


# Entre fontaneros y champiñones. La adaptación cinematográfica del clásico videojuego *Super Mario Bros*

## *Between plumbers and mushrooms. The cinema adaptation of the classic video game Super Mario Bros*




**María Nieves Corral Rey.** Doctora en Comunicación por el Programa de Doctorado Interuniversitario en Comunicación de la Universidad de Málaga (2017), Licenciada en Comunicación Audiovisual y Máster en Cinematografía. Fue profesora Ayudante en EADE y actualmente trabaja como profesora sustituta en la Universidad de Sevilla. Además, es autora de varios capítulos de libro en editoriales indexadas en SPI y artículos de investigación en revistas especializadas. Colabora en proyectos de i+d nacionales (URJC), así como grupos de investigación de la Universidad de Málaga (España) y la Universidad Técnica Particular de Loja (Ecuador). Sus líneas de investigación giran en torno a la narrativa audiovisual contemporánea, la alfabetización mediática y las relaciones entre el cine y los videojuegos.

Universidad de Sevilla, España   
mcorral@us.es  
ORCID: 0000-0002-3365-097X



**Álvaro Linares Barrones.** Graduado en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Málaga (2014) y en Publicidad y Relaciones Públicas por la Universidad de Sevilla (2019), cursó el Máster en Guion, Narrativa y Creatividad Audiovisual (2016) y es Doctor en Comunicación por el Programa de Doctorado Interuniversitario en Comunicación de la Universidad de Sevilla (2020). Además, cuenta con varios capítulos de libro en editoriales indexadas en SPI y artículos de investigación en revistas especializadas. Es miembro del grupo de investigación Eikon (Universidad de Sevilla). Actualmente trabaja como profesor sustituto en la Universidad de Sevilla y anteriormente impartió docencia en el Centro Universitario San Isidoro (adscrito Universidad Pablo de Olavide). Sus líneas de investigación giran entre la ficción televisiva, la construcción de personajes villanos, la representación audiovisual de colectivos sociales en riesgo, las narrativas transmedia y las relaciones entre el cine y los videojuegos.

Universidad de Sevilla, España   
alinares1@us.es  
ORCID: 0000-0002-9801-7104

Recibido: 13/05/2024 - Aceptado: 10/10/2024 - En edición: 06/11/2024 - Publicado: 01/01/2026

Received: 13/05/2024 - Accepted: 10/10/2024 - Early access: 06/11/2024 - Published: 01/01/2026

### Resumen:

En este artículo convergen cine y videojuegos con el objetivo de analizar el tratamiento audiovisual de los personajes que adquieren un papel importante en el filme *Super Mario Bros: La película* (Horvarth y Jelenic, 2023) y las transformaciones planteadas respecto al videojuego que se toma como referencia. Para ello, se desarrolla un análisis de

### Abstract:

*In this article, cinema and video games converge with the aim of analyzing the audiovisual treatment of the characters who acquire an important role in the film Super Mario Bros: The Movie (Horvarth and Jelenic, 2023) and the transformations raised with respect to the video game that is taken as a reference. For this purpose, a qualitative content*

### Cómo citar este artículo:

Corral Rey, M. N. y Linares Barrones, A. (2026). Entre fontaneros y champiñones. La adaptación cinematográfica del clásico videojuego *Super Mario Bros*. *Doxa Comunicación*, 42, pp. 339-358.

<https://doi.org/10.31921/doxacom.n42a2668>



Este contenido se publica bajo licencia Creative Commons Reconocimiento - Licencia no comercial. Licencia internacional CC BY-NC 4.0

contenido cualitativo de corte descriptivo-interpretativo atendiendo aquellos aspectos más significativos relacionados con la dimensión física, psicológica y de acción de los personajes. Los resultados apuntan que en la película el protagonismo recae en la función de todos para lograr el objetivo, motivo por el cual trabajan de forma interdependiente por un propósito común. Además, la narrativa cinematográfica permite una exploración más profunda y matizada de los personajes y sus relaciones. Asimismo, para dar vida a la narrativa de esta película, encontramos una serie de referencias a personajes, vestuarios, elementos o espacios no solo del videojuego que se toma como referencia, sino también de otras ficciones interactivas desarrolladas por Nintendo.

**Palabras clave:**

Cine; industria audiovisual; personaje; Super Mario; videojuegos.

*analysis of descriptive-interpretative cut is developed and attention will be given to those aspects that are more significant in their physical, psychological and social dimensions. The results indicate that all the film characters play a primary role in that they all have to achieve the main objective, for which reason they all interdependently pursue that common goal. Additionally, the film narrative allows for a deeper and more nuanced study of the characters and their relationships. By the same token, so as to flesh out this narrative there is a series of references to characters, costumes, elements and spaces not only appearing in Super Mario Bros. 1 but also in other interactive fiction games released by Nintendo.*

**Keywords:**

*Cinema; character; cultural industry; Super Mario; video games.*

## 1. Introducción

Los videojuegos se terminarían convirtiendo en un auténtico fenómeno de masas, ya lo vaticinaba Levis (1997). Y así fue, un fenómeno “que atraviesa barreras sociales [...] estando presente en la vida cotidiana de gran parte de la población” (Calderón Gómez y Gómez Miguel, 2023, p. 2) y “está dotado de un gran poder de penetración entre la población infantil y juvenil” (Urbina, et al., 2002, p. 1). Además, es considerada la industria cultural que más ha crecido en los últimos años (Williams, 2022), que se dirige especialmente a un público adolescente interesado en la tecnología (Calderón Gómez y Gómez Miguel, 2023).

El rendimiento económico es uno de los motores principales en la industria del videojuego, por lo que no se puede ignorar que “esta industria es un sector del entretenimiento consolidado y enormemente diversificado que genera ingentes beneficios económicos” (Calderón Gómez y Gómez Miguel, 2023, p. 2). Pero, contrariamente a lo socialmente debatido acerca de la normalización de la cultura de la violación o del machismo estructural en las narrativas clásicas de este medio (Calderón Gómez y Gómez Miguel, 2023), encontramos a una importante figura como es Shigeru Miyamoto (creador de distintas versiones de *Donkey Kong*, *Super Mario*, etc., en la compañía de Nintendo), reconocido internacionalmente por ser el principal artífice del videojuego didáctico moderno, con especial interés en prescindir de la violencia en sus propuestas jugables.

Ahora bien, podemos hacer referencia al estudio de Downs y Smith (2009) quienes destacaron que factores como la desnudez, las dimensiones desproporcionadas del cuerpo y la vestimenta inapropiada eran más usuales en personajes femeninos en este medio. Esto se refuerza en las consideraciones del estudio de Rodríguez-Prieto (2016), quien manifestó que las mujeres suelen representarse como personajes pasivos y bastante hipersexualizados. Sin embargo, explica que las figuras masculinas suelen definirse por la representación de su fuerza física y su papel protagonista y dominante. En este sentido, conviene matizar que Miyamoto no se alejaba mucho de esta convencional caracterización, pues el personaje femenino que daba vida a la princesa Peach en su saga de *Super Mario*, se vincula estrechamente con el rol de damisela en apuros (Curiel, 2018), convirtiéndose en el objetivo del protagonista durante todo su recorrido por los distintos espacios con un papel totalmente pasivo. No obstante, la

caracterización de su dimensión física se aleja del prototipo femenino anteriormente comentado, ya que su vestuario es más bien recatado y no deja al descubierto su cuerpo.

Con este contexto como trasfondo, en esta investigación se converge el videojuego con el cine, gracias a la llegada del film de animación *Super Mario: La película* (Horvath y Jelenic, 2023) a la gran pantalla. El estudio se va a centrar en aquellos personajes que adquieren un papel importante en la película y sus posibles transformaciones respecto al videojuego de partida. Así, esta propuesta se articula mediante un análisis visual pormenorizado vinculado a la investigación cualitativa para analizar cómo se perfilan en los personajes principales las distintas dimensiones —física, psicológica y social— desde una vertiente narrativa. Además, como objetivo secundario, se pretende examinar si perpetúan o no roles o estereotipos de género.

Cabe destacar que son pocas las aportaciones científicas que consideran a Super Mario como figura principal del estudio. Aquellas que lo han tomado como referencia (Suárez y Pareja, 2018; Planells, 2015) han servido de base importante para la elaboración del marco teórico. Tras la adaptación del videojuego a la película *Super Mario: La película* (Horvath y Jelenic, 2023), se ha abierto un abanico de posibles estudios donde converjan temas como la evolución del contexto social, la convergencia de ambas disciplinas o el cambio de roles de los personajes acentuando un empoderamiento de la figura femenina en los medios audiovisuales.

## 2. Marco contextual

### 2.1. El personaje y sus dimensiones

Antes de su aparición en el mundo de la ficción, el personaje es abordado como objeto de estudio desde el campo de la narratología (Aumont y Marie, 1991) debido a la estrecha relación que mantienen. Tradicionalmente, Aristóteles (1974) estudió al personaje/sujeto dentro del relato desde la dialéctica en su vínculo con la acción, premisa que fue prolongada por teorías más contemporáneas como el modelo canónico actancial de Greimas y Courtés (1982). Por su parte, Chatman (1990) afirmó que esta relación personaje-acción viene derivada de la temporalidad del relato. Mientras que los estudios formalista-estructuralistas (Propp, 1981; Greimas, 1987) contemplaban al personaje como un elemento subordinado a transmitir el relato de la trama justificando su existencia a través de su comportamiento dentro de la narración. Desde un punto de vista psicológico, autores literarios y críticos no compartían esta idea del personaje y defendían que el relato no dependiera de los sucesos que ocurrían en él (Chatman, 1990).

Con independencia de la naturaleza donde se produzca el relato, ambas visiones, tanto la de acción como la psicológica, son incluidas en el estudio de los personajes (Pavis, 1983; Ezquerro, 1990) para entenderlos como categorías narrativas. Se trata de una concepción que une lo distintivo de cada visión concebida por el guion cinematográfico. En este sentido, hay que destacar el estudio analítico narrativo desempeñado por Casetti y Di Chio (1998) que abordan al personaje a través de la identificación de rasgos físicos, psicológicos y sociales para comprobar su construcción y funcionamiento como elemento del relato. Finalmente, al tratarse el objeto de estudio de la investigación de un producto videolúdico, dentro de este ámbito, se estudia la representación del personaje virtual (Cuadrado Alvarado y Planells, 2020) como elemento nuclear del videojuego desde tres perspectivas donde se construye y muestra el personaje:

- Caracterización, donde se estudia el personaje como elemento del mundo ficcional: apariencia física, interpretación, información verbal y rol desempeñado. En cuanto a la interpretación, nos referimos a sus expresiones faciales, lenguaje corporal y el *timing* de sus movimientos.
- Función, donde se aborda al personaje como elemento de *gameplay*: identificación, estado, atributos y acción.
- Representación, donde se abarca el personaje como delegación del usuario: personaje no representado, representación individual o fragmentaria y representación completa (individual, colectiva o múltiple).

En base a lo descrito anteriormente y a los diversos estudios sobre el personaje como categoría narrativa del relato (Chatman 1990; Greimas, 1987) audiovisual (Bordwell, 2009; Galán Fajardo; 2007, Caminos, 2007; Pérez Rufí, 2008; Sánchez Noriega, 2000), se ha optado en este artículo por establecer tres dimensiones diferentes para el análisis del personaje: física, psicológica y de acción.

La primera de ellas es la dimensión física, donde se incluye la apariencia o la identidad física del personaje (Casetti y Di Chio, 1998). Atributos como la edad, el sexo y la apariencia exterior (Propp, 1981) describen esta dimensión para aportar particularidades a cada personaje de la narración (Johnson, 1995; Moritz, 2001). La apariencia física está formada por elementos que caracterizan (Parker, 1998) y simbolizan los rasgos del personaje (Field, 1995), una dimensión fisiológica que también incluye defectos y deformidades físicas (Egri, 1960). Se trata de rasgos que hacen referencia a adjetivos narrativos que representan una cualidad personal del personaje visibles e identificables en la historia (Garrido Domínguez, 1996). Para este trabajo, nos quedaremos con la propuesta de Dyer (2001) que divide la dimensión física en fisionomía (sexo, edad, color de piel, peso, altura), vestuario (ropa, pelo y aspectos de imagen) y gestualidad (códigos formales o sociales e informales o involuntarios).

En el caso de la construcción del personaje a través de la dimensión psicológica, se referencia la clasificación realizada por Foster (1983) que diferencia entre personaje plano o redondo. Su reinterpretación más contemporánea dentro de la narrativa (Chatman 1990; Casetti y Di Chio, 1998) actualiza las diferencias entre estas dos categorías. Mientras que el personaje plano es simple y unidimensional, el personaje redondo es complejo y multidimensional con psicología y personalidad propia (García Jiménez, 1993). Este último se relaciona con el resto de los personajes de forma natural (Onaindia, 1996), pero al mismo tiempo está lleno de dudas e inestabilidad (Alonso De Santos, 1998). Otro aspecto a incluir dentro de la dimensión psicológica es el temperamento como condicionante de la personalidad (Sánchez Escalonilla, 2001). Gracias a la teoría hipocrática de los humores se pueden establecer cuatro tipos de temperamento en función del comportamiento:

- Sanguíneo: alegres, extrovertidos y apasionados que se enfrentan a las adversidades con calma y seguridad en sí mismos.
- Colérico: perseverante, extrovertido, individualista y exigente consigo mismo dejándose llevar por los impulsos.
- Flemático: reflexivo, introvertido, adulator y poco comprometido.
- Melancólico: inquieto, introvertido, tímido y solitario olvidándose de su entorno fácilmente.

En definitiva, la dimensión psicológica está determinada por el carácter o modo de ser del personaje, un factor principal para caracterizarlo que se visualiza dentro del relato a través de sus decisiones (Aristóteles, 1974), sus acciones (Vale 1989), su individualidad (Tomashevski, 1982), sus relaciones con los demás (Alonso De Santos, 1998) y su autoconcepto (Bentley, 1982).

En cuanto a la dimensión de acción, está determinada por el arco de transformación (Seger, 1991; 2000) que depende de la meta a alcanzar por el personaje a lo largo de la trama (Chion, 1988). Se trata de comprender las acciones del personaje a través de una inevitabilidad lógica (Blacker, 1993) que lo impulse y lo motive a querer conseguir el objetivo (Vale, 1989), hecho que puede cambiar la personalidad y formas de actuar iniciales del personaje (Brenes, 2012). Por ello, el arco de transformación es una herramienta valiosa para la construcción de personajes desde una visión más intimista. Sánchez Escalonilla (2001; 2013) establece la siguiente tipología:

- Arcos de personaje plano: la personalidad del personaje no sufre transformación a lo largo de la trama.
- Arcos moderados: transformación intermedia del personaje que se identifica con una desestabilización de su intimidad.
- Arcos de transformación radical: la personalidad del personaje sufre un cambio muy característico durante la historia generando una metamorfosis en su personalidad.
- Arcos traumáticos: los personajes experimentan unos cambios más profundos y radicales provocando que se conviertan en diferentes personas.
- Arcos circulares: los personajes tienen un cambio profundo en la mitad de la historia, pero en el último acto vuelven a tener la misma personalidad inicial pero transformados positivamente por la experiencia.

## 2.2. Antecedentes de los *Game studies*

Cabe recordar los antecedentes que alimentaron los *Game studies*, pues se empezó a experimentar con los primeros dispositivos jugables a finales de los años 40 y principios de los 50, pero se crea OXO (AS Douglas) en el año 1952, que fue considerado el primer videojuego para la computadora EDSAC. Sin embargo, la producción científica en esta línea no comenzó a llegar hasta los años 90 y principios de los 2000, con investigadores pioneros como Janet Murray y Marie-Laure Ryan, aportando textos que nutrieron de inspiración la Literatura y el Cine, y cuyos enfoques contribuyeron a analizar en profundidad fenómenos sobre las narrativas digitales y los videojuegos (Pérez-Latorre et al., 2017; Parra Bravo, 2023). Esto sirvió como punto de partida para futuros trabajos, que desencadenaron modelos de análisis sobre el videojuego desde diversos enfoques epistemológicos, como la narratología del videojuego, abordada en contribuciones de Murray (1999) (que lo entendió como un medio destinado a la narración) y Tosca (2009); el análisis discursivo del videojuego, tratado en trabajos de Frasca (2007) y Sicart (2013); así como desde los estudios culturales, con Jenkins (2009) como figura principal. En la actualidad, se consideran referentes las aportaciones teóricas y ludoficcionales de Navarrete Cardero (2014 y 2020) y los enfoques críticos de Paredes Otero (2021 y 2022).

## 2.3. Relaciones entre cine y videojuegos. El caso de *Mario Bros*

El videojuego influye en otras industrias culturales, como sucede con el Cine, pues “el videojuego ha heredado el lenguaje y las formas del cine en un nuevo medio basado tanto en lo visual como en lo interactivo” (Tato, 2017, p. 105). Y en esta propuesta se confronta el videojuego con el cine, disciplinas de estudio que van a fusionarse en esta aportación con un tema común: Super Mario. Desde luego, esta es una de las principales dificultades a la hora de comparar elementos comunes: el personaje. Por eso, en el Cine “el personaje se convierte en un vehículo imprescindible que nos permite adentrarnos por propia voluntad en esa consecución de imágenes en movimiento [...] nos hace tener los mismos deseos y entender las estrategias que tiene ese protagonista

para conseguir sus fines” (Tato, 2017, p. 106). Mientras que en el videojuego la narratividad necesita “un retoque que le otorgue esa nueva dimensión que representa la interactividad [...] y una mecánica que nos permita interactuar con ese universo” (Tato, 2017, p. 106).

Ahora bien, esto tendría matices, pues el Cine se contextualiza en el medio audiovisual, donde se juega con finalidades distintas, así como lenguajes y estructuras diversas y diferenciadas en un sentido formal (documentales, cortometrajes, etc.). Sin embargo, a consideración de Tato (2017, pp. 106-107) existen diferentes formas de gestionar el sistema de lenguajes que constituyen los videojuegos, pues podemos encontrar “juegos que son puzzles, aventuras gráficas, juegos de móviles, juegos de estrategia, etc.,” como distintas formas de expresión. Algunos de los cuales no dan vida a una narrativa directa que defina la estructura de la historia, como sucede con *Tetris* o *Candy Crush*, que prescinden de personajes y aparentemente podemos pensar que no nos cuenta nada.

Así pues, el avance y desarrollo tecnológico sirve como nexo de unión entre ambos vehículos culturales, ya que ha permitido a las industrias desarrolladoras aplicar el lenguaje filmico para adaptar o forjar producciones cinematográficas, como por ejemplo, transformando secuencias cinemáticas que servirían como transición entre secciones jugables del videojuego. A esto, habría que añadir intensidad y matices de voces, interpretaciones, lenguaje corporal de los personajes, etc., potenciados por el trabajo de planificación, de cámaras o dispositivos de creación digital, pues las escalas, las angulaciones y los encuadres funcionarían al servicio de la narrativa con el propósito de cautivar al público y se hibridarían los lenguajes de ambas disciplinas de trabajo.

En el caso que nos ocupa, la adaptación cinematográfica procede de la saga del videojuego, como también sucede con otros títulos jugables, como serían, por ejemplo: *Rompe Ralph* y *Mad Max*. Sin embargo, encontramos que habitualmente también sucede a la inversa, pues muchos videojuegos emplean técnicas y narrativas cinematográficas para impregnar su *gameplay* de un aspecto híbrido entre ambos vehículos culturales. Esto lo podemos encontrar en las producciones cinematográficas *Until Dawn* (Will Byles, 2015), la cual fue adaptada a videojuego de terror narrativo, clasificada en el subgénero de terror de supervivencia; *Heavy Rain* (David Cage, 2010), que se llevó a drama interactivo de thriller psicológico; y en forma de miniserie podemos encontrar el caso de *The Wolf Among Us* (Herman, Latino y Lenart, 2010), que se adaptó a videojuego de aventura gráfica.

Si bien es cierto, a la hora de abordar la convergencia entre cine y videojuegos, se hace imprescindible tener en cuenta algunos aspectos que derivan de ello. Por su parte, pone de manifiesto Lorenzo Otero (2017) que los términos transmedialidad e intermedialidad que propuso Jenkins son una constante en cualquier soporte narrativo y estrechamente ligado a la nueva sociedad de masas generada en la contemporaneidad. Aunque, este autor recuerda que al hablar de transmedialidad es importante referirnos al concepto transtextualidad, definido por Genette en 1982 y que establece que “las relaciones intertextuales estarían restringidas a la referencia explícita y/o literal de un texto respecto a un texto anterior. Por ello, según Genette, la intertextualidad se considera una modalidad o un tipo de transtextualidad” (Lorenzo Otero, 2017: 258).

Además, a menudo en la actualidad distintas formas narrativas se comunican ensanchando la inmersión en los mundos de ficción que proponen, a través de una fórmula donde “lo esencial es que en la obra exista una intertextualidad radical” (Jenkins en Scolari, 2013: 34). Con el fin de expandir la realidad y desarrollando de esta manera las experiencias del espectador gracias a su presencia en diferentes técnicas, soportes y lenguajes narrativos (Lorenzo Otero, 2017). La intermedialidad se convierte, por

tanto, en una forma de interrelación entre distintos canales o instrumentos de comunicación, y supondría la integración de uno o varios medios en otra forma o canal de comunicación (Lorenzo Otero, 2017).

Asimismo, comenta Lorenzo Otero (2017) que con la sociología de masas surgen las primeras inquietudes sobre las transformaciones que los denominados *media* electrónicos desarrollarían en la sociedad y en la cultura en la cual se inscriben. De esta forma, los canales de comunicación pueden ser entendidos como una forma de exteriorizar un pensamiento concreto o bien un mensaje y aumentar así su influencia valiéndose de su atractivo.

Acorde al contexto que nos ocupa, también es primordial mencionar la intertextualidad, que establecería la apertura de un diálogo entre un soporte de comunicación concreto con otras artes y/o modos de expresión (Martínez Fabre, 2013). Así, como consecuencia de este diálogo y de esta ampliación de significados, se abriría la posibilidad de construir narraciones multiplataformas. De esto se deriva el concepto de transmedialidad mencionado anteriormente (término acuñado por Kristeva en 1969 y desarrollado por Jenkins), que se refiere a que la narración puede ser presentada en distintos medios de una forma en que se complementen y/o amplíen información o contenido. El propósito iría encauzado a crear una experiencia de entretenimiento más intensa y enriquecedora para el espectador (Lorenzo Otero, 2017).

Además, el universo narrativo transmedia se nutre y convive con otros conceptos como *transmedia storytelling* (Jenkins, 2006; Freire, 2017 y Freire-Sánchez, et al., 2023), que se refiere a “un contenido ficcional que se desarrollaría y evolucionaría en múltiples soportes y plataformas” (Lorenzo Otero, 2017: 258). Y, como Freire (2023) pone de manifiesto, este universo también se rodea de otros conceptos derivados del multiverso, como el *gameverse* (Villani, 2020), la galaxia narrativa (Selva-Ruiz, 2021) u otros menos conocidos como el multiverso narrativo (Freire, 2022), etc. En su interesante aportación que invitamos a consultar, Freire et al., (2023) hacen un recorrido y profundizan cómo todos estos conceptos añaden complejidad y confusión a la investigación científica, definiendo las distintas dimensiones que lo conforman.

A modo de contextualización ya con nuestro objeto de estudio Mario nace de la franquicia que se inició en los arcades con el lanzamiento de *Donkey Kong* (1981) y más adelante se lanzó *Super Mario Bros* (1985), donde adquiere un papel totalmente protagonista en la saga que se sucedería años después. Shigeru Miyamoto fue quien dio vida a este humilde fontanero, localizado en un ficticio Reino Champiñón, en el cual deberá superar una serie de obstáculos para rescatar a una princesa. El objetivo de Mario en el juego consiste en avanzar a través de varios niveles derrotando a una serie de enemigos, recolectar objetos y avanzar hacia la consecución de un objetivo sin perder la vida en el intento, que no es otro que salvar a la princesa Peach. Así pues, su motivación se mueve por el amor, la lealtad a la princesa y su deseo de protección a los habitantes del Reino Champiñón. En su trayecto, otras figuras adquirirán un rol importante, como su hermano Luigi y el villano Bowser, que encarna al Rey de los Koopas y tiene atrapada a la princesa en apuros.

En el ficticio Reino Champiñón, los hermanos deben superar una serie de obstáculos para rescatar a la princesa del abominable Bowser, que funciona como enemigo de Mario. Para superar estos obstáculos (sobrevivir a plantas carnívoras, tortugas homicidas, etc.), Mario consume una serie de elementos (champiñones) para conseguir fuerza física y derribar al enemigo, sustentado también con vidas extra en forma de estrellas. El videojuego está dirigido a todas las edades, carece de agresividad explícita y se articula en torno a 8 universos, cada uno de los cuales consta de 4 niveles, creando un total de 32 niveles. Dichos mundos difieren

en algunos aspectos estéticos y estructurales, y el cuarto nivel se ambienta en una fortaleza integrada en un castillo, que finaliza con una contienda contra Bowser.

### 3. Objetivos y metodología

El objetivo general (OG) de la investigación es estudiar cómo se han adaptado los personajes virtuales del videojuego protagonizado por Super Mario (*Super Mario Bros 1*, 1985) a la pieza cinematográfica (*Super Mario: La película*, Horvarth y Jelenic) estrenada en el año 2023. Como objetivo específico (OE) se va a comprobar con el análisis de los personajes en ambos discursos audiovisuales si las características que intervienen en cada dimensión a la hora de construirlos se reflejan de la misma forma.

Para desarrollar los objetivos se establece una metodología cualitativa a través de un análisis de los personajes de la obra audiovisual objeto de estudio. Para ello, se ha elaborado un análisis de contenido (Krippendorff, 1990) conforme a una ficha de análisis que toma como base fuentes bibliográficas que abordan el estudio de personajes desde la perspectiva narratológica (Chatman, 1990; Greimas 1987; Propp, 1981), cinematográfica (Casetti y Di Chio, 2007; Sánchez Escalonilla, 2001) y videolúdica (Cuadrado Alvarado y Planells, 2020). A pesar de que el protagonismo de la película tiene una dimensión coral, para abarcar el objetivo de la investigación se delimita la extensión del estudio analizando a los personajes presentes tanto en el videojuego seleccionado como en la película (150 minutos). Por tanto, la muestra concreta está integrada por tres personajes: Mario, Peach y Bowser. El motivo de seleccionar estos personajes es porque, de alguna manera, mantienen una relación de interdependencia para el desarrollo de los acontecimientos que se producen tanto en el videojuego como en la producción cinematográfica.

Teniendo en consideración estos objetivos, conviene aclarar que, hasta el momento, no existen aportaciones similares al presente estudio, dado que, aunque este videojuego cuenta con una trayectoria de alrededor de 30 años, la película es de estreno reciente, pues apenas hace un año que se estrenó y se ha encontrado una ausencia de investigaciones en esta línea.

Hay que señalar que, al tratarse de una saga con una gran heterogeneidad de videojuegos en el mercado de diversos géneros, hemos seleccionado como objeto de estudio la primera versión de la franquicia conocida como *Super Mario Bros 1*, lanzada en 1985 en Japón para Nintendo Entertainment System y en 1987 en Norteamérica y Europa.

Lo innovador de esta herramienta es que añade las características y funcionalidades presentes no solo en los personajes de una narración sino también en aquellos personajes virtuales propios de los discursos videolúdicos, constituyendo una ficha de análisis aplicable a otros estudios similares. En ella se abarcan las tres dimensiones principales de un personaje a la hora de estudiarlo en un relato (véase Tabla 1). Primero, la dimensión física donde se incluye la fisionomía y apariencia (edad, sexo, piel, peso y altura), vestuario (ropa, pelo e imagen), gestualidad (códigos formales o sociales e informales o involuntarios) y atributos (elementos u objetos propios para interactuar); segundo, la dimensión psicológica que abarca el comportamiento (plano o redondo), el temperamento (sanguíneo, colérico, flemático o melancólico), la información verbal (los diálogos, el carácter y la naturaleza del personaje) y el rol desempeñado (función principal del personaje); y tercero, la dimensión de acción compuesta por la representación del personaje como delegación del usuario (representado, indicial o no representado), la interpretación o modo de actuar del personaje y el arco de transformación (plano, moderado, radical, traumático, circular). La convergencia de estas tres dimensiones permitirá averiguar cómo es la adaptación del personaje en los dos discursos audiovisuales analizados.

**Tabla 1. Ficha de análisis**

<b>Análisis del personaje (nombre del personaje)</b>		
	<b>Película</b>	<b>Videojuego</b>
<b>Dimensión física</b>		
Fisionomía y apariencia: edad, sexo, piel, peso y altura		
Vestuario: ropa, pelo e imagen personal		
Gestualidad: códigos formales o sociales e informales o involuntarios		
Atributos: elementos u objetos propios para interactuar		
<b>Dimensión psicológica</b>		
Comportamiento: plano/redondo		
Temperamento: sanguíneo/colérico/flemático/melancólico		
Información verbal: diálogos, carácter y naturaleza		
Rol desempeñado: función principal		
<b>Dimensión de acción</b>		
Representación: personaje no representado, representación indicial, representación completa.		
Interpretación: acting o movimientos de acción característicos		
Arco de transformación: plano/moderado/radical/traumático/circular		

**Fuente: elaboración propia**

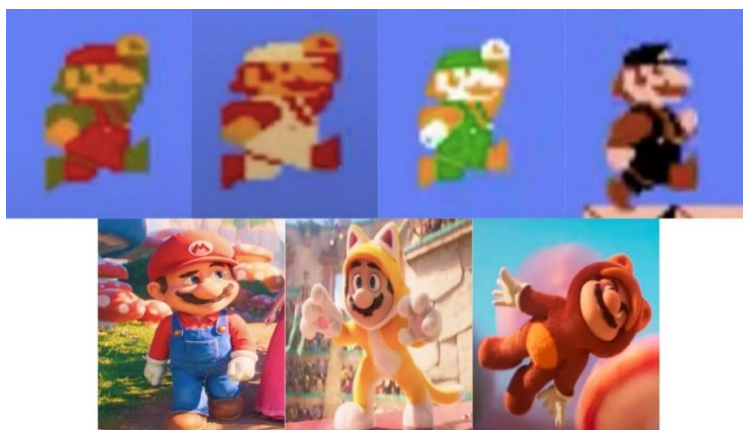
#### **4. Resultados**

A continuación, se van a exponer los resultados obtenidos del análisis de los tres personajes seleccionados como muestra tanto del videojuego como de su integración en la adaptación cinematográfica: Mario Bros, Peach y Bowser. Se han escogido estos tres porque principalmente se les dota de mayor peso narrativo y jugabilidad en ambas producciones audiovisuales.

#### 4.1. *Mario Bros*

Haciendo referencia a su dimensión física, su fisionomía se respeta en ambas producciones audiovisuales. Lo más destacable de su integración en la película son sus ojos, ya que en el caso del largometraje audiovisual se muestran más bien de color azul, mientras que en el videojuego no se aprecia con total claridad. Respecto a su vestuario, no sufre modificaciones importantes en su estructura, pero sí su composición cromática porque en el videojuego su peto es rojo y en la película es azul (también sucede con sus zapatos y su camisa). Asimismo, es conveniente mencionar que encontramos ligeras variaciones en los colores de su vestuario condicionado por la narrativa. En el videojuego, la ropa se mantiene y **varía** ligeramente con cambios cromáticos exclusivamente en función del objeto que alcance, así como el espacio en el que se encuentre dentro de las misiones. Por su parte, en la película cambia por completo de vestuario también en los momentos en los cuales alcanza algún tipo de objeto. En este último caso, es importante señalar que, aunque cambie de vestimenta, mantiene una seña de identidad física, como serían sus guantes blancos y su bigote (véase Figura 1).

**Figura 1. Dimensión física de Mario en el videojuego y en la película**



**Fuente: elaboración propia a partir de fotogramas de las obras<sup>1</sup>**

Además, como parte de su imagen personal, el pelo se representa de la misma forma, rizado y moreno. Es característico su bigote (se vuelve brillante al atrapar la estrella). En la pelea con Donkey, al atrapar la caja dorada viste un traje de gato color amarillo y cuando atrapa la hoja su vestimenta se vuelve marrón simulando a un mapache (en ambas mantiene su bigote y los guantes). Por otra parte, la gestualidad que conforma la dimensión física de Mario en el largometraje es más reflexiva, ya que en el videojuego se limita a levantar los brazos con el puño cerrado y caminar progresivamente. En cambio, en la película, sus códigos formales

1 Los fotogramas son usados con fines ilustrativos y como ejemplos de las cuestiones tratadas. Los derechos de dichas imágenes pertenecen a los titulares del copyright de las producciones mencionadas y han sido incluidas bajo el amparo del derecho de cita establecido en el Art. 32 de la Ley de Propiedad Intelectual de España. En este caso, los derechos de estas imágenes pertenecen a Nintendo (videojuego) e Illumination, Nintendo, Universal Pictures y Sky Studios (película).

o sociales se materializan a través de la manera de actuar con el resto de personajes: amigable, natural y cercano; y sus códigos informales se reflejan sobre todo en los gestos faciales y en los movimientos que realiza con los brazos. En referencia a los atributos o elementos propios para interactuar dentro del relato, en ambas narraciones el personaje atrapa diversos elementos (en el largometraje existe mayor variedad). Una diferencia existente es que el videojuego el personaje puede lanzar de forma autónoma bolas de fuego, lo cual en la película no se representa.

En cuanto a la dimensión psicológica, el comportamiento de Mario es diferente en ambos discursos debido a la estructura narrativa. En el videojuego, no existe un componente ficcional que permita evaluar una evolución comportamental en el personaje, por ello es plano y simple. Por su parte, en la película desarrolla una conducta redonda, compleja y tridimensional. En el caso del temperamento, mantiene el mismo en los dos productos audiovisuales: sanguíneo, pues el personaje es alegre y extrovertido, y, sobre todo, se enfrenta a las misiones con determinación y seguridad. En referencia a la información verbal, en el videojuego, al no existir una voz identificada, no se puede establecer una interacción dialogada, pero sí escrita que deja ver el carácter del personaje y su objetivo. En cambio, en el largometraje sí se produce una dialogación que enriquece el relato desde el primer momento, por la naturaleza del personaje y su meta. Una vez cumplida esta misión principal, se presenta ante el personaje un reto secundario que debe cumplir con ayuda del resto de personajes de la narración. Por último, tanto en el largometraje como en el videojuego, Mario desempeña el mismo rol, ya que su función principal dentro del relato es ser el protagonista y el héroe de la historia.

Para concluir, la dimensión de acción de Mario es muy similar en ambas narraciones. La representación es completa, con la diferencia de que en el videojuego es más estática y solo podemos ver al personaje de perfil cuando se mueve y de frente cuando se detiene. En el caso de la película, su representación es más variada, pues se puede visualizar en diferentes movimientos y actuaciones. En relación a la interpretación, el *acting* y los movimientos son similares tanto en el videojuego como en el largometraje. La diferencia es que en el videojuego puede lanzar bolas de fuego, una actuación no reflejada en la película. En contraposición, en el discurso cinematográfico el personaje puede volar. Por último, el arco de transformación en ambos relatos es moderado, porque se produce un cambio intermedio identificado con su evolución como personaje, al conseguir sus objetivos marcados previamente.

#### 4.2. Princesa Peach

El personaje de la Princesa Peach representa una dimensión física muy diferente en ambas producciones audiovisuales excepto en la fisionomía, pues se cumple la misma apariencia. La única diferencia es la representación de los ojos azules, un rasgo facial no reflejado en el videojuego. Otro aspecto a señalar de su fisionomía es la estatura, pues en el videojuego es baja y en el largometraje de ficción es más alta y esbelta (véase Figura 2). En cuanto al vestuario, es más variado en la película, pues en el videojuego solo lleva un vestido blanco y una corona color dorado. En cambio, en el largometraje de ficción se dota al personaje de diversidad de atuendos y una variedad de joyas (vestido rosa largo, vestido blanco y rojo largo, uniforme rosa en forma de buzo, acompañado de colgante azul sobre su pecho, extensos guantes blancos y corona redonda decorada de piedras de colores). Por su parte, el cabello presenta una ligera modificación, pues en la primera versión del videojuego su melena es rojiza y en la película de animación, es rubia.

**Figura 2. Dimensión física de Peach en el videojuego y en la película**



**Fuente: elaboración propia a partir de fotogramas de las obras**

En cuanto a la gestualidad, en el videojuego Peach se mantiene a diferencia los códigos formales e informales de la princesa en la película que son más representativos, pues se presenta más vivazmente. En general, su gestualidad refleja fortaleza, determinación, valentía y empoderamiento. Asimismo, los atributos y objetos que tiene a su alcance en el videojuego no están presentes, pues la princesa se mantiene estática. En cambio, en el largometraje de ficción, Peach utiliza armas para enfrentarse a sus enemigos e interactúa con elementos del universo en el que se integra en forma de flores, además de consumir mini champiñones que sirven de potenciadores para recibir habilidades especiales.

En otro sentido, la dimensión psicológica desarrollada por Peach es muy diferente en ambos discursos analizados. Esto se debe a que, en el videojuego, al tener una posición estática y no fijarse un objetivo manifiesto dentro del discurso, no se desarrolla con plenitud para poder designar un comportamiento y un temperamento concreto. En contraposición, en la película el personaje tiene mayor recorrido narrativo desarrollando un comportamiento redondo y complejo, así como un temperamento colérico por su individualismo, autoexigencia e impulsividad. En relación a la información verbal, en el videojuego no existe una voz identificada y el único momento de dialogación que se lleva a cabo se desarrolla por escrito. En cambio, en la película sus diálogos denotan a una chica educada, con voz firme pero dulce, aunque movida por la ira en determinadas situaciones en las que aprecia cualquier peligro para ella o los suyos. Su naturaleza se caracteriza por la lealtad, la autoconfianza, la decisión, aprender de los errores, así como enfrentarse a sus miedos con un fuerte carácter y valentía. Asimismo, el rol desempeñado en el videojuego no es el mismo que representa en la película, ya que en el primer relato se correspondería más bien con una damisela en apuros que espera ser rescatada. En el discurso cinematográfico es una de las protagonistas y tiene el rol de una mujer inalcanzable, empoderada, fuerte e inflexible que no necesita ningún hombre para desarrollarse plenamente.

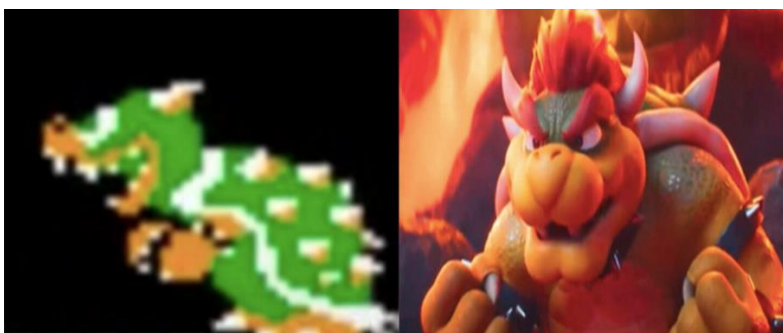
En referencia a la dimensión de acción de Peach, existe una representación completa en ambos relatos, aunque en el videojuego solo puede verse de perfil. La interpretación y el *acting* es similar a la anterior dimensión, pues en el videojuego se manifiesta como un personaje invariable sin mostrarse acciones ni movimientos emblemáticos. En cambio, ocurre lo contrario en la película, pues se mueve con libertad llevando a cabo toda clase de saltos, brincos y piruetas para superar los obstáculos, en forma principalmente de ladrillos y plantas malignas que se desprenden de una plataforma que brota del agua y sobrevuela al cielo del reino Champiñón. Tampoco le tiembla el pulso para pelear con Mario (que se presenta en su castillo sin conocerla), ni para enfrentarse con las tropas (Koopas y Goombas) defensoras de Bowser, tanto en su reino, como en el mundo real del cual proceden Mario y Luigi. Todo el *acting* que desarrolla deja ver su determinación, lucha y autodefensa ante las adversidades y enemigos que se encuentra en el camino. Para terminar, el arco de transformación dentro del videojuego es inexistente, ya que no aparece hasta el

final del relato y no desempeña ninguna acción. En el caso del largometraje de ficción, el arco es circular porque sufre un cambio profundo y radical convirtiéndose en una persona con un comportamiento diferente. La vulnerabilidad y la desconfianza que desarrolla al principio de la trama termina por desdibujarse reflejándose a través de sus acciones mayor seguridad y determinación.

### 4.3. Bowser

En la dimensión física de la figura de Bowser nos encontramos con una criatura animal gigante caracterizada físicamente por piel de textura coriácea, de colores verde y amarillo. Está envuelta por un caparazón reforzado con elementos punzantes, que responde a la fisonomía de una tortuga. También tiene partes asociadas a la anatomía de un dragón. Todo esto indica que nos encontramos con una criatura vinculada al género masculino (véase Figura 3).

**Figura 3. Dimensión física de Bowser en el videojuego y en la película**



**Fuente: elaboración propia a partir de fotogramas de las obras**

En cuanto a la imagen personal, en el videojuego no se muestran elementos decorativos destacables, ya que aparece en su estado natural de reptil. Como detalles físicos destacables, en la película, Bowser tiene el cabello peinado hacia arriba y es de color rojo, al igual que las cejas, y porta pulseras metalizadas con pinchos en varias partes de su cuerpo. Su gestualidad es mayor en el largometraje expresando frialdad, dureza e inflexibilidad. Aprieta sus manos como forma de expresar la ira en determinadas situaciones e impone el miedo meramente con su presencia y mirada. Además, expulsa fuego por la boca de forma voluntaria hacia sus enemigos. Porta elementos y objetos punzantes para interactuar como forma de ataque. En el videojuego, el personaje se limita a avanzar y retroceder a través de saltos involuntarios lanzando martillos de metal procedentes de su caparazón y expulsando llamas de fuego por la boca.

En la dimensión psicológica, Bowser mantiene el mismo comportamiento y temperamento en ambas producciones culturales: plano y colérico. Al desempeñar el rol de villano y antagonista en los dos discursos, tanto su personalidad como su objetivo son similares. En el videojuego, no es posible identificar su voz mientras que en el largometraje tiene una voz firme y grave, que denota una personalidad desafiante. Tan solo en los momentos en los que interactúa con Peach cambia su tono de voz a uno más dulce y sosegado con el objetivo de conquistarla. Además, en la película desarrolla un carácter frío, cruel y calculador siendo in-

compasivo, desprovisto de valores morales y de afectividad con el resto de personajes (excepto con Peach). Por ello, su naturaleza es malvada y arrogante con un afán de poder inmensurable.

Por último, Bowser desarrolla una dimensión de acción donde su comportamiento está marcado por su objetivo. Su representación en ambas producciones audiovisuales es completa, aunque en el videojuego solo se puede visualizar de perfil. Su interpretación y *acting* en el videojuego se limita a avanzar, retroceder y lanzar llamas de fuego de forma automática. En cambio, en el largometraje de ficción, ataca principalmente a través de duros golpes, la confrontación, el chantaje y el fuego. En cuanto al arco de transformación, en el videojuego no se produce, pues no aparece hasta el final del relato en el último enfrentamiento que tiene frente a Mario. En el caso de la película, el arco de transformación es plano, pues su personalidad no desarrolla cambios a lo largo de la trama. Cuando es derrotado muestra cierto arrepentimiento, pero no es potenciado de forma actitudinal, sino que es representado verbalmente como una estrategia de rendición.

## 5. Discusión y conclusiones

Tras analizar las diferentes dimensiones físicas, psicológicas y de acción de los personajes Mario, Peach y Bowser en sus respectivas representaciones tanto en el videojuego como en la película, se extraen algunas conclusiones significativas. En base al objetivo general planteado en la investigación, existe una coherencia física, ya que se respeta la fisionomía de los personajes en ambas producciones audiovisuales, aunque pueden surgir algunas variaciones menores de detalles físicos adicionales para dar más profundidad visual a los personajes, como el cabello rojo de Bowser o los diversos atuendos de Peach, que no están presentes en el videojuego. Sin embargo, se mantienen características físicas reconocibles, como el bigote de Mario o el cabello rubio de Peach.

Se produce una mayor interacción verbal y relación con otros personajes en la película ofreciendo la oportunidad de explorar las relaciones interpersonales y los diálogos entre los personajes de una manera más profunda que en el videojuego. A su vez, esto permite un mayor desarrollo de la personalidad y los motivos de los personajes a lo largo de la trama. En cohesión con lo anterior, la dimensión psicológica de los personajes se ve más enriquecida en las películas debido a la estructura narrativa más compleja. Mientras que en el videojuego los personajes tienden a ser más planos y simples, en la película se desarrollan comportamientos más complejos y redondos, con arcos de transformación más evidentes. Por su parte, en la dimensión de acción, aunque en ambos medios se refleje visiblemente, en la película se ofrece una representación más variada y detallada de las habilidades y acciones de los personajes, mientras que en el videojuego se limita a movimientos más repetitivos y simples debido a las restricciones tecnológicas.

En cuanto al rol representado en el discurso y dando respuesta al objetivo secundario de la investigación, en el videojuego los personajes mantienen sus papeles principales donde Mario es el héroe, Peach la princesa y Bowser el villano. En la película se subvierten estos arquetipos y se ofrecen interpretaciones más complejas de los personajes. Se destaca especialmente la figura de Peach, pues se ha modificado su tratamiento audiovisual substancialmente desde el videojuego a la película, ya que los rasgos a través de los cuales se caracteriza en el largometraje de ficción pueden acercarse más bien a la concepción de *turris ebúrnea*. Se trata de una joven que se aleja de los clásicos estereotipos, aunque puntualmente sometida a violencia física y verbal por parte de Bowser. La ayuda del protagonista de la historia, Mario, es un elemento importante pero no imprescindible porque podemos

ver al principio de la narrativa audiovisual que la princesa tiene una fuerza y una energía descomunal para superar obstáculos. Desde una perspectiva narrativa, las figuras de Peach y Bowser se trabajan de una forma más profunda en la película, proporcionando detalles característicos de su vestuario, así como matices psicológicos y físicos que los constituyen como personajes especiales y simbólicos.

El objetivo que se le plantea a Mario es salvar a su hermano tras la caída por la alcantarilla cuando intentan dar arreglo al problema de aguas de la ciudad en su función como fontaneros. Sin embargo, como misión secundaria salva al reino Champiñón y al mundo real del malvado Bowser gracias a sus ayudantes (Peach, Luigi y los amigos champiñones). No obstante, la figura femenina no comienza en la diégesis narrativa necesitando a Mario y este no depende de la figura femenina, porque para salvar a su hermano debe ganar la contienda que le plantea Donkey para ofrecerle a su ejército. Sin embargo, podríamos concluir que el protagonismo recae en la función de todos para lograr el objetivo, motivo por el cual trabajan de forma interdependiente por un propósito común.

Por otro lado, se definió a la princesa como inalcanzable, dura e inflexible porque antes de la llegada de Mario podía desarrollarse de forma autónoma sin la necesidad de una figura masculina. Es durante el progreso de la trama cuando Mario solicita ayuda a Peach para salvar a Luigi lo que deriva en una unión de los personajes con el objetivo de acabar con Bowser. En toda esta primera parte de la trama, el personaje que hay que salvar es al personaje masculino Luigi, no a la princesa. Aunque en última instancia la princesa sea presa de Bowser, es una maniobra estrategia de Peach pensada con astucia que es capaz de resolver con normalidad por sí sola. Así pues, la princesa no necesita a la figura masculina, ni la masculina necesita a la princesa, siendo la fuerza colaborativa del protagonismo coral la que hacen avanzar la trama para resolver el conflicto que se presenta.

Por tanto, la narrativa cinematográfica permite una exploración más profunda y matizada de los personajes y sus relaciones, lo que enriquece la experiencia narrativa y emocional para el público. Desde el primer momento, el ritmo acelerado de la trama con toques sonoros que recuerdan al videojuego que se toma como referencia (*Super Mario Bros 1*, 1985). Esto se hace más manifiesto a medida que avanza el film y los protagonistas superan obstáculos similares a los de la producción videolúdica. Además, el universo virtual en el cual se integran, combina una diversidad de colores, lo cual llama especialmente la atención del espectador al recordar sus similitudes con el clásico videojuego. Así pues, la presencia y la utilización del color ofrece una clara voluntad emocional y psicológica.

Tras el desarrollo del análisis de la dimensión de psicológica y de acción de los personajes, un aspecto a destacar es que, por las características de la ficción audiovisual, la violencia queda representada de una forma más explícita que en la ficción interactiva. Primero entre Kong y Mario, y después entre estos y los Koopa, consistente en el despliegue de golpes y puñetazos durante toda la diégesis narrativa. No obstante, se trata de una violencia blanda encabezada por Bowser y su ejército, motivada por su objetivo principal. En este sentido, cabría matizar que la violencia que se presenta en este film la consideramos blanda, porque es un tipo de violencia que no comprende flagelaciones, mutilaciones, rotura de articulaciones, ni humillaciones o agresiones sexuales, ni descargas eléctricas, ni crucifixión, ni reclutamientos que reflejen la aplicación de torturas o actuaciones de degradación humana.

Por su parte, Bowser se muestra como una criatura de perfil oscuro, dominador y desafiante, pero su lado más afectivo lo encontramos en la situación que se da justo cuando canta una canción dedicada a Peach. Indudablemente se trata de una canción con

cierto tinte posesivo y de forma similar al videojuego se observa también cierta tendencia maniquea de los personajes principales, con algunas contradicciones en el caso de Bowser. Por tanto, la violencia es perpetrada con una intención opresiva buscando la sumisión del arquetipo de la princesa, pero no lo consigue.

Para dar vida a la narrativa de esta película, encontramos una serie de referencias a personajes, vestuarios, elementos o espacios no solo del videojuego que se toma como referencia (*Super Mario I*, 1985), sino también de otras ficciones interactivas desarrolladas por Nintendo, como, por ejemplo, el disfraz de gato que porta Mario procede de *Super Mario 3D Land* (Nintendo 3DS, 2011); la estética de los champiñones que actúan como protectores de Peach proceden de *New Super Mario Bros U.* (Wii U y Nintendo Switch, 2012); el frasco de cristal en el cual Bowser es introducido cuando su tamaño se modifica substancialmente al finalizar la película es utilizado por este personaje en el videojuego *Super Mario 3D World* (Wii U y Nintendo Switch, 2013) para introducir a una mini criatura. Además, en la película aparecen otros personajes relevantes ya utilizados por la franquicia en otros títulos como la figura del pingüino que procede de diversas apariciones entre las que se encuentra *Super Mario 64* (1996), *Super Mario Galaxy* (2007), *Super Mario Galaxy 2* (2010) y *Super Mario Odyssey* (2017), o la figura de Donkey Kong, que aparece en el largometraje enfrentándose a Mario, fue creada por Miyamoto para protagonizar una serie de videojuegos anteriores a la saga de Super Mario lanzados en el 1981 en tipo arcade. Aunque podríamos preguntarnos por qué no se ha incluido en esta película a un personaje tan significativo y reconocido como es el antihéroe Wario, pues se trata de un personaje que aparece en numerosos videojuegos como antagonista o principal protagonista.

Así pues, finalmente en la película vemos que se dan los conceptos de intermedialidad, pues supone una forma de interrelación entre distintos canales, tanto con el videojuego principal que se toma como referencia, como con elementos que se derivan de otras propuestas jugables mencionadas anteriormente. Y resulta evidente igualmente el concepto de intertextualidad, pues ambas producciones se complementan. La película amplía contenido y matices en cuanto a las dimensiones física y psicológica de los personajes protagonistas. Como aspectos destacados, la plataforma movable que brota del agua y por la que Mario aprende a remontar es la base del videojuego y una clara referencia con la que se conecta a través de la película. Sin embargo, el hecho de que Peach viva en el castillo junto a champiñones que la aprecian, que Bowser secuestre a Luigi tras caer por la alcantarilla o que Bowser junto a sus acólitos lleguen al universo real de ambos hermanos, son ampliaciones claras e interesantes que se pueden apreciar de la película. Situaciones de la diégesis narrativa que solo una producción audiovisual de ficción en formato de largometraje puede permitir desarrollar, por las características limitadas que nos ofrecía el clásico videojuego de plataforma, así como los condicionantes tecnológicos de la época.

Como futuras vías de investigación que podrían abrirse paso en este contexto, pero que se vinculan más estrechamente con el ámbito de la Publicidad, consideramos interesante el análisis del concepto de *brand movie*, como parte de la estrategia de *branded content* y *storytelling* de la marca Nintendo y la adaptación no solo del aspecto visual, sino del *audiobranding* (como sucede con la música característica que se presenta en la película y que nuestra mente nos lleva perfectamente a recordar el clásico videojuego), las cuales presentan carencias en lo que a literatura científica se refiere.

## 6. Agradecimientos

Este artículo ha sido traducido al inglés por Thomas MacFarlane, a quien agradecemos su trabajo y la traducción ha sido financiada con cargo al Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universidad de Sevilla.

## 7. Contribuciones específicas de cada autor

	Nombre y apellidos
Concepción y diseño del trabajo	María Nieves Corral Rey
Metodología	María Nieves Corral Rey y Álvaro Linares Barrones
Recogida y análisis de datos	María Nieves Corral Rey y Álvaro Linares Barrones
Discusión y conclusiones	María Nieves Corral Rey
Redacción, formato, revisión y aprobación de versiones	María Nieves Corral Rey y Álvaro Linares Barrones

## 8. Conflicto de intereses

Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses.

## 9. Referencias bibliográficas

- Alonso de Santos, J. L. (1998). *La escritura dramática*. Castalia.
- Aristóteles. (1974). *Poética* (Edición trilingüe de García Yebra). Gredos.
- Aumont, J., & Marie, M. (1991). *Análisis del film*. Paidós.
- Bentley, E. (1982). *La vida del drama*. Paidós.
- Blacker, R. I. (1993). *Guía del escritor de cine y televisión*. Universidad de Navarra.
- Bordwell, D. (2009). *La narración en el cine de ficción*. Paidós.
- Brenes, C. S. (2012). Buenos y malos personajes: Una diferencia poética antes que ética. *Revista de Comunicación*, 11, 7-23. <https://tinyurl.com/yvsfduzu>
- Calderón Gómez, D., & Gómez Miguel, A. (2023). Desigualdad de género y violencia en los videojuegos: Un análisis desde las experiencias videolúdicas de la juventud. *Methaodos: Revista de Ciencias Sociales*, 11(1). <http://dx.doi.org/10.17502/mrcs.v11i1.648>
- Caminos, A. (2007). La construcción de personajes: Perspectiva general. En P. Sangro Colón & M. A. Huerta Floriano (Eds.), *El personaje en el cine: Del papel a la pantalla* (pp. 21-49). Ediciones Calamar.

- Casetti, F., & Di Chio, F. (1998). *Cómo analizar un film*. Paidós.
- Chatman, S. (1990). *Historia y discurso: La estructura narrativa en la novela y el cine*. Taurus.
- Chion, M. (1988). *Como se escribe un guión*. Cátedra.
- Cuadrado Alvarado, A., & Planells, A. J. (2020). *Ficción y videojuegos: Teoría y práctica de la ludonarración*. UOC.
- Curiel, A. (2018). La mujer como actante. En VV. AA. (Eds.), *¡Protesta! Videojuegos desde una perspectiva de género* (pp. 111-136). Anait Games.
- Downs, E., & Smith, S. (2009). Keeping abreast of hypersexuality: A video game character content analysis. *Sex Roles*, 62(11-12), 721-733.
- Dyer, R. (2001). *Las estrellas cinematográficas*. Paidós.
- Egri, L. (1960). *The art of dramatic writing*. Simon & Schuster.
- Ezquerro, M. (1990). La paradoja del personaje: El personaje novelesco. *Cátedra*.
- Field, S. (1995). *El libro del guión*. Plot.
- Foster, E. M. (1983). *Aspectos de la novela*. Debate.
- Frasca, G. (2007). Play the message: Play, game and videogame rhetoric. [Tesis doctoral, University of Copenhagen].
- Freire-Sánchez, A. (2017). ¿Cómo crear un storytelling de marca? De la teoría a la práctica profesional. *UOC*.
- Freire-Sánchez, A., Vidal-Mestre, M., & Gracia-Mercadé, C. (2023). La revisión del universo narrativo transmedia desde la perspectiva de los elementos que lo integran: storyworlds, multiversos y narrativas mixtas. *Austral Comunicación*, 12(1), 1-28. <https://doi.org/10.26422/aucom.2023.1201.frei>
- Galán Fajardo, E. (2007). Fundamentos básicos en la construcción del personaje para medios audiovisuales. *Enlaces: Revista del CES Felipe II*, 7. <https://tinyurl.com/53pk7x6m>
- García Jiménez, J. (1993). *Narrativa audiovisual*. Cátedra.
- Garrido Domínguez, A. (1996). *El texto narrativo*. Síntesis.
- Greimas, A. J. (1987). *Semiótica estructural: Investigación metodológica*. Gredos.
- Greimas, A. J., & Courtes, J. (1982). *Semiótica: Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Gredos.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. NYU Press.
- Jenkins, H. (2009). *Fans, bloggers y videojuegos: La cultura de la colaboración*. Paidós.
- Johnson, M. C. (1995). *The scriptwriter's journal*. Focal Press.
- Krippendorff, K. (1990). *Metodología de análisis de contenido: Teoría y práctica*. Paidós.
- Levis, D. (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Paidós.
- Lorenzo Otero, J. (2017). Literatura, cine, videojuego y cómic: La transmedialidad en *The Warriors*. *Fotocinema: Revista Científica de Cine y Fotografía*, 14, 255-273. <https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2017.v0i14.3601>

- Martínez Fabre, M. P. (2013). Game play abierta: Intertextualidad, intermedialidad y autorreferencia en la partida de juego. *LifePlay: Revista Académica Internacional sobre Videojuegos*, 1(1), 9-26. <https://tinyurl.com/33ykuhjm>
- Moritz, C. (2001). *Scriptwriting for the screen*. Routledge.
- Murray, J. (1999). *Hamlet en la holocubierta: El futuro de la narrativa en el ciberespacio* (S. Pajares Tosca, Trad.). Paidós.
- Navarrete-Cardero, L. (2014). La imagen romántica de España en el videojuego. *Rassegna Iberistica*, 102, 215-228.
- Navarrete-Cardero, L. (2020). The poetics of videogames: The logic of sense and meaning in the videoludic discourse. En V. Hernández-Santaolalla & M. Barrientos Bueno (Coords.), *Handbook of research on transmedia storytelling, audience engagement, and business strategies* (pp. 103-114). Business Science Reference.
- Onaindia, M. (1996). *El guión clásico de Hollywood*. Paidós.
- Paredes Otero, G. (2020). El enemigo invisible: La sensibilización ante las enfermedades mentales a través de los videojuegos. *Barataria: Revista Castellano-Manchega de Ciencias Sociales*, 29, 69-83. <https://doi.org/10.20932/barataria.v0i29.565>
- Paredes Otero, G. (2022). Empoderamiento en la representación de los personajes femeninos de videojuegos: Sensibilización ante problemas sociales con *The Last of Us Parte II*. *Obra Digital: Revista de Comunicación*, 22, 81-96. <https://doi.org/10.25029/od.2022.330.22>
- Parker, P. (1998). *The art and science of screenwriting*. Exter: Intellect.
- Parra Bravo, C. F. (2023). Cronosemiótica narrativa en videojuegos: Un estado de la cuestión en el estudio del tiempo ludonarrativo. *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, 32, 497-515. <https://doi.org/10.5944/signa.vol32.2023.32747>
- Pavis, P. (1983). *Diccionario del teatro: Dramaturgia, estética, semiología*. Paidós.
- Pérez Ruffí, J. P. (2008). El análisis actancial del personaje: Una visión crítica. *Espéculo: Revista de Estudios Literarios*, 38. <https://tinyurl.com/8zmpcx8x>
- Pérez-Latorre, O., Oliva, M., & Besalú, R. (2017). Videogame analysis: A social-semiotic approach. *Social Semiotics*, 27(5), 586-603.
- Planells, A. J. (2015). *Videojuegos y mundos de ficción: De "Super Mario" a "Portal"*. Cátedra.
- Propp, V. (1981). *Morfología del cuento: Fundamentos*.
- Rodríguez-Prieto, R. (2016). *Videojuegos: La explosión digital que está cambiando el mundo*. Héroes de Papel.
- Sánchez Escalonilla, A. (2001). *Estrategias de guion cinematográfico*. Ariel Cine.
- Sánchez Escalonilla, A. (2013). Verisimilitude and film story: The links between screenwriter, character and spectator. *Communication & Society*, 26(2), 79-94. <https://doi.org/10.15581/003.26.36124>
- Sánchez Noriega, J. L. (2000). *De la literatura al cine: Teoría y análisis de la adaptación*. Paidós.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.
- Seger, L. (1991). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Rialp.
- Seger, L. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables*. Paidós.

- Selva Ruiz, D. (2021). La fusión de realidad y ficción en las acciones promocionales no convencionales de Pixar. *Con A de Animación*, 12, 32-51. <https://doi.org/10.4995/caa.2021.15084>
- Sicart, M. (2013). *Beyond choices: The design of ethical gameplay*. MIT Press.
- Suárez, A., & Pareja, A. (2018). Sobre Mario: De fontanero a leyenda: 1981-1996. *Star-t Magazine Books*.
- Tato, G. (2017). Análisis del personaje en el cine y en los videojuegos: Inmersión y empatía. *Quaderns de Cine*, 12, 105-117.
- Tomashevski, B. (1982). *Teoría de la literatura*. Akal.
- Tosca, S. (2009). ¿Jugamos una de vampiros? De cómo cuentan historias los videojuegos. *Comunicación: Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales*, 7, 80-93. <https://tinyurl.com/55zb48um>
- Urbina Ramírez, S., Ortego Hernando, J. L., Riera Forteza, B., & Gibert Martorell, S. (2002). El rol de la figura femenina en los videojuegos. *Edutec: Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (15). <https://doi.org/10.21556/edutec.2002.15.544>
- Vale, E. (1989). *Técnicas del guión para cine y televisión*. Gedisa.
- Villani, N. (2020). Marvel's Spider-Man: "Ragnoverso" crossmediale = Marvel's Spider-Man: crossmedia "Spider-Verse". *Hermes: Journal of Communication*, 18, 73-94. <http://dx.doi.org/10.1285/i22840753n18p73>
- Williams, L. (2022, 16 de enero). A pandemic is a dream come true for gamers. *Bloomberg*. <https://tinyurl.com/5y6xcvyf>