



**FACULTAD DE COMUNICACIÓN**

Grado en Comunicación Audiovisual

**TRABAJO FIN DE GRADO**



**Realizado por: Yeray Carvajal Silva**

**Tutor: Joaquín Marín Montín**

Sevilla, 29 de junio de 2021

## ÍNDICE

Idea y justificación del trabajo .....	2
Marco teórico.....	3
Fundamentos del documental .....	7
Referentes visuales .....	8
Estructura.....	10
Perfil de los entrevistados.....	11
Localizaciones .....	13
Cuestionarios por entrevistado .....	14
Cronograma de trabajo .....	17
Escaleta.....	20
Guion técnico.....	23
Conclusiones.....	37
Bibliografía.....	39

## 1. IDEA Y JUSTIFICACIÓN DEL TRABAJO

Este trabajo es preliminar al documental. La pieza trata sobre la relación existente entre el lenguaje audiovisual cinematográfico y el del videojuego, abordando ámbitos como la narrativa, la composición, y las diferencias en materia cinematográfica entre un medio y otro.

La pieza audiovisual no tratará en exclusiva sobre las adaptaciones del cine al videojuego y del videojuego al cine, aunque será un punto que también compararemos. Lo que tratará realmente la pieza es la simbiosis entre un lenguaje y otro, y cómo el videojuego ha evolucionado el lenguaje del cine, observando las diferencias entre cómo se empleaban las técnicas cinematográficas en los videojuegos desde los 90, donde a grandes rasgos se copiaban los planos propios del cine, hasta la actualidad, donde el videojuego ha encontrado la forma de tener un lenguaje propio, todavía altamente inspirado por el del cine, pero empleando técnicas únicas para contar sus historias.

Para hallar información al respecto, se recurrirá, sobre todo, a entrevistas con distintos expertos de ámbitos varios, con tal de encontrar así una diversidad de opiniones que se puedan cotejar para encontrar las respuestas más concisas, aunque también se recurrirá a distintos artículos, sobre todo con referencia a *game studies*, y a libros que traten el tema expuesto.

## 2. MARCO TEÓRICO

A lo largo de la corta historia del videojuego, siempre se ha hecho la comparación de este con el cine más que con ninguna otra disciplina audiovisual. Este es un hecho llamativo, debido a que el videojuego en sí parte de la idea de digitalizar los clásicos juegos de mesa y juegos de rol de lápiz y papel, que llevan existiendo desde los inicios de la humanidad, así que entonces, ¿por qué el videojuego adoptó el lenguaje del cine?

Existe una notoria escasez de estudios que aborden el tema que se desea tratar, sobre todo en español, donde las obras más relevantes en este aspecto son el libro *Cine y videojuegos: un diálogo transversal* (Héroes de papel, 2014), escrito por José María Villalobos, periodista de videojuegos de largo recorrido en el ámbito del videojuego, y el libro *Libertad Dirigida: Una gramática del análisis y diseño de videojuegos* (Shangrila, 2016), del escritor Víctor Navarro Remesal, donde expande lo ya expuesto en su tesis doctoral *Libertad dirigida: Análisis formal del videojuego como sistema, su estructura y su avataridad* (2013). También en español encontramos material adicional como la revista *Telos* en su número 88, donde se habla de los inicios del videojuego en comparación a los del cine, o las actas del IV congreso internacional sobre análisis fílmico de la Universitat Jaume I del año 2011, donde se añaden algunas pinceladas más de datos, pero sin aportar nada decisivo aparte de lo ya encontrado en lo escrito por José María Villalobos y Víctor Navarro. Con esto, la información restante se hallará, mayormente, en artículos científicos de la revista *Games and Culture*, como sería el caso de *Narrative Tools for Games: Focalization, Granularity, and the Mode of Narration in Games* (2015), escrito por Jonne Arjoranta y *Play and Gameful Movies: The Ludification of Modern Cinema* (2017), por Lasse Juel Larsen. Otra fuente serán artículos de distintos ámbitos universitarios, como *The Technoludic Film: Images of Video Games in Movies* (2003) de la *University of the Sacred Heart* en Milán, escrito por Matteo Bittanti, o *'Real-Time' virtual reality and the limits of immersion* (2020), de la universidad de Glasgow, escrito por Richard Misk. También resulta interesante el libro *Well Played 1.0* (ETC Press, 2009) al funcionar como recopilatorio de distintos artículos escritos en distintos portales de videojuegos para desarrolladores como Gamasutra. Por último, encontramos una serie de artículos que tocan el tema de forma tangente pero que aun así son útiles para contextualizar algo más el tema a tratar, y esta serie de artículos está compuesta por:

*Visual Forms of Representation and Simulation: A Study of Chris Marker's Level 5* (2000) e *Interactive States: Cinema and Digital Media* (2003), publicados en la revista *Convergence* por Yvonne Spielmann y Mike Leggett respectivamente, *Inmersión Cinema: The Rationalization and Reenchantment of Cinematic Space* (2007), publicado en la City University of New York por Tim Recuber, y finalmente *The Cinemas of Transactions: The Exchangeable Currency of the Digital Attraction* (2010), publicado en la revista *Television & New Media* por Leon Gurevitch.

Se parte de la hipótesis de que el videojuego ha tomado el lenguaje del cine y lo ha hecho evolucionar hasta conseguir tener un lenguaje propio a lo largo de las décadas de su existencia como medio. El mayor problema a la hora de obtener información acerca del tema tratado es que, aunque la correlación del lenguaje del cine y el videojuego es evidente, es algo que se da por hecho y no se ha estudiado de forma seria, por lo que existen muy escasas fuentes que hablen abiertamente del tema, ya que en casi todas las investigaciones de este tipo se habla de conceptos propios de un ámbito o del otro. Por ejemplo, podemos encontrar estudios que hablen sobre la estética del videojuego en el cine y viceversa, el concepto de “ludonarrativa” (cómo combinar la narrativa con el *gameplay*), o la inmersión en el cine y el videojuego mediante nuevas tecnologías como la realidad virtual; cuestiones que son tangentes a nuestro tema de estudio, pero que nunca atajan el nexo que une a ambos lenguajes. Nuestros objetivos finales son conocer cuáles son los puntos de simbiosis de ambas artes, cuáles son las formas en las que el videojuego ha evolucionado el lenguaje cinematográfico, y comprender cuál es la percepción del videojuego a raíz del hecho a investigar.

No obstante, el hecho es que las pistas para tratar de encontrar respuesta a la hipótesis inicial están ahí, en los propios videojuegos. Desde el videojuego más restrictivo en cuanto a ángulos de cámara -como por ejemplo *Heavy Rain* (2010) y los otros videojuegos de David Cage o los primeros *survival horror*- hasta el que da total libertad en todo momento -como podría ser la saga *Half-Life* (1998)- ofrecen en sus mundos virtuales todo tipo de encuadres y tiros de cámara propios del lenguaje cinematográfico, e incluso los usan para contar historias por sí mismos sin necesidad de otro tipo de exposición. Para el análisis de este fenómeno nos centraremos esencialmente en cinco videojuegos:

- ***Metal Gear Solid (1998)***. Para muchos considerado el primer juego “que parecía una película”, todo debido a la maestría cinematográfica de su director, Hideo Kojima.
- ***Half-Life (1998)***. Sería el caso contrario a *Metal Gear Solid*, ya que donde este forzaba cinemáticas que separaban claramente los momentos de exposición y los de *gameplay*, *Half-Life* y su secuela *Half-Life 2 (2004)*, integraban perfectamente lo que tradicionalmente serían cinemáticas con el propio videojuego, dejándote interactuar en todo momento y nunca robándote los mandos, haciendo que el jugador compusiera su propio “encuadre” en cada momento importante de historia.
- ***Silent Hill 2 (2001)***. Es interesante tratar este juego debido a su uso de las cinemáticas, ya que, aunque siguen separando las partes interactivas con las contadas mediante CGI o FMV, se aprovecha claramente de estos “cortes” de la acción para inquietar aún más al jugador, en vez de sacarlo de la experiencia. Esto lo hace mediante cambios dramáticos de la luz y el entorno y la diferencia en la tasa de fotogramas con respecto al juego.
- ***God of War (2018)***. Videojuego notorio por implementar el plano secuencia durante todo el desarrollo de la aventura, aparte de un exquisito uso de los planos de estilo cinematográfico, siempre manteniendo la norma de nunca cortar a negro.
- ***Half-Life: Alyx (2020)***. Resulta de gran interés para comprobar cómo se ha trasladado la fórmula de la saga a la realidad virtual; terreno todavía por explorar por el cine y los videojuegos.

Aún y con todo, la base teórica se sigue antojando escasa como para sustentar un estudio de estas magnitudes, y quizás esto sea síntoma de dos fenómenos que se dan aún hoy en día:

- 1) El videojuego sigue sin reconocerse como arte por gran parte de la población, sobre todo la más conservadora, quizás en reflejo de lo que ya le ocurrió al cine en su nacimiento.
- 2) Una gran mayoría de estudios de videojuegos aún siguen tratando el desarrollo de sus productos como si de una “caja negra” se tratase, evitando dar ninguna

información al respecto de los razonamientos o técnicas utilizadas para contar sus historias, como podría ser en el caso del estudio *Rockstar*.

Teniendo en cuenta la dificultad de hallar información y las barreras encontradas a la hora de estudiar el tema, la solución tomada para poder obtener las respuestas restantes de forma metodológica es la realización de entrevistas a profesionales de distintos ámbitos que trabajen en la industria, como desarrolladores y periodistas, u otros perfiles que conozcan ambos artes, como académicos del ámbito universitario. Es por esto que las entrevistas se han realizado a profesionales como Mauricio García, CEO de The Game Kitchen, José María Villalobos, escritor y periodista de videojuegos, José Luis Navarrete, profesor titular de la Universidad de Sevilla especializado en la ludonarrativa y su compañero y discípulo Juan José Vargas, también profesor en la Universidad de Sevilla.

Los resultados de mis investigaciones y entrevistas se encuentran en el documental realizado con todo lo aprendido en estos meses.

### **3. FUNDAMENTOS DEL DOCUMENTAL**

El documental está fuertemente apoyado por los testimonios de los expertos, por lo cual, las entrevistas eran de vital importancia para poder llevar a cabo la investigación. En un inicio el número de entrevistas iba a ser superior, pero debido a la situación epidemiológica, al final solo pude entrevista a cuatro expertos.

Al contactar con los entrevistados, les proporcioné toda la información que desearan, como el formato del documental y de entrevista, y las preguntas que les iba a realizar en caso de que me lo pidieran.

En las propias preguntas, aunque fueran de carácter genérico en su gran mayoría para obtener unas respuestas cotejables, sí viré la formulación de la pregunta, poniendo ejemplos, sobre todo, para que supieran a qué me refería en cada caso y qué tipo de respuesta quería encontrar enfocándome en el perfil profesional de cada entrevistado.

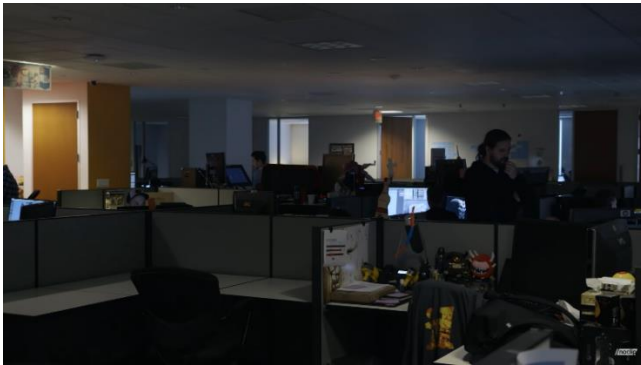
Con cada entrevista buscaba que la duración no fuese superior a la media hora, caso que se cumplió con Mauricio García, siendo algo más extensa por parte de José María Villalobos al surgir temas relevantes durante la respuesta de cada pregunta, y finalmente con José Luis Navarrete y Juan José Vargas se extendió a casi una hora por entrevistado debido al formato elegido de entrevista conjunta, ya que entre una pregunta y otra surgían muchos más temas que los académicos también querían aclarar.

En cuanto a conversaciones previas, tuve mayor facilidad para contactar con Mauricio García, ya que le conozco personalmente, y fue el primero en confirmarme su entrevista casi dos meses antes de la realización de esta. También fue sencillo contactar con Juan José Vargas debido a que me impartió clase en la primera mitad del cuatrimestre, y a José Luis Navarrete también lo conocía por haber recibido sus clases el cuatrimestre anterior. Finalmente contacté con José María Villalobos gracias también a una recomendación de Juan José Vargas, por lo que, al nombrar al profesor, José María Villalobos accedió a la entrevista sin dudar.



## 4. REFERENCIAS VISUALES

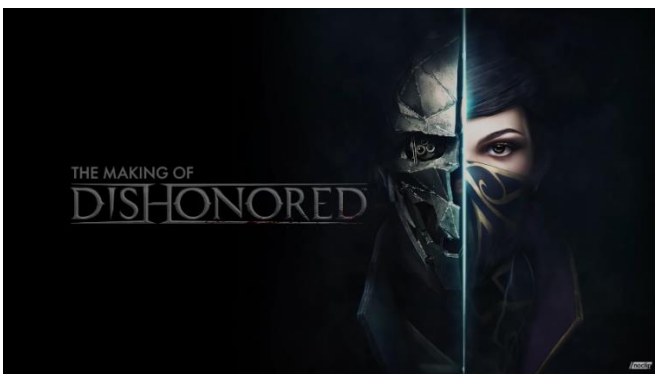
Para la realización del documental, las mayores referencias visuales estarán en *Youtube*, dado que el grueso del periodismo y ensayos de videojuegos se llevan a cabo en esta plataforma. Así, la referencia más notoria será *Noclip*, llevado por el veterano periodista de videojuegos Danny O' Dwyer, debido a su enfoque en entrevista con desarrolladores de la industria y su montaje ágil y dinámico.



*Ilustración 1. Extraído de Noclip*



*Ilustración 2. Extraído de Noclip*



*Ilustración 3. Extraído de Noclip*

Otras referencias serán el canal *Game Maker's Toolkit*, de Mark Brown, especializado en el análisis del videojuego en términos de *game design*, donde eventualmente también entrevista a desarrolladores y otras figuras del medio.

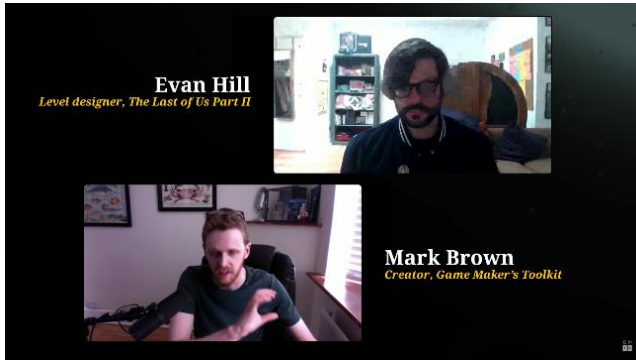


Ilustración 4. Extraído de *Game Maker's Toolkit*



Ilustración 5. Extraído de *Game Maker's Toolkit*

Otra referencia de origen patrio sería la del canal *DayoScript*, del periodista de videojuegos José Altozano, donde también analiza la narrativa de los videojuegos. Con un enfoque más hacia el ensayo, también emplea un montaje dinámico en sus producciones.



Ilustración 6. Extraído de *DayoScript*

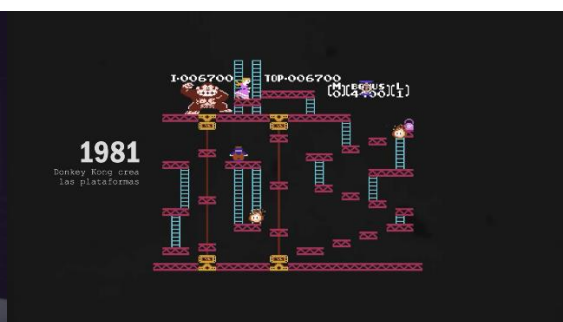


Ilustración 7. Extraído de *DayoScript*

## 5. ESTRUCTURA

El documental será dividido en tres bloques:

### **Introducción:**

Constará de la introducción y la hipótesis con la que parte el documental. Se expondrán los motivos de la realización de este, el trabajo de investigación realizado y los métodos empleados para recabar la información, que en este caso serán las entrevistas y los distintos libros y artículos en los que se basa el documental. Este bloque tendrá una duración aproximada de 5 minutos.

### **Testimonios:**

Se hará una breve presentación de los entrevistados y los motivos por los que han sido seleccionados. Tras esto, se dará paso a las preguntas realizadas y las intervenciones de los entrevistados, tratando siempre de mantener un dinamismo en las entrevistas por medio de recursos como fragmentos de videojuegos relevantes, planos recursos tomados de las oficinas de los estudios, e imágenes y vídeos de archivo recuperados de distintas fuentes. En caso de necesitar introducir una pregunta, también habrá una breve intervención del entrevistador para añadir contexto. Este bloque será el de mayor duración, que, dependiendo de la cantidad de entrevistados y de recursos tomados, se extenderá de 10 a 15 minutos. La sección de testimonios estará compuesta, a su vez, de tres bloques diferenciados:

Preguntas de carácter general → Preguntas sobre el videojuego → Preguntas específicas

### **Conclusiones:**

Con toda la información obtenida en los bloques anteriores, se realizará una conclusión informada. Este bloque durará aproximadamente 5 minutos.

## 6. PERFIL DE LOS ENTREVISTADOS

### José Luis Navarrete



*José Luis Navarrete*

Profesor titular de la Universidad de Sevilla, escritor y periodista con perfil investigador centrado en la ludonarrativa y *game studies*. Perfil profesional polivalente con conocimiento en varios campos relacionados con el videojuego.

### José María Villalobos



*José María Villalobos*

Periodista de largo recorrido en el ámbito de los videojuegos, habiendo trabajado en sitios como Vidaextra o Espinof y actualmente trabajando en Meristation. Escritor y autor del libro *Cine y Videojuegos: Un diálogo transversal* (Héroes de papel, 2014) y *Te regalo el fin del mundo* (Héroes de papel, 2020).

**Juan José Vargas**



*Juan José Vargas*

Profesor en la Universidad de Sevilla y escritor con perfil investigador centrado en los game studies desde la perspectiva filosófica. Su tesis doctoral sobre el formativismo de los videojuegos supone un examen exhaustivo del medio.

**Mauricio García**



*Mauricio García*

CEO de The Game Kitchen, actualmente el estudio de videojuegos más notorio de Andalucía. Productor y programador de *Blasphemous* (2019) y *The Last Door* (2013). Profesional de largo recorrido en el panorama nacional de la industria del videojuego.

## 7. LOCALIZACIONES

Dadas la situación de pandemia en la que se ha dado el proceso de rodaje del documental, la gran mayoría de las entrevistas se han hecho de manera telemática, ya sean con la aplicación *Google Meet* en caso de José María Villalobos o *Blackboard Collaborate* en el caso del profesor José Luis Navarrete y Juan José Vargas. Por tanto, las únicas localizaciones que se encuentran en el documental constan de:

### Sevilla

- Sala de juntas de The Game Kitchen
- Oficinas de The Game Kitchen

## 8. CUESTIONARIOS POR ENTREVISTADO

Para realizar las entrevistas se optó por el siguiente modelo: cuatro preguntas de modalidad general, iguales para todos los entrevistados, y dos preguntas de carácter específico para cada uno en particular.

Así, el cuestionario trata de ser de 15-20 minutos de duración para así tratar de minimizar el riesgo de tener demasiado material a la hora de editar el trabajo final, ya que las entrevistas ocuparán aproximadamente 2/3 del tiempo de duración del documental. Con todo esto, el formato de entrevista se dividirá en cuatro apartados:

### 1. **Presentación del entrevistado.**

El entrevistado mirando al entrevistador diciendo su nombre, lugar de trabajo, cargo y función (CEO, *game designer*, artista...). En caso de ser independiente o de otro ámbito, se hará una breve presentación. Este apartado será más a título informativo y formal, ya que, en muchas entrevistas, debido al dinamismo que se quiere conseguir en el montaje, se omite la presentación y se opta por un rótulo en el que se muestre el nombre y profesión del entrevistado.

### 2. **Preguntas de carácter genérico.**

Se trata de una serie de preguntas aplicables a todos los entrevistados, que abarcan cuestiones de carácter general acerca de la fusión del lenguaje cinematográfico con los videojuegos. Consta de cuatro preguntas:

- ¿Cree que los videojuegos han hecho evolucionar la forma de contar historias?
- ¿Diría que el videojuego toma demasiadas referencias del cine? Aparte de la interactividad, ¿dónde está la línea que separa al videojuego del cine?
- ¿Cuáles cree que son las señas de identidad propias del videojuego en cuanto al audiovisual?
- A menudo se dice que en cuanto al cine y los videojuegos “ya está todo inventado”. En respuesta a esta afirmación, ¿Cuáles diría que son los siguientes retos a nivel de innovación tanto en cine como en videojuegos, teniendo en cuenta nuevas tendencias como la VR, la AR o el fenómeno transmedia?

### 3. Dos preguntas de carácter específico

Al buscar variedad de opiniones y distintos puntos de vista de varios perfiles profesionales, se hacen preguntas personalizadas para cada entrevistado, dependiendo de su ámbito de trabajo y experiencia. Así, para cada entrevistado se formulan las siguientes preguntas:

#### **José Luis Navarrete y Juan José Vargas (entrevista conjunta)**

- En cuanto al ámbito académico, ¿Creen que el videojuego debería tener un peso equivalente al del cine en enseñanza, ya sea en primaria/secundaria o titulaciones superiores?
- Sabemos que la ludonarrativa es la combinación de la narrativa con el contenido jugable, pero parece ser que siempre hay una división entre el *gameplay* y a lo que comúnmente se le llama “cinemática”. ¿Creen que existe la posibilidad de aunar ambos conceptos sin caer en la trampa del *Quick Time Event*?

#### **José María Villalobos**

- Como periodista: últimamente, en el panorama tanto nacional como internacional de revistas de videojuegos, estamos viendo cómo se elimina el concepto de “dar nota” a un videojuego en su análisis, mientras que en el cine seguimos viendo las notas de portales como Metacritic o Rotten Tomatoes como decisivas para el éxito de un filme. ¿Cree que con esto el videojuego está buscando una forma más de diferenciarse como medio artístico, o cree que es algo que resta credibilidad a este arte?
- En referencia a su libro *Cine y Videojuegos*, asegura que la mejor película de un videojuego es *Apocalypto* y el mejor juego de una película es *Uncharted 2*, pero ¿cuál diría que es el videojuego que mejor aúna o sintetiza ambas artes?



**Mauricio García**

- ¿Crees que el *environmental storytelling* puede ser una de las formas en las que el videojuego ha aprendido a narrar historias para separarse del lenguaje cinematográfico?
- Sabemos que *Blasphemous* bebe directamente de la imaginería sevillana y el arte barroco, pero, considerando también el amplio uso del plano detalle en sus cinemáticas ¿dirías que alguna película ha influido también en la creación de su identidad visual?

**4. Reflexión libre acerca del tema (opcional)**

Se le pregunta al entrevistado respecto a su opinión sobre el tema en general, por si quiere realizar unos últimos apuntes que considere de interés antes de finalizar la entrevista. Este último apartado es totalmente opcional.

## 9. CRONOGRAMA DE TRABAJO

<b>Evento</b>	<b>Fecha</b>	<b>Localización</b>	<b>Personas implicadas</b>	<b>Anotaciones</b>
<b>Solicitud tutoría</b>	02/03/2021		Joaquín Marín Montín	Solicitada primera tutoría para hablar del TFG
<b>Tutoría</b>	05/03/2021	Blackboard Collaborate	Joaquín Marín Montín	Expuestas ideas para el TGF, elegida la idea sobre la relación del cine y el videojuego.
<b>Contactado Mauricio García</b>	15/03/2021		Mauricio García	Acepta la entrevista para mayo.
<b>Primera entrega: idea desarrollada</b>	24/03/2021			
<b>Solicitud tutoría</b>	07/04/2021		Joaquín Marín Montín	Solicitada segunda tutoría.
<b>Tutoría</b>	12/04/2021	Blackboard Collaborate	Joaquín Marín Montín	Aportada la aproximación a la idea. Correcciones por parte del tutor e indicaciones para la siguiente entrega
<b>Segunda entrega: Cuestionario y marco teórico</b>	05/05/2021			Asignada tutoría para el 10/05/2021
<b>Contactado José María Villalobos</b>	05/05/2021		José María Villalobos	Establecida entrevista para el 13/05/2021
<b>Contactados Juan José Vargas y José Luis Navarrete</b>	05/05/2021		Juan José Vargas, José Luis Navarrete	Establecida entrevista conjunta para el 10/05/2021
<b>Contactado Conrad Roset</b>	05/05/2021		Conrad Roset	Sin respuesta.

<b>Evento</b>	<b>Fecha</b>	<b>Localización</b>	<b>Personas implicadas</b>	<b>Anotaciones</b>
<b>Visita oficinas The Game Kitchen</b>	09/05/2021		Mauricio García	Visitadas oficinas para localizaciones. Confirmada entrevista con Mauricio García y Miguel Ortega o Enrique Colinet para el 14/05/2021
<b>Tutoría</b>	10/05/2021	Blackboard Collaborate	Joaquín Marín Montín	Aportados el cuestionario y marco teórico. Correcciones acerca de la estructura del marco teórico. Informado el tutor sobre las entrevistas a realizar durante la semana.
<b>Entrevista</b>	10/05/2021	Blackboard Collaborate	José Luis Navarrete, Juan José Vargas	Entrevista conjunta realizada, dos horas de duración
<b>Entrevista</b>	13/05/2021	Google Meet	José María Villalobos	Entrevista realizada, 45 minutos de duración
<b>Retirada de medios FCOM</b>	14/05/2021	Facultad de comunicación		Recogido micrófono, focos LED y grabadora H4N para realizar entrevista presencial.
<b>Entrevista</b>	14/05/2021	Oficinas The Game Kitchen	Mauricio García	Entrevista realizada, 25 minutos de duración. Ni Miguel Ortega ni Enrique Colinet pudieron asistir debido a la situación epidemiológica.
<b>Solicitud tutoría</b>	27/05/2021		Joaquín Marín Montín	Solicitada nueva tutoría para la revisión de materiales.

<b>Evento</b>	<b>Fecha</b>	<b>Localización</b>	<b>Personas implicadas</b>	<b>Anotaciones</b>
<b>Montaje y edición</b>	01/06/2021			Comienza el montaje del documental.
<b>Tutoría</b>	04/06/2021	Blackboard Collaborate	Joaquín Marín Montín	Dado el visto bueno a la memoria y la muestra del documental.
<b>Entrega para aval</b>	11/06/2021			Entregado premontaje del documental y memoria escrita actualizada hasta la fecha.
<b>Tutoría</b>	25/06/2021	Blackboard Collaborate	Joaquín Marín Montín	Última tutoría para aclarar entrega de anexos 3 y 4.
<b>Entregas TFG y anexos 3 y 4.</b>	30/06/2021			Última entrega antes de la defensa.

## 10. ESCALETA

Nº	TIEMPO	DIÁLOGO	VÍDEO	AUDIO Y FX
01	00:00 - 01:00	Breve introducción al tema a tratar.	Yeray mirando a cámara; fragmentos de videojuegos y películas.	Música en cuarto plano.
02	01:00 – 01:15		Aparece en pantalla el título del documental sobre imágenes de videojuegos difuminadas y con filtro de película antigua. Disolución en título y aparece subtítulo del documental.	Música de título, efecto de bovina de cinematógrafo.
03	01:15 – 03:00	Se expone con mayor nivel de detalle el tema a tratar.	Yeray mirando a cámara; fragmentos de videojuegos, películas, e imágenes de archivo de estudios de videojuego y cine.	Música en cuarto plano; efectos cuando aparecen citas y elementos en pantalla.
04	03:00 – 04:00	Se explica la hipótesis que se va a tratar en el documental.	Yeray mirando a cámara; fragmentos de videojuegos, películas, e imágenes de archivo de estudios de videojuego y cine; citas.	Música en cuarto plano; efectos cuando aparecen citas y elementos en pantalla.
05	04:00 – 05:00	Se explican los problemas a la hora de encontrar información sobre el tema; se introduce a los entrevistados como	Yeray mirando a cámara; fragmentos de las entrevistas a modo de presentación; fragmentos de videojuegos, películas, e	Música en cuarto plano; efectos cuando aparecen citas y elementos en pantalla.

		solución a la falta de información.	imágenes de The Game Kitchen.	
06	05:00 – 10:00	Primeras dos preguntas de carácter general respondidas por los entrevistados	Entrevistas; fragmentos de videojuegos y películas; oficinas de The Game Kitchen.	Música en cuarto plano; efectos sonoros de transición.
07	10:00 – 11:00	Interludio entre bloques de preguntas en las que se introducen las dos siguientes cuestiones de carácter general.	Yeray mirando a cámara; fragmentos de videojuegos; fragmentos de videojuegos VR; citas.	Música en cuarto plano.
08	11:00 – 16:00	Últimas dos preguntas de carácter general respondidas por los entrevistados.	Entrevistas; fragmentos de videojuegos; oficinas de The Game Kitchen.	Música en cuarto plano.
09	16:00 – 17:00	Interludio entre bloques, se introduce a las preguntas de carácter específico por entrevistado.	Yeray mirando a cámara; fragmentos de videojuegos.	Música en cuarto plano.
10	17:00 – 19:00	Intervención José Luis Navarrete y Juan José Vargas	Entrevista; fragmentos de videojuego; aulas.	Música en cuarto plano.
11	19:00 – 21:00	Intervención José María Villalobos	Entrevista; fragmentos de videojuegos; portales periodísticos de cine y videojuegos.	Música en cuarto plano.
12	21:00 – 23:00	Intervención Mauricio García	Entrevista; fragmentos de <i>Blasphemous</i> y <i>The Last Door</i> ; oficinas de The Game Kitchen.	Música en cuarto plano
13	23:00 – 26:00	Conclusiones	Yeray mirando a cámara; fragmentos	Música en cuarto plano.

			de películas y videojuegos	
14	26:00 – 26:30		Aparecen los créditos	Música para créditos.

## 11. GUION TÉCNICO

Nº	TIEMPO	VIDEO	AUDIO
01	00:00 - 00:24	<p>Aparecen fragmentos de videojuegos en contraposición a fragmentos de películas. En orden de aparición: <i>Super Mario Bros.</i> (1985), <i>Sherlock Jr.</i> (1924), <i>Super Contra</i> (1988), <i>Depredador</i> (1987), <i>El bueno, el feo y el malo</i> (1966), <i>Red Dead Redemption 2</i> (2018), <i>Metal Gear Solid V: The Phantom Pain</i> (2015), <i>Rescate en Nueva York</i> (1981), <i>Silent Hill 2</i> (2001) y <i>God of War</i> (2018).</p>	<p>[Música] <i>Mirror's Edge</i> OST - Kate.</p> <p>VOZ EN OFF</p> <p>Desde los inicios del videojuego, siempre se ha buscado el punto de comparación con el cine. Quizás sea por proximidad histórica, o porque ambas artes se expresan con imágenes en movimiento.</p> <p>Pero ¿dónde están realmente las similitudes entre los dos medios?</p> <p>¿Se trata simplemente de una asimilación de un medio sobre otro, o el videojuego ha logrado evolucionar el lenguaje del séptimo arte? Es hora de arrojar luz sobre este tema.</p>
02	00:24 - 00:40	<p>Fragmentos de videojuegos en orden con efecto de película antigua: <i>Pong</i> (1972), <i>Metal Gear Solid</i> (1998), <i>Silent Hill 2</i> (2001), <i>Red Dead Redemption</i> (2010), <i>God of War</i> (2018), <i>Half-Life: Alyx</i> (2020).</p> <p>Título del documental: <i>Contamos como observamos: Producción y realización del documental.</i></p>	<p>[Efecto] Bovina de cine antigua.</p>
03	00:40 - 00:52	Yeray mirando a cámara.	<p>[Música] Naz - <i>Lost Woods</i> (Naz3nt Lofi Remix)</p> <p>DIÁLOGO</p>



			<p>La relación entre el cine y el videojuego puede parecer algo obvio, pero lo cierto es, que, durante mucho tiempo, simplemente es algo que se ha dado por hecho.</p> <p>Si intentamos indagar de manera seria, no encontraremos respuestas a simple vista.</p>
04	00:52 - 01:12	<p>Oficinas de The Game Kitchen.</p> <p>Oficinas de estudios de videojuegos (extraído de Noclip).</p> <p>Imágenes de archivo de noticias sensacionalistas que relacionan al videojuego con la violencia.</p> <p>Artículo de la revista Forbes que defiende que los videojuegos son una forma de arte.</p> <p>Fragmentos de <i>Turok: Dinosaurs Hunter</i> (1997) en contraposición a <i>Parque Jurásico 2</i> (1997).</p>	<p>[Música] Naz - Lost Woods (Naz3nt Lofi Remix)</p> <p>VOZ EN OFF</p> <p>Quizás esto se deba al secretismo que mantienen los estudios de videojuegos acerca de lo que hacen durante las fases de desarrollo, o quizás, por la percepción que se tiene sobre los videojuegos, tratados aún como un arte menor.</p> <p>Con la idea de investigar esta relación entre el cine y el videojuego, decidí buscar información de manera seria acerca del tema.</p>
05	01:12 - 01:39	<p>Yeray mirando a cámara.</p> <p>Libro <i>Cine y Videojuegos: Un diálogo transversal</i> (2014) aparece en pantalla.</p> <p>Cita de José María Villalobos: &lt;&lt;Los videojuegos se mueven en plano secuencia&gt;&gt;</p> <p>Aparece en pantalla el libro <i>Libertad Dirigida: Una gramática del análisis y diseño de videojuegos</i> (2016), de Víctor Navarro Remesal.</p>	<p>[Música] Naz - Lost Woods (Naz3nt Lofi Remix)</p> <p>DIÁLOGO</p> <p>Pero lo cierto es que aparte del libro <i>Cine y videojuegos</i>, de José María Villalobos, y <i>Libertad Dirigida</i> de Víctor Navarro Remesal, es complicado encontrar información acerca del tema en español.</p> <p>Si algo saqué en claro de estos textos, es que el videojuego sí toma muchísimas referencias del cine, y como dice</p>

			<p>José María Villalobos: "el videojuego se mueve en plano secuencia".</p> <p>De la tesis y del libro de Víctor Navarro, se puede extraer que el videojuego hace que el jugador actúe como el director de su propia película.</p>
06	01:39 - 01:52	<p>Fragmentos de la película <i>La escalera de Jacob</i> (1990) en contraposición a <i>Silent Hill 2</i> (2001)</p>	<p>[Música] Naz - Lost Woods (Naz3nt Lofi Remix)</p> <p>VOZ EN OFF</p> <p>Esto sigue reforzando la idea de que el videojuego tiene más conexiones de las que aparenta con el cine, pero obviamente no es suficiente para sacar unas conclusiones claras.</p> <p>Así, me adentré en el mundo de los <i>game studies</i>, pero... nada.</p>
07	01:52 - 02:08	<p>Imágenes de artículos y libros de Game Studies.</p> <p>Imágenes de los entrevistados.</p>	<p>[Música] Naz - Lost Woods (Naz3nt Lofi Remix)</p> <p>VOZ EN OFF</p> <p>Aparte de ciertas referencias al tema, sobre todo en textos más cercanos a los años 90 y 2000, no hallé nada conclusivo.</p> <p>Con esto en mente, la solución que me quedaba era directamente recurrir a las personas responsables de que estos juegos y textos existan en primer lugar.</p>
08	02:08 - 02:32	<p>Noticias sobre el estado de la pandemia.</p> <p>Oficinas de The Game Kitchen.</p>	<p>[Música] Naz - Lost Woods (Naz3nt Lofi Remix)</p> <p>VOZ EN OFF</p> <p>Lo cierto es que ponerse en contacto con otras personas en medio de una</p>

			<p>pandemia a nivel global ya es de por sí complicado, cuanto más tratar de contactar con expertos que no conoces personalmente.</p> <p>Así, tras intentar contactar con varias personas que conocieran la industria y con estudios de videojuegos, conseguí entablar conversación con profesionales de varios ámbitos que realmente podrían contestar las dudas que habían surgido durante mi investigación.</p>
09	02:32 - 03:12	<p>Noticias sobre el estado de la pandemia.</p> <p>Fragmentos entrevistas.</p> <p>Oficinas de The Game Kitchen.</p>	<p>[Música] Naz - Lost Woods (Naz3nt Lofi Remix)</p> <p>VOZ EN OFF</p> <p>Huelga decir que, debido a la pandemia, la mayoría de las entrevistas han tenido que ser realizadas de manera telemática, y la que pude grabar de forma presencial, en The Game Kitchen, fue con la oficina completamente vacía debido a que todos los empleados excepto Mauricio García, el CEO, estaban teletrabajando.</p> <p>Así, la lista de entrevistados se ha reducido a cuatro expertos: Mauricio García, CEO de The Game Kitchen; José María Villalobos, periodista de videojuegos y escritor; José Luis Navarrete, profesor en la Universidad de Sevilla y periodista centrado en los <i>game</i></p>

			<i>Studies</i> , y Juan José Vargas, discípulo del anterior, y también profesor en la Universidad de Sevilla centrado en los <i>game studies</i> .
10	03:12 - 03:30	Yeray mirando a cámara.	<p>[Música] Naz - Lost Woods (Naz3nt Lofi Remix)</p> <p>DIÁLOGO</p> <p>Para comenzar, decidí hacer una serie de preguntas en común para obtener distintos puntos de vista sobre los mismos temas.</p> <p>En este caso, preguntando sobre si los videojuegos habían conseguido que se evolucionase la forma de contar historias.</p> <p>Y en segundo, acerca de los elementos que separan el lenguaje del videojuego y el del cine.</p>
11	03:30 - 04:41	<p>Aparece Mauricio García.</p> <p>Fragmentos de videojuegos de <i>Horizon: Zero Dawn</i> (2017), <i>Control</i> (2019), <i>Silent Hill 2</i> (2001), <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> (2015), <i>Pong</i> (1972), <i>The Legend of Zelda</i> (1986), <i>Crash Bandicoot N.Sane Trilogy</i> (2017), <i>Dusk</i> (2018), <i>God of War</i> (2018), <i>Metal Gear Solid V: Ground Zeroes</i> (2014) y <i>Half-Life 2</i> (2004).</p>	<p>[Música] Tabal - Fireflies</p> <p>Mauricio García se presenta y comienza su intervención hablando sobre las herramientas que emplea el videojuego para contar historias explicando su origen.</p>
12	04:41 - 05:14	<p>Aparece Juan José Vargas.</p> <p>Fragmentos de <i>bandersnatch</i> (2018) y <i>Quantum Break</i> (2016)</p>	<p>[Música] Tabal - Fireflies</p> <p>Juan José Vargas habla sobre la influencia del digital.</p>

<p><b>13</b></p>	<p>05:14 - 06:58</p>	<p>Aparece José Luis Navarrete.</p> <p>Fragmentos de <i>Metal Gear Solid</i> (1998), <i>Metal Gear Solid V: Ground Zeroes</i> (2014), <i>Resident Evil</i> (1996), <i>Resident Evil Remake</i> (2002), <i>Control</i> (2019), <i>Half-Life</i> (1998), <i>Half-Life: Alyx</i> (2020), <i>Guitar Hero: Metallica</i> (2009) y <i>Beat Saber</i> (2018)</p> <p>Contraposición de Hideo Kojima con Stanley Kubrick.</p> <p>Imágenes de <i>Tilt Brush</i>.</p>	<p>[Música] Tabal - Fireflies</p> <p>José Luis Navarrete habla sobre el concepto de remediación.</p>
<p><b>14</b></p>	<p>06:58 - 08:12</p>	<p>Vuelve a aparecer Juan José Vargas.</p> <p>Fragmento de la serie <i>Juego de Tronos</i> (2011) en contraposición a <i>Until Dawn</i> (2015) y <i>Alan Wake</i> (2010)</p> <p>Fragmentos de películas de los hermanos Lumiere con el inicio de <i>Red Dead Redemption</i> (2010)</p> <p>Otros fragmentos de videojuegos como <i>Tetris Effect</i> (2018) y <i>Metal Gear Solid V: The Phantom Pain</i> (2015).</p>	<p>[Música] Tabal - Fireflies</p> <p>[Música] Blue Dot Sessions - Night Watch</p> <p>Juan José Vargas compara la ficción televisiva con el videojuego y el modelo "no cerrado".</p>
<p><b>15</b></p>	<p>08:12 - 09:43</p>	<p>Aparece José María Villalobos.</p> <p>Fragmentos de <i>The Warriors</i> (1979) en contraposición a <i>Streets of Rage</i> (1991).</p> <p>Fragmentos de los distintos títulos de la saga <i>Metal Gear</i> en orden cronológico.</p> <p>Fragmentos de <i>God of War</i> (2018), <i>Devil May Cry 5</i></p>	<p>[Música] Blue Dot Sessions - Night Watch</p> <p>José María Villalobos habla sobre los referentes del videojuego en el cine y la relación entre los dos medios.</p>

		(2019), <i>Alone in the Dark</i> (1992), <i>Resident Evil</i> (1996) y <i>Resident Evil Remake</i> (2002).	
16	09:43 - 10:44	<p>Aparece Mauricio García.</p> <p>Fragmentos de videojuegos: <i>Devil May Cry 5</i> (2019), <i>Like Roots in the Soil</i> (2018), <i>Red Dead Redemption</i> (2010), <i>Metal Gear Solid V: Ground Zeroes</i> (2014), <i>A Short Hike</i> (2019), <i>Forza Horizon 4</i> (2018).</p> <p>Inserto ángulo secundario del entrevistado.</p> <p>Fragmentos de <i>Control</i> (2019) y <i>Call of Duty: Black Ops Cold War</i> (2020).</p>	<p>[Música] Blue Dot Sessions - Night Watch.</p> <p>Mauricio García habla sobre la variedad a la hora de contar historias en el videojuego.</p>
17	10:44 - 10:50	Yeray Mirando a cámara.	<p>[Música] Tubas - Song of Storms (Tubas Lofi Remix)</p> <p>DIÁLOGO</p> <p>Con estas respuestas, decidí hacer otras dos preguntas. Esta vez incluso más centradas en el lenguaje del videojuego.</p>
18	10:50 - 11:03	<p>Fragmentos de videojuegos VR, AR: <i>Vader Immortal</i> (2019), la demostración de <i>Minecraft</i> (2011) en Hololens.</p> <p>Aplicación de VR <i>Tilt Brush</i>.</p> <p>Serie <i>Castlevania</i> (2017), inspirada en el juego del mismo nombre.</p>	<p>[Música] Tubas - Song of Storms (Tubas Lofi Remix)</p> <p>VOZ EN OFF</p> <p>Las preguntas en cuestión se referían a la identidad visual del videojuego, y sobre los siguientes retos a nivel tecnológico teniendo en cuenta innovaciones como la realidad virtual, la realidad aumentada, y el transmedia.</p>
19	11:03 - 13:19	Interviene José María Villalobos.	[Música] Tubas - Song of Storms (Tubas Lofi Remix)

		<p>Fragmentos de <i>Silent Hill 2</i> (2001), <i>Final Fantasy VII</i> (1997) y el primer <i>God of War</i> (2005).</p> <p>Fragmentos de la película <i>Matrix</i> (1999) en contraposición a <i>Resident Evil: Code Veronica</i> (2000).</p> <p>Fragmentos de cinemáticas en tiempo real de <i>Devil May Cry 3</i> (2005) en contraposición a cinemáticas FMV del primer <i>God of War</i> (2005).</p> <p>Fragmento de cinemática en tiempo real de <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> (2015).</p> <p>Fragmento de cinemáticas FMV de <i>Resident Evil Remake</i> (2002) en contraposición al juego en tiempo real.</p> <p>Fragmentos de <i>Half-Life 2</i> (2004) y <i>God of War</i> (2018).</p> <p>Dennis Hopper en <i>Apocalypse Now</i> (1979) delante y detrás de las cámaras.</p>	<p>El entrevistado habla sobre la diferencia a nivel de composición entre las escenas pregrabadas y en tiempo real en los videojuegos.</p> <p>Habla del papel del jugador en la composición mientras tiene el control del juego.</p>
20	13:19 - 14:14	<p>Interviene José Luis Navarrete.</p> <p>Fragmentos de <i>Horizon: Zero Dawn</i> (2017), <i>Control</i> (2019), <i>Hitman</i> (2016) y <i>Dishonored</i> (2012).</p>	<p>[Música] Tubas - Song of Storms (Tubas Lofi Remix).</p> <p>Luis Navarrete habla sobre la influencia de la interfaz en la identidad visual del videojuego.</p>
21	14:14 - 15:45	<p>Interviene Juan José Vargas.</p> <p>Fragmentos de <i>Forza Horizon 4</i> (2018), <i>Batman: Arkham Knight</i> (2015), <i>Metal Gear Solid V: The Phantom Pain</i> (2015), <i>Half-Life: Alyx</i> (2020), <i>Red Dead</i></p>	<p>[Música] Tubas - Song of Storms (Tubas Lofi Remix).</p> <p>Juan José Vargas remarca la importancia de la interactividad a la hora de componer la imagen en el videojuego.</p>

		<i>Redemption</i> (2010), <i>Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots</i> (2008), <i>Control</i> (2019), <i>Resident Evil Remake</i> (2002) y <i>Half-Life 2</i> (2004)	
22	15:45 - 18:28	<p>Interviene Mauricio García.</p> <p>Fragmentos de <i>Battlefield V</i> (2018).</p> <p>Fragmentos de la película de <i>Ratchet &amp; Clank</i> (2016) en contraposición a <i>Ratchet &amp; Clank: Una dimensión aparte</i> (2021).</p> <p>Fragmentos de <i>Crash Bandicoot N.Sane Trilogy</i> (2017) seguidos de más fragmentos de <i>Ratchet &amp; Clank</i>.</p> <p>Fragmentos de <i>Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots</i> (2008), el trailer de <i>Blasphemous</i> (2019) y <i>Until Dawn</i> (2015).</p> <p>Trailer de <i>Call of Duty: Black Ops Cold War</i> en contraposición a juegos indies como <i>Pistol Whip</i> (2019), <i>Beat Saber</i> (2018) y <i>Hades</i> (2020).</p> <p>Fragmentos de <i>Assassin's Creed: Valhalla</i> (2020) en contraposición a <i>RagnaRöck</i> (2021).</p>	<p>[Música] Tubas - Song of Storms (Tubas Lofi Remix)</p> <p>[Música] Soamairi - Tokyo Dream</p> <p>Mauricio García hace hincapié en la importancia de la interacción en el videojuego y la amplia variedad de géneros en los que la narrativa de este medio se puede apoyar.</p>
23	18:28 - 18:53	Yeray mirando a cámara.	<p>[Música] Soamairi - Tokyo Dream</p> <p>DIÁLOGO</p> <p>Teniendo ya las respuestas de carácter general, decidí reservar para el final dos preguntas acerca de campos en los que estos</p>



			<p>expertos estarían más especializados.</p> <p>Así, para comenzar, pregunté a José Luis Navarrete y a Juan José Vargas acerca de la incidencia del videojuego en el ámbito académico con respecto a otras artes, y en segundo lugar decidí también preguntar acerca de si existiría la posibilidad de aunar la narrativa con el <i>gameplay</i> sin caer en la trampa del <i>quick time event</i>.</p>
24	18:53 - 19:46	<p>Comienza hablando José Luis Navarrete.</p> <p>Fragmentos de <i>Persona 5</i> (2016) y <i>Assassin's Creed Origins: Discovery Tour</i> (2018).</p> <p>Aulas de facultades e institutos.</p>	<p>[Música] Soamairi - Tokyo Dream</p> <p>José Luis Navarrete explica por qué el videojuego aún no se ha hecho camino en el ámbito educativo.</p>
25	19:46 - 21:02	<p>Turno de Juan José Vargas.</p> <p>Fragmentos de <i>Braid</i> (2008) y <i>Half-Life: Alyx</i> (2020).</p> <p>Imágenes de Project Xcloud.</p> <p>Fragmentos de <i>Control</i> (2019) y <i>Half-Life 2</i> (2004).</p>	<p>[Música] Soamairi - Tokyo Dream</p> <p>El profesor Vargas habla sobre los avances del videojuego en términos académicos.</p>
26	21:02 - 22:30	<p>Termina la intervención José Luis Navarrete.</p> <p>Fragmentos de <i>Portal 2</i> (2011), <i>Half-Life</i> (1998) y <i>Portal</i> (2007).</p>	<p>[Música] Lazyasskid - Dreamy</p> <p>El profesor Navarrete explica cual es el juego que mejor aúna <i>gameplay</i> y narrativa.</p>
27	22:30 - 22:51	Yeray mirando a cámara	<p>[Música] Lazyasskid - Dreamy</p> <p>DIÁLOGO</p> <p>Siguiendo el ejemplo de los académicos, a José</p>

			<p>María Villalobos le hice una pregunta referida a su libro, que sería que cual videojuego es el que sintetiza mejor a día de hoy las dos artes.</p> <p>En segundo lugar, preguntándole en calidad de periodista, quería saber qué opinaba sobre las críticas que se hacen sobre videojuegos y películas, y sobre todo, la influencia de las notas en estos medios.</p>
28	22:51 - 25:27	<p>Habla José María Villalobos.</p> <p>Fragmentos de <i>God of War</i> (2018), <i>What Remains of Edith Finch</i> (2017) y <i>Virginia</i> (2016).</p> <p>Imágenes de notas de videojuegos y cine.</p> <p>Imágenes de archivo de revistas de videojuegos.</p>	<p>[Música] Lazyasskid - Dreamy</p> <p>[Música] Aairwave - October</p> <p>José María Villalobos habla sobre lo que considera que son los videojuegos que mejor combinan narrativa filmica con la narrativa del videojuego.</p> <p>Se habla sobre el concepto de las notas en videojuegos.</p>
29	25:27 - 25:50	Yeray mirando a cámara	<p>[Música] Aairwave - October</p> <p>DIÁLOGO</p> <p>Finalmente, a Mauricio García quería preguntarle de la narrativa a través del entorno: una técnica que se ha puesto de moda desde que se lanzó el videojuego <i>Dark Souls</i>, pero que realmente lleva entre nosotros desde <i>Half-Life</i>.</p> <p>En segundo lugar, tratándose del CEO de The Game Kitchen, no quería dejar pasar la</p>

			posibilidad de preguntarle acerca de las posibles referencias del cine en su último videojuego: <i>Blasphemous</i> .
30	25:50 - 29:11	<p>Habla Mauricio García.</p> <p>Fragmentos de <i>God of War</i> (2018), <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> (2015), la película <i>Kill Bill Vol. 1</i> (2003), <i>Batman: Arkham Knight</i> (2015), <i>Silent Hill 2</i> (2001), <i>Half-Life 2</i> (2004) y <i>Metal Gear Solid V: Ground Zeroes</i> (2014).</p> <p>Fragmentos de <i>God of War</i> (2018) señalando los elementos que guían al jugador. Fragmentos de <i>Blasphemous</i> en contraposición donde se incita a la exploración del entorno.</p> <p>Fragmentos de <i>Blasphemous</i> (2019).</p> <p>Imágenes de archivo de Enrique Cabeza y Mauricio García trabajando juntos.</p> <p>Fragmentos de <i>The Last Door</i> (2013).</p> <p>Ejemplos de cinemáticas de <i>Blasphemous</i> (2019).</p>	<p>[Música] Aiirwave - October</p> <p>[Música] Joystick - Lofi Chillout Hip Hop Beat</p> <p>Mauricio García habla sobre los elementos que se emplean en el videojuego para crear la composición de la imagen a la vez que se guía al jugador.</p> <p>Por último habla sobre la influencia del cine en su anterior juego y la dificultad de crear cinemáticas en <i>Blasphemous</i>.</p>
31	29:11 - 30:16	<p>Yeray mirando a cámara.</p> <p>Fragmentos de <i>Super Mario Bros.</i> (1985), <i>Resident Evil</i> (1996) y <i>Metal Gear Solid</i> (1998).</p> <p>Reaparece Yeray frente a cámara.</p> <p>Fragmento de créditos iniciales de <i>Devil May Cry 5</i> (2019).</p> <p>Fragmento de la película <i>Ciudadano Kane</i> (1941) en</p>	<p>[Música] Joystick - Lofi Chillout Hip Hop Beat</p> <p>DIÁLOGO</p> <p>Gracias a la visión de los expertos, podemos ver que existe una opinión en común, que es que el lenguaje del videojuego aún está evolucionando.</p> <p>VOZ EN OFF</p> <p>Es cierto que el videojuego tomó como</p>

		<p>contraposición a <i>Bioshock</i> (2007), donde aparece la célebre frase: "No gods or kings. Only man."</p> <p>Yeray reaparece ante cámara una vez más para finalizar las conclusiones.</p>	<p>referencia al cine en sus primeras etapas, al igual que, por ejemplo, el cine, tomó referencias del teatro en su momento.</p> <p>DIÁLOGO</p> <p>No obstante, me parece interesante, sobre todo, el hecho de que la evolución del videojuego sigue estando ligada a la evolución tecnológica. A diferencia del cine, que, a falta de alguna sorpresa, no parece que vaya a seguir evolucionando su forma de contar historias.</p> <p>VOZ EN OFF</p> <p>Es con esto en mente que se podría afirmar que el videojuego, al ofrecer una mayor inmediatez que el cine, se está mostrando como el arte con mayor polivalencia y un futuro más brillante, pero aún estamos al principio del camino.</p> <p>Siempre se dice que el videojuego no tenido aún su momento <i>Ciudadano Kane</i>, pero con todo lo aprendido en estos meses, diría que en realidad no es necesario que lo tenga.</p> <p>DIÁLOGO</p> <p>Al fin y al cabo, el videojuego ya ha encontrado su camino, y aunque sigue tomando</p>
--	--	---	---

			muchas referencias de la narrativa del cine, podemos ver como el videojuego puede tener la profundidad de una novela, pero con formato de imagen en movimiento, y, sobre todo, siendo interactivo.
<b>32</b>	30:16 - 30:39	Fade in/fade out de créditos.	[Música] Joystick - Lofi Chillout Hip Hop Beat

## 12. CONCLUSIONES

Tras meses de investigación y consulta con los expertos, finalmente se puede responder a una serie de preguntas concernientes a la relación del cine y el videojuego.

Es importante destacar el hecho de que la narrativa del videojuego aún esté evolucionando. Esto es relevante debido a que el videojuego tomó sus mayores referentes iniciales en el cine, pero poco a poco está aprendiendo a integrar elementos de otras artes como la literatura en su forma de tratar las historias. Como dice Mauricio García en su entrevista, es aún común encontrar las mayores referencias al cine en los videojuegos de alto presupuesto, también conocidos como juegos “triple A”, mientras que en producciones más pequeñas se puede experimentar con otra manera de contar historias.

Así, el videojuego debe tener en cuenta el concepto de remediación, como dice el profesor José Luis Navarrete, siendo consciente de que todo lo que traiga como novedad en materia de narrativa o composición, estará remediando al cine al no existir la forma de inventar un código nuevo, pero aun así estamos viendo como nuevas tecnologías como la VR o el transmedia están trastocando la manera de narrar una historia. Por otra parte, estas tecnologías no son más que la manifestación de la búsqueda de la inmediatez, como expone el profesor Juan José Vargas, algo que elimina barreras con el digital, pero que a la vez debe ser estudiado, ya que puede incluso convertirse en un arma de manipulación ideológica.

Del libro y entrevista de José María Villalobos extraemos cómo el juego tomó sus referencias del cine partiendo desde los años 70, pero cómo con los años estos dos medios se han ido bifurcando, teniendo que tener en cuenta problemas que propone el videojuego, como la libertad de acción y encuadre que posee el jugador, ya que al tratarse de un entorno interactivo, se corre el peligro de que se pierda la dirección propuesta por los desarrolladores del juego, algo que, como dice Mauricio García y que también se expone en el libro *Libertad Dirigida*, de Víctor Navarro, es algo que los desarrolladores tienen muy en cuenta a la hora de crear escenarios, tratando de llamar la atención del jugador para que se dirija al destino deseado.

Durante el estudio de estos temas, podemos comprobar como, efectivamente, los videojuegos que había propuesto como ejemplos del fenómeno, salen a colación tanto en artículos relacionados con el tema como en las entrevistas con los expertos. No obstante, también caben mencionar otros títulos que han sonado durante la realización del documental, como *Portal* (2007) o *Virginia* (2016), juegos que tienen en común el ser títulos de menor presupuesto y aspiraciones que el resto de los títulos. *Portal*, por ejemplo, apareció como un *bonus* en una recopilación de videojuegos del estudio *Valve*, algo así como una demo experimental como elemento de fidelización por comprar *The Orange Box* (2007), mientras que *Virginia* es un título independiente creado por el estudio *Variable State*. Esto nos da una pista bastante importante con respecto a la evolución del lenguaje de los videojuegos, y es que el camino se encuentra en la experimentación y, siguiendo con las referencias al cine, es como si el videojuego estuviera ahora pasando también por su etapa de *Nouvelle vague*, lo cual es bastante importante, sobre todo remarcando el hecho que comento en las conclusiones del documental, y es que siempre se dice que el videojuego aún no ha pasado por su “momento *Ciudadano Kane*”.

Con todo esto, tal y como concluyo en el propio documental, se puede llegar a la conclusión de que el videojuego, como dice el profesor Navarrete, *se ha desviado* del cine, no desmarcándose precisamente, pero sí tomando un nuevo camino paralelo, donde ya no es necesario comparar constantemente a un medio con otro, pero donde sí surgen puntos de conexión importantes al ser ambos medios expresados con imágenes en movimiento, solo que uno siendo interactivo y otro no. La interactividad, así, junto con la gran dependencia del digital, son los factores que están haciendo que el videojuego evolucione, haciendo irrelevante ese “momento *Ciudadano Kane*”, ya que renegando de estas comparaciones, es como el videojuego puede llegar a evolucionar realmente, aunque aún quede un largo camino por recorrer para que esto ocurra.

### 13. BIBLIOGRAFÍA

Arjoranta, J. (2015). Narrative Tools for Games: Focalization, Granularity, and the Mode of Narration in Games. *Games and Culture*, 1–22. <https://doi.org/10.1177/1555412015596271>

Bittanti, M. (2003). The Technoludic Film: Images of Video Games in Movies. *Entertainment Computing*, 307–312. [https://doi.org/10.1007/978-0-387-35660-0\\_65](https://doi.org/10.1007/978-0-387-35660-0_65)

Bort, I., García, S., & Martín, M. (Eds.). (2011). *IV Congreso internacional sobre análisis fílmico: nuevas tendencias e hibridaciones de los discursos audiovisuales en la cultura digital contemporánea*. Ciencias Sociales de Madrid.

Davidson, D. (2009). *Well Played 1.0: Video Games, Value and Meaning*. ETC Press.

Gurevitch, L. (2010, 22 marzo). The Cinemas of Transactions: The Exchangeable Currency of the Digital Attraction. *Television & New Media*, 11(5), 367–385. <https://doi.org/10.1177/1527476410361726>

Lasse, L. J. (2017). Play and Gameful Movies: The Ludification of Modern Cinema. *Games and Culture*, 14, 455–477. <https://doi.org/10.1177/1555412017700601>

Legget, M. (2003, 1 diciembre). Interactive States: Cinema and Digital Media. *Convergence*, 9(4), 27–35. <https://doi.org/10.1177/135485650300900403>

Misek, R. (2020). ‘Real-Time’ virtual reality and the limits of immersion. *Screen*, 61(4), 615–624. <https://doi.org/10.1093/screen/hjaa058>

Navarro, V. (2013). *Libertad dirigida: Análisis formal del videojuego como sistema, su estructura y su avataridad* [Tesis de doctorado, Universitat Rovira I Virgili]. Tesinred.

Navarro, V. (2016). *Libertad dirigida: Una gramática del análisis y diseño de videojuegos* (1.<sup>a</sup> ed.). Asociación Shangrila Textos Aparte.

Planells, A. (2011). Usos sociales y analogías estéticas. El cine primitivo y el nacimiento de los videojuegos. *Telos*, 88, 46–59. <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=ULzHCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA59&>



dq=telos+88&ots=n5r5wnKEtT&sig=rse-dMPfrloo1xhIg-2VRI1-  
pvo#v=onepage&q=telos%2088&f=false

Recuber, T. (2007, 1 agosto). Inmersión Cinema: The Rationalization and Reenchantment of Cinematic Space. *Space and Culture*, 10(3), 315–330. <https://doi.org/10.1177/1206331207304352>

Spielmann, Y. (2000, 1 junio). Visual Forms of Representation and Simulation: A Study of Chris Marker's Level 5. *Convergence*, 6(2), 18–40. <https://doi.org/10.1177/135485650000600203>

Villalobos, J. M. (2014). *Cine y videojuegos: un diálogo transversal* (1ª ed., 1ª imp. ed.). Héroes de papel.