

## ***To Hell with the Ugly, la adaptación del polar vianesco: ironía y humor made in USA***

**Ainhoa CUSÁCOVICH TORRES**

*Universidad de Valladolid*

ainhoa.cusacovich@uva.es

<https://orcid.org/0000-0001-9167-5393>

### **Resumen**

La adaptación de una novela a videojuego siempre supone un reto, más aún si se trata de una obra llena de recursos humorísticos como el absurdo, la ironía o el sarcasmo. Es el caso de *Et on tuera tous les affreux*, novela de Boris Vian (1948) que la productora La Poule Noire ha sabido plasmar de manera magistral en el juego. Analizaremos en este trabajo cómo los creadores han aprovechado el género literario, la novela negra, que ha aportado la estructura y características muy propicias para este tipo de relato transmedia. Además, estudiaremos la forma en que han trasladado el humor vianesco a la creación lúdica, traspasando la frontera del relato novelesco y enriqueciéndolo con la atmósfera y diálogos.

**Palabras clave:** transmedia, novela negra, Vian, videojuego, sarcasmo

### **Résumé**

L'adaptation d'un roman en jeu vidéo représente toujours un défi, d'autant plus lorsqu'il s'agit d'une œuvre remplie de ressources humoristiques comme l'absurde, l'ironie ou le sarcasme. C'est le cas de *Et on tuera tous les affreux*, de Boris Vian (1948) que La Poule Noire a su transposer de manière magistrale dans le jeu. Nous analyserons dans ce travail comment les créateurs ont tiré parti du genre littéraire : le roman noir, qui a apporté une structure et des caractéristiques très propices à ce type de récit transmédia. De plus, nous étudierons la manière dont ils ont réussi à transposer l'humour vianesque dans la création ludique, en dépassant la frontière du récit romanesque et en l'enrichissant avec l'atmosphère et les dialogues.

**Mots clé :** transmédia, roman noir, Vian, jeu vidéo, sarcasme

### **Abstract**

The adaptation of a novel into a video game is always a challenge, even more when it involves a work full of humorous elements like absurdity, irony, or sarcasm. This is the case with *Et on tuera tous les affreux*, by Boris Vian (1948) that the production company La Poule Noire has masterfully brought to life in the game. In this work, we will analyze how the creators have made use of the literary genre: noir fiction, which has provided a structure and characteristics very suitable for this type of transmedia storytelling. Additionally, we will examine how

---

\* Artículo recibido el 4/10/2024, aceptado el 31/01/2025.

they have translated Vian's humor into the playful creation, crossing the boundaries of the novel and enriching it with atmosphere and dialogue.

**Keywords:** transmedia, noir fiction, Vian, videogame, sarcasm

## 1. Introducción

El videojuego *To Hell with the Ugly*, que apareció en el mercado en 2023, es una adaptación del texto *Et on tuera tous les affreux* de Boris Vian, publicado originalmente en 1948. Ambientado en la ciudad de Los Ángeles, en los años 50, el juego sigue al protagonista Rock Bailey, un joven apuesto que rechaza constantemente las insinuaciones amorosas de las mujeres que lo rodean, reservándose hasta cumplir los 20 años. El relato comienza cuando es secuestrado tras ser drogado en un club de jazz, y la trama gira en torno a su búsqueda por descubrir quién está detrás de su rapto y cuál es el propósito del oscuro complot en el que se ve envuelto.

Este videojuego es el resultado de una colaboración entre ARTE France y el estudio La Poule Noire. Su diseño se inspira en las convenciones del género *noir*, tanto en lo visual como en lo narrativo. Elementos clásicos como las investigaciones criminales, las persecuciones, y los ambientes sombríos típicos del cine *noir* se trasladan al formato interactivo mediante una mecánica de *point and click*, lo que permite al jugador explorar los escenarios, interactuar con personajes y objetos y progresar en la historia a través de la resolución de acertijos y la toma de decisiones.

Uno de los aspectos más destacados del juego es su capacidad para capturar el tono satírico y burlesco de la obra de Vian, un rasgo esencial que incluye una crítica feroz al culto de la apariencia y las prácticas eugenésicas, algo que Vian abordó con un relato lleno de humor negro. Este enfoque se manifiesta también en el diseño sonoro del juego, que combina sonidos como el jazz de los años 50 con sintetizadores modernos, lo que genera una atmósfera que recuerda tanto al cine de Alfred Hitchcock como al de Brian de Palma (France Culture, s.d.).

## 2. Adaptaciones literarias, transmedialidad y actitud del jugador

El videojuego que nos ocupa no supone, a nuestro parecer, una simple adaptación de la novela *On tuera tous les affreux* de Boris Vian, pues añade numerosos elementos no presentes en el texto original y que enriquecen el conjunto de la producción literaria del autor, respetando su estilo y temáticas.

Entraríamos, pues, en lo que conocemos como «narrativa transmedia» (*trans-media storytelling*). Se trata de una noción que Henry Jenkins analizó en su artículo «Transmedia storytelling», que apareció en *MIT Technology Review* en 2003. Este concepto se refiere a una forma de narrativa en la que una historia se despliega a través de múltiples plataformas, cada una contribuyendo de manera única al universo narrativo. En lugar de repetir la misma historia en diferentes medios, cada plataforma (cine,

libros, videojuegos, cómics, etc.) ofrece una perspectiva o fragmento nuevo que enriquece la narrativa global. En el caso de adaptaciones de novelas a videojuegos, se exploran elementos adicionales del mundo ficcional o de los personajes, permitiendo al jugador interactuar y vivir la historia de formas que un libro no podría ofrecer.

El juego ha conservado los personajes principales y se ha mantenido fiel a sus descripciones físicas. Sin embargo, sabemos que todo relato transmedia sufre una serie de procesos en los que el concepto de relato se ve modificado, en ocasiones, como es el caso de los videojuegos, enriquecido.

Antes de insistir en el papel del jugador en la proliferación de relatos desde un argumento central, debemos pensar en el pacto de ficción que el jugador establece con el creador del videojuego. Como consumidores de este tipo de relatos, los jugadores se ven obligados a aceptar el compromiso de saberse engañados y querer serlo. Como explica Marion (1997: 65):

Pour que l'interaction narrative s'épanouisse, il faut que le consommateur de récit entre dans un jeu herméneutique : où veut-on me mener, que veut-on me faire imaginer ou reconstruire du monde, quelle position dois-je prendre pour entrer dans cette partie narrative ? [...] Pour entrer en fiction, il faut accepter d'être dupé tout en sachant qu'on l'est. [...] Il ne faut pas l'oublier, par son étymologie le mot *illusion* signifie grosso modo : 'entrée dans le jeu'.

En un principio, pues, y en el videojuego que nos ocupa, el jugador aceptaría entrar en el universo vianesco, con sus reglas, independientes a las de cualquier otro videojuego, y su acercamiento al humor, característico también del autor. Esto va a suponer para los creadores, un reto importante, pues han tenido que ser capaces de interpretar el texto vianesco y crear un nuevo pacto de ficción con el consumidor final, el jugador, quien deberá retomar el contexto que conozca del autor, pero también aceptar la interpretación y el camino que la Poule Noire ha querido marcar para su relato. La productora no se ha detenido en una simple adaptación, pues, como veremos más adelante en este análisis, ha incluido diálogos, estética y elementos nuevos, ajenos al texto primero, que vienen a enriquecer la novela de Vian. Nos encontramos, en el caso de algunos de los jugadores, ante un público especial, el de «coleccionista» de datos relacionados con la obra vianesca. Para estos, el juego vendría a enriquecer los mundos ficcionales del autor, como explica Ryan (2017: 4):

Dans la majorité des cas, plutôt que de se plier à la passion du détective pour la reconstruction d'une histoire à partir de faits disparates, le *transmedia storytelling* satisfait la passion de l'encyclopédiste avide de connaissance sur un monde fictionnel, ou la passion du collectionneur qui acquiert plus d'objets liés à ce monde, ou même la passion du fan dévoué ravi de partager avec d'autres son objet de culte.

En cuanto a la temporalidad, y como apunta Zuratzi (2018), destacan tres tiempos diferentes del relato. El primero se refiere a la narrativa interna: los días, semanas o meses que transcurren, tanto en la novela como en el videojuego de *To Hell with the Ugly*. Hay un segundo tiempo, y es el que el jugador ocupa para completar cada una de las partes, que puede variar dependiendo del propio usuario. Un tercer tiempo nacería, independiente de los dos últimos, y es el dedicado a cada uno de los juegos, retos o puzzles que se plantean a lo largo de la aventura, y que estará centrado en la propia actividad lúdica, que estaría compuesto de todas las acciones realizadas por el jugador al margen del relato. Este tercer espacio resulta interesante en los videojuegos, pues es allí donde encontramos el contexto de la acción, la parte descriptiva y la ramificación del relato.

Además, es en este tiempo en el que el propio jugador crearía una cierta «metanarrativa», un espacio que lo conectaría emocionalmente a la obra, pues se siente cocreador y participante al mismo tiempo. Así lo describe Zuratzi (2018: 195):

Esta narrativa individual que se encuentra por encima de la narrativa que propone el diseñador del juego puede ser considerada una metanarrativa, la cual es el punto central de la experiencia lúdica y el gancho emocional del usuario con el juego. Este fenómeno refuerza el manejo del tiempo lúdico y la narrativa contextual de los juegos, ya que mientras más ambigua resulte la narrativa principal y el juego le pida más recursos cognitivos al jugador para reconstruir la narrativa, es mucho más fácil que la interpretación del usuario llegue a ser un medio para canalizar y sublimar sus necesidades emocionales.

Esta reconfiguración del tiempo narrativo y de las formas de interacción complica la traducción directa de los tonos humorísticos. Sin embargo, con un diseño adecuado y un enfoque cuidado en los aspectos narrativos y visuales, es posible crear adaptaciones que capturen tanto el misterio como el humor propio de la creación literaria vianesca.

### **2.1. Dinámica *point and click* y contextualización de los personajes**

La dinámica *point and click* en videojuegos se refiere a un estilo de juego en el que el jugador interactúa con el entorno y los personajes haciendo clic con el ratón en distintas áreas de la pantalla. Generalmente, se utiliza en juegos de aventuras, donde los jugadores deben resolver acertijos, recoger objetos, hablar con personajes o explorar el escenario simplemente seleccionando elementos con el puntero del ratón.

En este tipo de juegos, la jugabilidad se centra en la exploración y la lógica, y el ritmo suele ser pausado, lo que permite a los jugadores pensar en las decisiones que toman. La dinámica *point and click* supone una estrategia de focalización en la investigación y sus pruebas, para la que determinadas «distracciones» son poco útiles. Se

prioriza la acción y el dinamismo frente a la profundización psicológica en los personajes, que supondría una ralentización de la trama argumental.



Figura 1. Dinámica *point and click*<sup>1</sup>

La riqueza en este sentido la aportan las fichas de los personajes, descripciones y datos que nos van proporcionando las investigaciones que, al margen de la acción, completan las descripciones biográficas y atmósfera de la trama. Todos los detalles psicológicos que podamos necesitar se encuentran en estas fichas, a las que podemos acudir a lo largo del juego y que nos sirven también a modo de recordatorio de la trama del relato.



Figura 2. Ficha de personaje

<sup>1</sup> Todas las figuras de este estudio son capturas de pantalla de *To Hell with the Ugly*, videojuego de Clément Duquesne, David Duriot, Amélie Guinet, Adrien Marchand, Fiona Rosette y Gaëlle Roques © La Poule Noire / ARTE France 2021 – Reservados todos los derechos.

La Poule Noire ha querido, además, añadir un último capítulo al videojuego, uno que no aparece en la novela y en el que los personajes se reencuentran en el Zooty Slammer. Se trata de un conjunto de conversaciones que hace las veces de recopilación del relato, en el que aparecen los datos esenciales de la trama.

### 3. La novela negra: género estrella de la transmedialidad

Todo relato transmedia puede generar, de forma potencial, numerosos relatos, más aún el formato videojuego, cuyas posibilidades multiplican esta faceta.

Marion (1997) atiende a la multiplicación de relatos en las adaptaciones transmedia, todos esos caminos posibles forman un entramado de posibilidades que ocurren de forma paralela pero que, en ocasiones, se entrecruzan en puntos de encuentro. En cualquier caso, no se trata de un único relato sin vida, como ocurriría –de forma simplificada– en la novela. Estamos ante un relato vivo que va cambiando y creciendo a través de la comunicación con el espectador / jugador. Así, Marion explica su concepto de relato en los siguientes términos: «Car le récit n'est ni un énoncé inerte, ni une fabula désincarnée. Il doit aussi être envisagé dans son aptitude communicationnelle, dans la relation que sollicite son énonciation» (Marion, 1997: 62).

En el videojuego, el jugador participa en la creación del relato con las decisiones que va tomando. Esto resulta interesante en lo que a la temporalidad se refiere, pues cada jugador será artífice de su propia historia y, por lo tanto, también gestionará la temporalidad del relato. Como afirma Marion (1997: 75):

Le consommateur peut ainsi devenir personnage de son propre parcours médiatique: en surfant, en s'immergeant dans un jeu vidéo interactif, en se promenant virtuellement dans un musée, il se construit une temporalité individualisée. Il devient gestionnaire et narrateur de son propre récit en train de se construire par lui et avec lui.

En su estudio de 2017, Babelio realiza una recopilación de las 130 adaptaciones literarias que se han llevado a cabo y cuyo resultado es un cómic. El estudio revela que los géneros fantástico y policíaco constituyen, con diferencia, los más adaptados a este formato. Esta transmedialidad es igualmente aplicable a los videojuegos, más aun teniendo en cuenta las características propias de este medio: interactividad, construcción de mundos, *performance* e inmersión (Jenkins, 2013).

La novela negra posee una estructura y unas temáticas que se adaptan especialmente bien al formato de videojuego por numerosas razones que aluden tanto a la narrativa, como a la interacción y el uso de recursos audiovisuales. Este género literario se caracteriza por sus tramas complejas, unos personajes moralmente ambiguos y ambientes sombríos. Estas características ofrecen un marco sólido para el desarrollo de videojuegos que buscan capturar la atención del jugador mediante la inmersión en un mundo oscuro y lleno de intrigas.

En cuanto a la estructura narrativa, las novelas negras suelen presentar tramas no lineales y llenas de misterio, lo cual coincide con las estructuras de muchos juegos que permiten al jugador explorar diferentes caminos y descubrir pistas a su propio ritmo. La libertad de exploración que ofrecen estos juegos permite replicar la sensación de estar investigando un crimen, un elemento central de la novela negra.

Además, los videojuegos son muy eficaces a la hora de traducir la atmósfera sombría de la novela negra, gracias al uso del diseño visual y sonoro. Las ciudades corruptas, los callejones oscuros y las oficinas de detectives llenas de humo se reproducen mediante gráficos detallados y efectos de sonido inmersivos, ofreciendo al jugador una experiencia sensorial completa que intensifica el tono inquietante del género.

Otra característica de la novela negra es, sin duda, la aparición de personajes estereotípicos: mujeres excesivamente sexualizadas y objetivizadas y hombres marcados por una estética de «tipo duro». Esto permite a Vian, en el momento de su creación literaria, denunciar determinados defectos de la sociedad, en forma de caricatura, como es, en el caso de la novela que nos ocupa, la superficialidad excesiva de la sociedad. Vian, a través de su estilo satírico, cuestiona los valores de una sociedad obsesionada con la apariencia física y el juicio superficial de las personas. Así se nos presenta al protagonista del videojuego, Rock Bailey, un hombre joven, apuesto y arrogante, cuya belleza lo convierte en un objeto de deseo, pero también en una víctima de manipulaciones. De hecho, está a punto de morir «por guapo».

En el videojuego, la representación caricaturesca supone una extensión visual de esta crítica. Los personajes exagerados y distorsionados son metáforas visuales de las presiones sociales sobre la belleza, mostrando cómo el culto a la apariencia trivializa las relaciones humanas.

#### **4. La adaptación de la estética *vintage***

El mundo mediático actual se ve empujado por dos características, que, aunque aparentemente contradictorias, conviven en sus creaciones. Por una parte, existe una idea de consumo rápido de relatos, en el que las informaciones se suceden sin pausa. Por otra parte, la cultura mediática actual propone un reciclaje de temas y relatos, que implican una «vuelta al pasado», revisitando obras y manteniendo, a la vez, esa estética *vintage* casi omnipresente.

Existe, en la actualidad, y desde hace ya algunas décadas, un marcado gusto por estas estéticas *vintage*, sacadas de un pasado que nos produce nostalgia y nos transporta a épocas bien conocidas por todos. Es el caso de Estados Unidos en los años 50, más concretamente, Los Ángeles.

El videojuego ha conservado referencias al diseño urbanístico, a los coches, la ropa de los personajes e incluso la comida que consumen. Los colores rojo y negro del diseño, junto con los degradados y opacos, traducen a la perfección la estética de los años 50. Además, la música, una mezcla del jazz de los 40-50 con bandas sonoras de

películas policíacas de los 70-80, reflejan una atmósfera del subterfugio estadounidense de la época de forma magistral.



Figura 3. Estética retro, LA

Sin embargo, no debemos olvidar el gusto de Vian por lo futurista. El juego ha introducido, además, elementos de ciencia-ficción, como los escudos de protección que se proyectan delante de los matones en las peleas, unas proyecciones que se activan y los defienden de los ataques de Rock y sus amigos. Sin aparecer en la novela que inspiró el juego, se trata de un elemento que enriquece una estética futurista que Vian ya ha perfilado en otros relatos, como animales robotizados en *L'Écume des jours* (1947) por ejemplo.

De este modo, se hace evidente en el videojuego la pasión de Vian por Estados Unidos, con su particular visión del país, a menudo estereotipada e idealizada, que observamos en todas sus novelas, especialmente en las firmadas por Vernon Sullivan<sup>2</sup>. Este país suponía para él un atractivo, sobre todo por los clichés con los que él relacionaba a este país. Así describe Pestureau (1976: 86) esta imagen americana para el autor:

Boris Vian jette ainsi un regard lucide et passionné, critique et fasciné à la fois, sur ce pays, les USA, qu'il n'a jamais visité, pays attirant et repoussant qu'il préfère recréer par l'imagination. Contre l'Amérique réelle, il choisit l'Amérique rêvée, et son œuvre abonde en clichés pittoresques, en détails vraiment 'mythologiques' sur les USA, terre de découverte et d'argent, de confort et de violence: perfection des automobiles; flots de whisky, gin, rye, bourbon mêlés aux grapefruit, tomate, *seven-up*, coca; esquisse malicieuse de la société américaine telle que la voient les Français de l'époque; allusions au *melting-pot* en aux multiples contrastes de la mentalité américaine: caprices des femmes et fascination de la pin-up, liberté sexuelle et vieux puritanisme

<sup>2</sup> Este es uno de los muchos pseudónimos que utilizó Boris Vian a lo largo de su vida, y que le acompañó en las novelas negras más conocidas: *J'irai cracher sur vos tombes* (1947), *Les morts ont tous la même peau* (1947) y *Et on tuera tous les affreux* (1948), que analizamos en este trabajo.

bostonien, religion de la psychanalyse, peur devant l'amour, délire de la publicité et culte du Veau d'or.

### 5. El humor y la ironía y su reflejo en el videojuego

El humor en los videojuegos no solo potencia el entretenimiento y la interacción del jugador, sino que también actúa como un recurso valioso para la denuncia social. A través del absurdo, el humor genera sorpresa en el jugador, lo que contribuye a su implicación en la trama, en ocasiones, incluso, a una reflexión profunda sobre problemáticas humanas. Como señala la siguiente cita, el humor, además de contener un potencial retórico y persuasivo, involucra a los jugadores en una dinámica de asociaciones imaginarias en las que la incongruencia actúa como desencadenante de reflexión:

Incongruous humour implies the perception of unexpected analogies and associations between apparently unrelated things, stimulating the player's imagination by way of either memory or expectation. Humour involves changing our mental perspectives, and instead of following well-worn mental paths of attention and thought, we switch to new paths, notice things we did not notice before, etc. (Dorman, Barr y Biddle, 2006: 96).

El humor es un componente imprescindible de la creación literaria vianesca, una seña de identidad que aparece en todas sus obras, en mayor o menor medida, en forma de juego de palabras, de literalidad con el lenguaje, de ironía enmascarada o incluso, en su versión de novela policíaca, acompañando relatos crueles en los que los personajes son asesinados en las circunstancias más macabras. Mediante la sátira, la parodia o la caricatura, el autor divierte al lector, pero también lo hace reflexionar sobre cuestiones profundas, defectos humanos de los que no seríamos conscientes sin esta provocación. Sarfati Lanter lo explica de este modo:

Mais l'humour ne sert pas qu'à divertir. Il permet aussi de dénoncer ou contester: de Molière à Alfred Jarry, de L'Assiette au beurre à Charlie Hebdo, de Charlie Chaplin à Jean Dujardin et Omar Sy, L'humour traverse des formes et des genres multiples pour travestir le réel et en révéler les défauts. Les manifestations de l'humour que sont la parodie, la satire et la caricature contribuent ainsi à la dénonciation sociale et aux débats d'idées, quitte à provoquer, diviser, voire choquer. L'humour peut faire rire des situations ou des événements les plus sombres, et donc à priori les moins risibles (Sarfati Lanter, 2016: 338).

Uno de los desafíos más significativos en la adaptación de ciertas novelas negras, como las de Boris Vian, se encuentra, precisamente, en la traducción del humor a un formato interactivo. En una novela, el humor se expresa a través del diálogo o las descripciones, elementos que, aunque pueden trasladarse al videojuego, requieren de un tratamiento cuidadoso. En videojuegos, el humor, a menudo, se limita a lo visual o a

breves interacciones, lo que hace más difícil la reproducción de la sofisticación del humor literario de Vian.

La interactividad del medio del videojuego también introduce un reto único en cuanto a cómo el jugador experimenta el humor. Mientras que en una novela el autor controla completamente el ritmo de la narración, en un videojuego, el ritmo está en manos del jugador. Esto en ocasiones amortigua el impacto de los momentos humorísticos o hace que pasen desapercibidos si no se integran adecuadamente en el flujo del juego. En el caso de Vian, donde el humor surge en momentos inesperados o a través de contrastes súbitos entre el tono violento y el comentario irónico, el riesgo de perder el efecto humorístico es considerable si el jugador no sigue el ritmo narrativo tal como el creador lo planeó.

Además, el humor negro, presente en muchas novelas del género, es difícil de calibrar en un videojuego. Mientras que un lector está preparado para el tono de una novela negra de Vian, un jugador podría tener expectativas diferentes cuando interactúa con un medio que tradicionalmente enfatiza la acción o la resolución de puzzles por encima del subtexto irónico o la crítica social. Esto demanda un enfoque de diseño cuidadoso para garantizar que el humor se mantenga relevante y que el jugador no pierda el hilo narrativo en medio de las dinámicas interactivas.

### 5.1. La belleza y lo superficial

Nos centraremos en lo sucesivo en el videojuego *To Hell with the Ugly*, y en cómo traduce la sátira y el absurdo de la obra vianesca.

Primeramente, su protagonista, un rubio esbelto, afirma que ser tan atractivo es una auténtica tortura, llegando al extremo de estar al borde de la muerte «por ser guapo». La crítica se refuerza a lo largo del juego, con personajes que, aunque presentados de forma semirrealista, poseen rasgos exagerados. Un ejemplo es Rock, cuya altura desmedida y largas piernas reflejan cómo su apariencia física impide a los demás ver más allá de su exterior. Un diálogo aparece de forma literal tanto en el juego como en la novela «Probable que je suis un sentimental. On ne le dirait pas à me voir, mais les bosses que font mes muscles sont les apparences trompeuses sous lesquelles je dissimule mon petit cœur de Cendrillon» (Vian, 1973: 255).

La crítica a la superficialidad en la sociedad envuelve tanto la novela como el juego, con una conclusión demoledora: «ser guapos, ¿para qué?». La novela *Et on tuera tous les affreux* nos da una pista en la misma línea:

– Votre point de vue est faussé, Mike, dis-je. Vous êtes là au milieu de déesses qui couchent toute la journée avec des types aussi beaux que vous... Elles en ont marre... D'ailleurs, conclut-il, moi aussi, j'en ai marre. Elles sont trop parfaites... (Vian, 1973: 412).

El personaje principal, Rock Bailey, «sufre» por su belleza porque las mujeres lo persiguen y se ve incapaz de mantener su promesa de castidad hasta los 20 años. El

humor envuelve el tratamiento de esta crítica, de modo que observamos en el videojuego frases como la siguiente, que pronuncia Rock: «Ah, Linda, croyez bien que je n'ai pas choisi cette apparence... Mais tout le monde a sa croix à porter» (Duquesne *et al.*, 2021<sup>3</sup>).

## 5.2. El perrito caliente y la *healthy life*

Los elementos culturales de los años 50 americanos de la novela se han mantenido en el videojuego, incluyendo los coches, el paisaje urbano con sus carteles e, incluso, la comida, con los famosos *hot-dog* como plato estrella. De este modo, un guiño en este asunto nos adelanta la temática al hablar uno de los personajes secundarios –un portero de pub– sobre lo poco sana de esta opción y la importancia de cuidarse para estar esbelto.

La conversación comienza en el videojuego del siguiente modo:

ROCK: un petit quelque chose à boire?

VIDEUR: T'a été abandonné à la naissance ou quoi? Je bosse dans un club, tu crois que j'ai besoin de quelque chose à boire ? (Duquesne *et al.*, 2021).

El vendedor de *hot-dog* de la escena afirma sobre el portero: «Il avait trouvé une nouvelle façon de manger, des conneries tout ça» (Duquesne *et al.*, 2021). Continúa entonces el vigilante de seguridad de la puerta del Zooty, a dieta: «Les gens font attention à ce qu'ils mangent de nos jours, on veut de beaux corps et une santé de fer» (Duquesne *et al.*, 2021). Estos comentarios enfatizan la idea de la preocupación por una alimentación sana.

«La salade, c'est le futur» (Duquesne *et al.*, 2021) afirma el portero. Se trata de una estrategia magistral en la que La Poule Noire ha sabido combinar la comida típica americana con la obsesión por la vida sana y la superficialidad. La escena remata con un toque de humor, pues Rock engaña al portero del pub con un *hot-dog* al que le añade unas hojas de naranja que le pide a la vendedora de zumo, sin duda una opción mucho más «saludable».

Este detalle nos lleva a la crítica vianesca sobre la obsesión con la apariencia física y las dietas. Fue un visionario en este sentido, retratando en la obra prácticas como el culto al gimnasio, las dietas y las intervenciones estéticas. Vian denuncia la creación de un estándar de belleza artificial que deshumaniza a las personas y las reduce a meros objetos de perfección física. Como afirma Cortijo Talavera (2018: 353): «Il anticipait, à la fin des années quarante, l'esclavage actuel du gymnase, des diètes et de la chirurgie esthétique».

<sup>3</sup> Esta cita ha sido tomada del videojuego *To Hell with the Ugly* (Duquesne *et al.*, 2021), pues no se encuentra en la obra original de Vian.

### 5.3. La ocultación de defectos

La Poule Noire ha dado un toque brillante en la adaptación del personaje C.16, uno de los hombres fabricados que ha resultado fallido, pues es feo. Lo curioso de la adaptación al videojuego es que, en esta crítica de la superficialidad, han decidido que su indumentaria la protagonice una caja de cartón que le cubre la cabeza, que no estaba presente en el relato vianesco. Este complemento, además de reforzar el humor negro de la escena -el capítulo XVIII de la novela- insiste sobre la temática general de la obra, la obsesión con el aspecto físico y la belleza. C.16 se presenta en la obra como un ser defectuoso, fue creado por el doctor Schutz y algo salió mal. Vian no se detiene únicamente en el aspecto físico, sino que, como vemos, se trata de un personaje torpe e inoportuno, más adelante, en el relato, afirmará, además, ser malvado y manipulador.

[...] c'est le docteur Schutz qui m'a fait, artificiellement, et il m'a un peu loupé. C'est pour ça que je raconte tout ce qu'il ne faut pas. Le docteur Schutz fait des expériences sur les hommes et sur les femmes, et il en fabrique de nouveaux en très peu de temps. C'est un grand docteur. Moi, il m'a raté, je vous dis, mais je ne lui en veux pas, ses aides avaient fait des blagues... Ils m'avaient oublié dans l'étuve. Tous les autres ont été cuits, tous ceux de la série, sauf C.9 et moi... (Vian, 1973: 339).

El complemento que aparece en el juego tiene dos efectos en el jugador. El primero es la sorpresa, pues se presenta de repente en la fábrica, y el motivo de su «especial atuendo» no se nos explica hasta más adelante. Además, produce un efecto humorístico muy marcado, pues resulta cómico que se vea obligado a llevar la caja para no mostrarse tal y como es. Resulta, por último, una forma muy efectiva de crítica, en la que se esconde la fealdad, se excluye y se desecha lo no-normativo.

### 5.4. La curación peinándose el flequillo

Otro de los momentos del juego en los que se traduce el tono humorístico de la novela es durante los ataques entre personajes. Existe, en determinados momentos, la posibilidad de curar a Rock tras haber sufrido daño durante el combate. Estéticamente, la muestra de esta cura se focaliza en un gesto del protagonista en el que se peina el flequillo hacia atrás como si de Elvis Presley se tratara. Por defecto, los personajes de los videojuegos no realistas tienden a la caricatura pero este efecto se multiplica con esta gestualidad de «guapo» que tan brillantemente se ha escogido para él.



Figura 4. Gesto de curación de Rock.

### 5.5. El sarcasmo en los diálogos

Los diálogos suponen, sin duda alguna, un verdadero reto en la adaptación de la novela de Boris Vian, pues tendremos dos opciones: mantenerlos de forma literal o adaptarlos al contexto de videojuego, lo que implica, de forma general, acortar los enunciados para sintetizar la información.

La Poule Noire ha tomado una opción muy acertada, desde nuestro punto de vista, y es la de conservar algunos de los diálogos más emblemáticos de la obra y crear diálogos nuevos, que retoman el tono sarcástico y ácido del autor, con el mismo tono coloquial que caracteriza a Vian. Estamos ante un juego tan insolente como la novela, con el mismo tono y la misma crítica social, una recreación impecable que *France Culture* describe del siguiente modo en su web:

L'opportunité d'adapter cet insolent pastiche des romans noirs américains a séduit l'équipe de *La Poule noire*. S'accordant avec le livre, écrit à la première personne, le jeu propose au joueur, dans un rapport trouble avec la morale, d'incarner Rocky, « personnage aux motivations et au comportement discutables... ». Le gameplay, sous l'impulsion du travail de Fiona, s'attache, tout en dépliant un récit rythmé, à fournir une expérience de jeu agréable. [...] Détective mais aussi bagarreur, le héros est ainsi amené à se lancer dans de nombreux combats contre les différents adversaires qui lui barrent la route (RadioFrance).

Los diálogos resultan, pues, en su conjunto, muy acordes a la creación literaria vianesca, caracterizados por la concisión y el lenguaje cercano a la oralidad. La insolencia del autor se traduce en textos irónicos y muy críticos que nos hacen reflexionar sobre la moralidad y la cuestionable relación que mantienen con ella los personajes de la novela negra del autor. Se crea de este modo, entre el jugador y el propio juego, una dinámica de complicidad nacida de la comprensión de estos guiños humorísticos.

### 5.6. La fortaleza de las mujeres

La visión de lo femenino en la obra de Vian es una cuestión compleja y plagada de sutilezas y matices. En las novelas policíacas del autor, observamos personajes femeninos muy activos, aunque bastante estereotipados en lo que a la estética se refiere: pin-ups enfurecidas, bandas de mujeres, etc. Sin embargo, en numerosas ocasiones nos muestra el autor a una mujer empoderada que toma las riendas de la situación. Esto ha sido retomado en el videojuego de forma muy acertada. Uno de los diálogos del videojuego –no presente en la novela– refuerza la imagen de mujer fuerte e independiente que Vian propone en sus *polar*:

ROCK BAYLEY: Pas trop perdue, Sunday ? Cela doit vous changer des plateaux de cinéma non ?

SUNDAY LOVE : Une odeur de fumée et des hommes partout qui disent à des femmes ce qu'elles doivent faire ? Je me sens comme un poisson dans l'eau (Duquesne *et al.*, 2021).

La ironía denuncia la imagen femenina como delicada y pasiva para mostrar una mujer poderosa y decidida, una cuestión que los creadores del videojuego han sabido plasmar a la perfección.

El papel de las mujeres ha sido ligeramente modificado en el juego con respecto de la idea de la novela. Incluso si en esta obra vianesca las mujeres aparecen mezcladas en las bandas y participan en los secuestros y asuntos turbios, en el juego parecen tener aún un mayor protagonismo. No debemos obviar, en este punto, los cambios sociales que ha sufrido nuestra sociedad, y que afectan al papel de la mujer en nuestro contexto histórico, bien diferente del de la época en la que Vian escribió *Et on tuera tous les affreux*, en 1948. Incluso si el autor fue muy adelantado en este sentido, reproduciendo en sus obras una visión de la mujer especialmente independiente para la época, el empoderamiento que observamos responde más a una visión del siglo XXI.

La igualdad entre hombres y mujeres se refleja en el videojuego; es el caso de la escena de la comisaría, basada en una parte del capítulo XI de la novela. En ella aparecen tres mujeres trabajando en un entorno de dejadez y falta de profesionalidad en el que ellas destacan por su eficacia e inteligencia. Ridiculizan, de hecho, a los compañeros que las rodean en un tono de condescendencia.

Más adelante, tras una persecución en coches en el capítulo XIV se produce una pelea callejera (Vian, 1973: 317-318). En ella, Rock se enfrenta a unos matones que le dan una gran paliza. Sí cabe destacar una diferencia en esta escena. En la novela, el enfrentamiento se produce, además de con los matones, con Cora Leatherford, que es la encargada de secuestrar mujeres para los experimentos eugenésicos que están llevando a cabo. Sin embargo, en el juego, Cora es una simple espectadora y aparece, como una heroína salvadora, Sunday Love, que acude para ayudar a Rock. Ambas escenas, del videojuego y la novela, muestran una imagen poco convencional de la mujer, como violenta, activa y rebelde. De hecho, Sunday se propone como modelo de mujer

independiente y decidida, a la que nadie dice cómo actuar y que tiene, además, un hábil manejo de armas. Esto resulta mucho más obvio en el juego, pues en la novela este personaje es menos empoderado. Termina de este modo la pelea:

ROCK: ce n'est pas un endroit pour une femme comme vous!

Mettez- vous plutôt à l'abri de ces brutes et de leur mégère.

SUNDAY LOVE: Rock, si vous n'étiez pas en danger je me mettrais à rire. Ne dites rien et laissez-moi faire (Duquesne *et al.*, 2021).

Tras el combate, Rock, en una actitud paternalista, le pregunta a Sunday si está bien. Ella contesta: «Vous êtes mignon, mais je sais prendre soin de moi. Souciez-vous plutôt de vous. Vous avez l'air de vous être attiré de sacrés admirateurs !» (Duquesne *et al.*, 2021).

El papel de acción femenino presente en el conjunto de la creación vianesca se muestra con fuerza en el juego, en el que los personajes femeninos están lejos de la pin-up inocente y sumisa. Las mujeres, en el juego, combaten, dialogan, y tienen un gran peso en la acción.

## 6. Conclusión

La Poule Noire ha logrado, desde nuestro punto de vista, realizar algo más que una adaptación de la novela *To Hell with the Ugly*. Lo sonoro, la imagen y los diálogos han traducido magistralmente el espíritu vianesco, su humor negro y el ambiente de los Ángeles de los años 50.

Aprovechando el pacto de ficción que se establece con el jugador, éste se ve conducido al universo vianesco, con sus reglas propias, dinámicas y lógicas, a menudo cubiertas de la utilización del absurdo del autor. Esto atrae a cualquier jugador que no se haya acercado a la obra de Vian pero de forma más evidente a los conocedores de su producción literaria que, en ocasiones se acercarán al juego por ese afán “coleccionista” que los/nos hace sentirse/nos atraídos por cualquier reinterpretación de su obra. La conexión del jugador se va a producir, además, de forma inmediata, gracias a las tareas de investigación propuestas, en forma de *quiz* o puzle, que lo harán empatizar con los personajes al mismo tiempo que van configurando el contexto, tanto de la narración como de la propia época histórica.

Hemos analizado cómo se produce un efecto de multiplicación de relatos en el videojuego, pues cada jugador seguirá caminos diferentes, con tiempos internos que raramente van a coincidir de un jugador a otro. Además, los usuarios se convierten en cocreadores de sus propias historias. A través de la interactividad, moldean el relato, gestionando tanto la trama como la temporalidad del juego, un aspecto que destaca Marion (1997) al señalar que el relato es dinámico y depende de la relación entre jugador y narrativa.

Descubrimos también qué convierte a la novela negra en un género ideal para una adaptación a videojuego. Este tipo de creación literaria, con sus estructuras no lineales, personajes ambiguos y atmósferas sombrías, permite una inmersión total, gracias a la libertad de exploración y el uso de recursos audiovisuales.

Del mismo modo, hemos estudiado cómo el videojuego combina una nostalgia por el pasado con una visión futurista, construyendo un relato que entrelaza la estética *vintage* y la innovación tecnológica. El juego refleja la fascinación que Vian tenía por Estados Unidos, una visión estereotipada y mitológica del país. Sin embargo, el videojuego no se limita a lo *vintage*, sino que incorpora elementos de ciencia ficción ya presentes en la obra literaria de Vian.

El humor se traduce en el videojuego mediante dos procedimientos: la imagen y los diálogos. En cuanto a lo visual, los personajes con rasgos exagerados muestran la caricatura que nos lleva a una reflexión crítica sobre los estándares físicos estéticos, con un protagonista que se cura peinándose el flequillo o un personaje, C.16, que se avergüenza de su físico, y que ha sido obligado a llevar una caja de cartón en la cabeza. En este sentido, elementos culturales americanos, como los *hot-dog*, se utilizan de forma magistral para revelar la obsesión por las dietas y el cuerpo perfecto.

Por último, hemos podido analizar, con la ayuda de algunos diálogos reveladores, cómo la representación de lo femenino está marcada, en el videojuego, por su empoderamiento. Lejos del estereotipo de mujer pasiva y sumisa, muestra a personajes como Sunday Love, que desafía los roles tradicionales de género y tiene un rol activo en la acción.

La Poule Noire ha sabido trasladar el tono irreverente y provocador que caracteriza la obra de Vian, logrando una adaptación fiel y eficaz que combina sátira y crítica social en un formato lúdico y envolvente.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BABELIO (2017): *Étude sur les adaptations de romans en bandes dessinées*. Por aureliebabelio. URL: <https://babelio.wordpress.com/2017/05/30/ou-babelio-presente-une-etude-sur-les-adaptations-de-romans-en-bandes-dessinees>
- CORTIJO TALAVERA, Adela (2018): «Littérature et film noirs dans *Et on tuera tous les affreux* (1948) de Vernon Sullivan, l'alter negro de Boris Vian, ou une mise en question de la beauté hollywoodienne». *Anales de Filología Francesa*, 26, 351-371. DOI: <https://doi.org/10.6018/analesff.26.1.352531>
- DORMANN, Claire; Pippin BARR & Robert BIDDLE (2006): «Humour theory and videogames: laughter in the slaughter», in *Proceedings of the 2006 ACM SIGGRAPH Symposium on Videogames*, Nueva York, Association for Computing Machinery, 95-98.

- DUQUESNE, Clément; David DURIOT; Amélie GUINET; Adrien MARCHAND; Fiona ROSETTE & Gaëlle ROQUES (2021): *To Hell With The Ugly*. ARTE France & La Poule Noire [videojuego].
- FRANCE CULTURE: « Boris Vian, du roman au jeu vidéo », in Radiofrance.fr. URL: <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/bienvenue-au-club/boris-vian-du-roman-au-jeu-video-2720331>
- JENKINS, Henry (2003): «Transmedia storytelling». *MIT Technology Review*. URL: <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling>
- MARION, Philippe (1997): «Narratologie médiatique et médiagénie des récits». *Recherches en communication*, 7, 87-88.
- PESTUREAU, Gilbert (1976): «Une étude de littérature comparée: Boris Vian, *L'Écume des Jours* et les influences anglo-saxonnes». *Theoria: A Journal of Social and Political Theory*, 47, 85-100.
- RYAN, Marie-Laure (2017): «Le transmedia storytelling comme pratique narrative». *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 10. URL: <http://journals.openedition.org/rfsic/2548> <https://doi.org/10.4000/rfsic.2548>
- SARFATI LANTER, Judith (2016) : *L'Écume des jours, présentation, dossier et notes de Judith Sarfati Lanter. Dossier thématique: l'humour*. Paris, Librairie Générale Française (coll. Les classiques pédao).
- VIAN, Boris (1973): *Boris Vian présente Vernon Sullivan, J'irai cracher sur vos tombes, Les morts ont tous la même peau et Et on tuera tous les affreux*. Paris, Héritiers Vian et Christian Bourgois.
- ZURATZI, David (2018): «Los lenguajes compartidos de los videojuegos», in Rosa Núñez Pacheco, *Narrativas transmedia : literatura y videojuegos en la cultura*, Perú, Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa, 189–210.