enriquecedoras para la partida.

Cabría, por tanto y para cerrar este artículo, responder a una última cuestión sobre el legado de LucasArts y el cierre de la compañía en 2013, tras su absorción por Disney ese mismo año.<sup>42</sup> A mediados de la década del 2000,

---

40 Debemos apuntar que, en su primera versión, el motor SCUMM sostenía su funcionamiento sobre la escasa memoria y capacidad de un Commodore 64. Una computadora de 8 bits, con 64 kilobytes de RAM que, a pesar de ser uno de los ordenadores más avanzados del momento (fue lanzada al mercado en 1982), se encontraba aún lejos de las posibilidades óptimas para desarrollar una aventura gráfica de este tipo.

41 «SCUMM might “just” be a video game engine, but it’s a video game engine that can elicit emotions nearly as strong as the games that it powers» (T.L.). Recuperado de: <[https://www.gamasutra.com/view/feature/196009/the\\_scumm\\_diary\\_stories\\_behind\\_.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/196009/the_scumm_diary_stories_behind_.php)>[09/01/2018].

42 Recuperado de: <[https://elpais.com/tecnologia/2013/04/04/actualidad/1365058130\\_314675.html](https://elpais.com/tecnologia/2013/04/04/actualidad/1365058130_314675.html)> [09/01/2018].

el auge de las consolas, de los espectaculares juegos de acción, y de los gráficos «hiperdetallistas» forzaron a LucasArts a centrarse en su línea de juegos *Star Wars* (más cercana a esta clasificación),<sup>43</sup> y adaptar, ya con menor regularidad, las aventuras gráficas y su planicie bidimensional al 3D: caso, por ejemplo, de aventuras como *Grim Fandango* (1998) o *Escape from Monkey Island* (2000), cuyo éxito de ventas y buen funcionamiento bajo entornos modelados en tres dimensiones (sustentados por un nuevo motor de juego, GrimE) no impidió, sin embargo, que fuesen las últimas aventuras gráficas editadas por la compañía.

Con todo, este supuesto final de LucasArts no parece marcar más que un punto y aparte en lo que se refiere a su importante legado. La estela de sus aventuras gráficas, en realidad, nunca ha dejado de influir nuevas propuestas (juegos como *The Journey Down*, Skygoblin, 2010; o *Dropsy*, Tendershot, 2015); ni ha abandonado el ideario de muchos jugadores y desarrolladores que siguen rememorando sus trabajos con objetos del *fandom*<sup>44</sup> (trajes de *cosplay*, muñecos, ilustraciones, etc.), con revisiones actualizadas y «no oficiales» de sus juegos (como, por ejemplo, *Maniac Mansion Deluxe*, LucasFan Games, 2004), o emuladores virtuales (el ScummVM) que permiten jugar a las aventuras gráficas de LucasArts en las consolas y sistemas operativos actuales.

Recientemente, el equipo original de *Maniac Mansion* (Gilbert, Winnick y Fox), regresó al mercado del videojuego con *Thimbleweed Park* (Terrible Toybox, 2017), una aventura gráfica financiada por *crowdfunding* (micromecenazgo) que reivindica los méritos de la comedia, la cinefilia y demás valores rescatados de las piezas de LucasArts. Acertado en ventas y crítica,<sup>45</sup> *Thimbleweed Park* opera, de nuevo, con la comedia a través del cine y la cultura popular (con referencias que circulan desde *Expediente X* a las historias de suspense de Stephen King), a través de la gráfica *pixelada* en dos dimensiones de Gary Winnick, y mediante un diseño de juego eficaz, también repleto de citas al linaje que consagró a este tipo de aventuras: en el camerino del payaso Ransome, uno de los personajes del juego, podemos abrir el microondas y comprobar cómo en su interior hay un roedor chamuscado: —«¿Qué tarado metería un hámster en el microondas?!», exclama.

43 *Star Wars Battlefront* (2004), *Star Wars: Caballeros de la Antigua República* (2003), *Lego Star Wars: La Saga Completa* (2007) o *Star Wars: The Old Republic* (2011), entre otros.

44 Término que alude al «reinado de los fans», o al conjunto de aficionados que celebra y rinde culto a un objeto o tendencia popular.

45 Recuperado de: <<http://www.mobygames.com/game/thimbleweed-park>> y <<https://areajugones.sport.es/2017/11/16/ron-gilbert-detalla-las-ventas-de-thimbleweed-park/>> [09/01/2018].

BIBLIOGRAFÍA

- BEVAN, Mike (2013): «The SCUMM Diary: Stories behind one of the greatest game engines ever made», *Gamasutra*, disponible en <[https://www.gamasutra.com/view/feature/196009/the\\_scumm\\_diary\\_stories\\_behind\\_.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/196009/the_scumm_diary_stories_behind_.php)> [09/01/2018].
- DÍAZ, Patricia (2017): «Ron Gilbert detalla las ventas de Thimbleweed Park», en *Área Jugones*, disponible en: <<https://areajugones.sport.es/2017/11/16/ron-gilbert-detalla-las-ventas-de-thimbleweed-park/>> [Última consulta: 09/01/2018].
- DONOVAN, Tristan (2010): *Replay. The History of Videogames*, Yellow Ant, East Sussex.
- EL PAÍS (2013): «Disney cierra LucasArts», *El País*, disponible en <[https://elpais.com/tecnologia/2013/04/04/actualidad/1365058130\\_314675.html](https://elpais.com/tecnologia/2013/04/04/actualidad/1365058130_314675.html)> [09/01/2018].
- GILBERT, Ron (2011): «Classic Game Posmortem: Maniac Mansion», *Game Forum Germany*, disponible en: <<https://www.youtube.com/watch?v=wNpjGvJwyL8>> [09/01/2018].
- GILBERT, Ron (2017): «From Maniac Mansion to Thimbleweed Park», *Talks at Google*, disponible en <<https://www.youtube.com/watch?v=KgzWorfljeE>> [09/01/2018].
- GRILLO, María Paz (2000): *Guía selecta de obras dramáticas*, Fundamentos, Madrid.
- GROSSMAN, Dave (2016): «Dave Grossman talks Day Of The Tentacle», *Games TM*, disponible en <<https://www.gamestm.co.uk/interviews/dave-grossman-talks-day-of-the-tentacle/>> [09/01/2018].
- HERRERO HERRERO, Miguel (2017): *Metacine*, Cinestesia, Sax.
- HIGUERAS, Rubén (coord.) (2016): *Mad Doctors. El sueño de la razón*, T&B Editores, Madrid.
- KENT, Steven L. (2001): *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon\_ Revisited*, Three River Press, Nueva York.
- LANGLEY, Andrew (2001): «LucasArts' Secret History: Maniac Mansion: Gary Winnick interview, co-project leader», *The International House of Mojo*, disponible en: <<https://mixnmojo.com/features/sitefeatures/LucasArts-Secret-History-Maniac-Mansion/7>> [09/01/2018].
- MARTÍNEZ, Mario-Paul (2016): «Gameplay abierta. Intertextualidad, Intermedialidad y autorreferencia en la partida de juego», *LifePlay. Investigación y videojuegos*, 1 (8), pp. 9-26, disponible en: <<http://www.lifeplay.es/volumen1/revista.html>> [09/01/2018].
- MERCADO, Gustavo (2011): *La visión del cineasta*, Anaya Multimedia, Madrid.
- METCALFE, Tim (1987): «Maniac Mansion», *Computer and Video Games*, disponible en: <[http://archive.org/stream/cvg-magazine-073/CVG\\_073\\_Nov\\_1987#page/n32/mode/1up](http://archive.org/stream/cvg-magazine-073/CVG_073_Nov_1987#page/n32/mode/1up)> [09/01/2018].
- MOBYGAMES: «Koronis Rift», *MobyGames*, disponible en: <<http://www.mobygames.com/game/koronis-rift>> [09/01/2018].
- MOBYGAMES: «Thimbleweed Park», *MobyGames*, disponible en: <<http://www.mobygames.com/game/thimbleweed-park>> [09/01/2018].
- MONEDERO, Ramón, y Antonio RENTERO (coord.) (2017): *Lovecraft. La alargada sombra del tentáculo*, Ediciones Rosetta, Murcia.
- MOUELLIC, Gilles (2011): *La música en el cine*, Paidós Ibérica, Barcelona.

- PEÑA, Fernando (1991): *Gag, la comedia en el cine*, Catriel, Madrid.
- POLLOCK, Dale (1999): *Skywalking: The Life and Films of George Lucas*, Da Capo Press, Estados Unidos.
- RIAMBAU, Esteve (2011): *Hollywood en la Era Digital. De Jurassic Park a Avatar*, Cátedra, Madrid.
- RIGNALL, Julian (ed.) (1987): «Maniac Mansion. Lucasfilms's innovative arcade adventure packs an eerie atmosphere», *Zzap!*, disponible en: <<http://www.zzap64.co.uk/cgi-bin/displaypage.pl?issue=32&page=12>> [09/01/2018].
- SUELLENTROP, Chris (2017): «From making LucasArts classics to founding—and almost losing— his own studio, Schafer has always been a tireless supporter of creativity», *Rolling Stone*, disponible en <<https://www.rollingstone.com/glixel/interviews/tim-schafer-talks-shyness-comebacks-and-george-lucas-w476760>> [09/01/2018].
- UNAMUNO, Miguel de (1914): *Niebla*, Renacimiento, Sevilla.
- WILMUNDER, Aric: «Aric's World», disponible en <[http://www.wilmunder.com/Arics\\_World/About\\_Me.html](http://www.wilmunder.com/Arics_World/About_Me.html)> [09/01/2018].

#### FILMOGRAFÍA

- ALDRICH, Robert (dir.) (1962): *What Ever Happened to Baby Jane?* (¿Qué fue de Baby Jane?), Warner Bros, Estados Unidos.
- ALLEN, Woody (dir.) (1977): *Annie Hall*, Jack Rollins, Charles H. Joffe Production, Estados Unidos.
- AVERY, Frederick Bean (cr.) (1930): *Looney Tunes*, Warner Bros, Estados Unidos.
- BADHAM, John (dir.) (1977): *Saturday Night Fever* (*Fiebre del sábado noche*), Paramount Pictures, Estados Unidos.
- BURTON, Tim (dir.) (1994): *Ed Wood*, Touchstone Pictures, Estados Unidos.
- CARPENTER, John (dir.) (1978): *Halloween* (*La noche de Halloween*), Compass International Pictures, Falcon International Productions, Estados Unidos.
- CERNUS, Sonia, y Walter BROOKS (cr.) (1958): *Mr. Ed* (*Mister Ed, el caballo que habla*), Filmways Television, The Mister Ed Company, Estados Unidos 1958-1966.
- CORMAN, Roger (dir.) (1960): *The Little Shop of Horrors* (*La pequeña tienda de los horrores*), Filmgroup, Santa Clara Productions, Estados Unidos.
- CRAVEN, Wes (dir.) (1984): *A Nightmare on Elm Street* (*Pesadilla en Elm Street*), New Line Cinema, Media Home Entertainment, Smart Egg Pictures, Estados Unidos.
- CRONENBERG, David (dir.) (1983): *Videodrome*, Universal Pictures, CFDC, Famous Players, Filmplan, Canadá.
- \_\_ (dir.) (1986): *The Fly* (*La Mosca*), 20th Century Fox, Brooksfilm, Estados Unidos.
- CUNNINGHAM, Sean S. (dir.) (1980): *Friday the 13th* (*Viernes 13*), Paramount Pictures, Estados Unidos.
- DE LEÓN, Gerardo, y Eddie Romero (dir.) (1968): *Mad Doctor of Blood Island* (*El Doctor Loco de la Isla Sangrienta*), Hemisphere Pictures, Filipinas.

- FLEISCHER, Ruben (dir.) (2009): *Zombieland (Bienvenidos a Zombieland)*, Columbia Pictures, Relativity Media, Pariah, Estados Unidos.
- FLOREY, Robert (dir.) (1932): *Murders in the Rue Morgue (El doble asesinato en la calle Morgue)*, Universal Pictures, Estados Unidos.
- FREUND, Karl (dir.) (1935): *Mad Love (Las manos de Orlac)*, Metro Goldwyn Mayer, Estados Unidos.
- FUEST, Robert (dir.) (1971): *The Abominable Dr. Phibes (El abominable Dr. Phibes)*, American International Pictures, Reino Unido.
- GODDARD, Drew (dir.) (2012): *The Cabin in the Woods (La cabaña en el bosque)*, Lionsgate, Mutant Enemy, Estados Unidos.
- GORDON, Stuart (dir.) (1985): *Re-Animator*, Empire Pictures, Estados Unidos.
- GREEN, Joseph (dir.) (1962): *The Brain That Wouldn't Die (El cerebro que no quería morir)*, Rex Carlton Productions, Estados Unidos.
- GIUOL, Fred (dir.) (1927): *Do Detectives Think?*, Hal Roach Studios, Estados Unidos.
- HAND, David (dir.) (1933): *The Mad Doctor*, Walt Disney Productions, Estados Unidos.
- HARMON, Dan, y Justin ROILAND (cr.) (2013): *Rick and Morty (Rick y Morty)*, Starburns Industries, Estados Unidos.
- HAWKS, Howard (dir.) (1932): *Scarface (Scarface, el terror del Hampa)*, Universal Pictures, Estados Unidos.
- HENSON, Jim (dir.) (1986): *Labyrinth (Dentro del laberinto)*, The Jim Henson Company, Lucasfilm, TriStar Pictures, Henson Associates, Delphi V. Productions, Reino Unido.
- HITCHCOCK, Alfred (dir.) (1958): *Vertigo (Vértigo. De entre los muertos)*, Paramount Pictures, Estados Unidos.
- HOOPER, Tobe (dir.) (1974): *The Texas Chainsaw Massacre (La Matanza de Texas)*, Bryanston Picture, Estados Unidos.
- HOWARD, Ron (dir.) (1988): *Willow*, Imagine Films Entertainment, Metro Goldwyn Mayer, Lucasfilm, Estados Unidos.
- HUYCK, Willard (dir.) (1986): *Howard the Duck (Howard: un nuevo héroe)*, Universal Pictures, Lucasfilm, Estados Unidos.
- HYAMS, Peter (dir.) (1992): *Stay Tuned (Permanezca en Sintonía)*, Warner Bros, Estados Unidos.
- JACKSON, Peter (dir.) (1992): *Braindead. Dead Alive (Tu madre se ha comido a mi perro)*, Wingnut Films, Nueva Zelanda.
- JOHNSTON, Joe (dir.) (1989): *Honey, I Shrunk the Kids (Cariño, he encogido a los niños)*, Buena Vista Pictures, Doric Productions, Silver Screen Partners III, Estados Unidos.
- KENTON, Erle C. (dir.) (1932): *Island of Lost Souls (La isla de las almas perdidas)*, Paramount Pictures, Estados Unidos.
- KERSHNER, Irvin (dir.) (1980): *Star Wars. Episode V: The Empire Strikes Back (La guerra de las galaxias. Episodio V: El imperio contraataca)*, Lucasfilm, Estados Unidos.
- LANDIS, John, Steven SPIELBERG, Joe DANTE, y George MILLER (dirs.) (1983): *Twilight Zone: The Movie (En los límites de la realidad: La película)*, Warner Bros, Estados Unidos.
- LEWIS, Jerry (dir.) (1963): *The Nutty Professor (El profesor chiflado)*, Paramount, Estados Unidos.

- LEWIS, Joseph (dir.) (1942): *The Mad Doctor of Market Street (El médico loco)*, Universal Pictures, Estados Unidos.
- LUCAS, George (dir.) (1973): *American Graffiti*, Universal Pictures, Lucasfilm, Coppola Co. Production, Estados Unidos.
- (dir.) (1977): *Star Wars (La guerra de las galaxias. Episodio IV: Una nueva esperanza)*, Lucasfilm, Estados Unidos.
- MARQUAND, Richard (dir.) (1983): *Star Wars. Episode VI: Return of the Jedi (La guerra de las galaxias. Episodio VI: El retorno del Jedi)*, Lucasfilm, Estados Unidos.
- MCLEOD, Norman Z. (dir.) (1932): *Horse Feathers (Plumas de caballo)*, Paramount Pictures, Estados Unidos.
- MÉLIÈS, Georges (dir.) (1898): *Un homme de têtes*, Star Film, Francia.
- (dir.) (1901): *L'homme à la tête en caoutchouc (El hombre de la cabeza de goma)*, Star Film, Francia.
- OZ, Frank (dir.) (1986): *Little Shop of Horrors (La pequeña tienda de los horrores)*, Warner Bros, Estados Unidos.
- PORTER, Edwin S. (dir.) (1903): *The Great Train Robbery (Asalto y robo de un tren)*, Edison Manufacturing Company, Estados Unidos.
- RAIMI, Sam (dir.) (1981): *Evil Dead (Posesión Infernal)*, Renaissance Pictures, Estados Unidos.
- ROMERO, George A. (dir.) (1982): *Creepshow*, Warner Bros, Estados Unidos.
- ROSEMOND, Perry, Joe FLAHERTY, y John HEMPHILL (cr.) (1990): *Maniac Mansion*, Canadá, 1990-1993.
- SCHOEDSACK, Ernest B. (dir.) (1940): *Dr. Cyclops (Doctor Cíclope)*, Paramount Pictures, Estados Unidos.
- SCOTT, Ridley (dir.) (1982): *Blade Runner*, Warner Bros, Ladd Company, Shaw Brothers, Estados Unidos.
- SERLING, Rod (cr.) (1959): *The Twilight Zone (La dimensión desconocida)*, Cayuga Productions, CBS, Estados Unidos, 1959-1964.
- SHARMAN, Jim (dir.) (1975): *The Rocky Horror Picture Show*, 20th Century Fox, Reino Unido.
- SMITH, Kevin (dir.) (2014): *Tusk*, Demarest Films, SModcast Pictures, Estados Unidos.
- SPIELBERG, Steven (dir.) (1981): *Indiana Jones: Raiders of the Lost Ark (En busca del arca perdida)*, Paramount Pictures, Lucasfilm.
- (dir.) (1982): *E.T.: The Extra-Terrestrial (E.T.: El Extraterrestre)*, Universal Pictures, Estados Unidos.
- (dir.) (1984): *Indiana Jones and the Temple of Doom (Indiana Jones y el templo maldito)*, Paramount Pictures, Lucasfilm.
- (dir.) (1989): *Indiana Jones and the Last Crusade (Indiana Jones y la última cruzada)*, Paramount Pictures, Lucasfilm.
- TARTAKOVSKY, Genndy (cr.) (1996): *Dexter's Laboratory (El laboratorio de Dexter)*, Cartoon Network Studios, Hanna-Barbera Productions, Estados Unidos 1996-2003.
- WILSON, Hugh (cr.) (1978): *WKRP in Cincinnati*, MTM Enterprises, Estados Unidos 1978-1982.
- ZEMECKIS, Robert (dir.) (1985): *Back to the Future (Regreso al Futuro)*, Universal Pictures, Amblin Entertainment, Estados Unidos.

- (dir.) (1989): *Back to the Future. Part II (Regreso al Futuro II)*, Universal Pictures, Estados Unidos.
- (dir.) (1990): *Back to the Future. Part III (Regreso al Futuro III)*, Universal Pictures, Estados Unidos.

## LUDOGRAFÍA

- Adventure* (Atari, 1978).
- Ballblezer* (LucasArts, 1984).
- Colossal Cave* (Crowter y Woods, 1976 y 1977).
- Day of the Tentacle* (LucasArts, 1993).
- Dropsy* (Tendershot, 2015).
- Escape from Monkey Island* (LucasArts, 2000).
- Full Throttle* (LucasArts, 1995).
- Grim Fandango* (LucasArts, 1998).
- Habitat* (LucasArts, 1985).
- Hollywood Monsters* (Pendulo Studios, 1997).
- Indiana Jones and Fates of Atlantis* (LucasArts, 1992).
- Indiana Jones and the Last Crusade* (LucasArts, 1989).
- King's Quest* (Sierra Online, 1984).
- Koronis Rift* (LucasArts, 1985).
- Labyrinth* (LucasArts, 1986).
- Leisure Suit Larry* (Sierra Online, 1987).
- Loom* (LucasArts, 1990).
- Mad Doctor* (Creative Sparks, 1985).
- Maniac Mansion* (LucasArts, 1985).
- Maniac Mansion Deluxe* (LucasFan Games, 2004).
- Megaman* (Capcom, 1987).
- Mystery House* (Sierra Online, 1980).
- Monkey Island 2: Le Chuck's Revenge* (LucasArts, 1991).
- Operation Stealth* (Delphine Software, 1990).
- Pac Man* (Namco, 1980).
- Pong* (Atari, 1972).
- Rescue on Fractalus!* (LucasArts, 1984).
- Sam & Max Hit the Road* (LucasArts, 1993).
- Sonic The Hedgehog* (Sega, 1991).
- Space Invaders* (Taito, 1978).
- Star Wars: Death Star Battle* (Parker Brothers, 1983).
- Star Wars: Jedi Arena* (Parker Brothers, 1983).
- Star Wars: The Empire Strikes Back* (Parker Brothers, 1982).
- The Curse of Monkey Island* (1997).

*The Eidolon* (LucasArts, 1985).  
*The Journey Down* (Skygoblin, 2010).  
*The Secret of Monkey Island* (LucasArts, 1990).  
*Thimbleweed Park* (Terrible Toybox, 2017).  
*Zak McKracken* (LucasArts, 1988).  
*Zork* (Infocom, 1977).