

The background of the cover is a photograph of a library with rows of bookshelves filled with books. Several light bulbs are hanging from the ceiling, some of which are illuminated, creating a warm, ambient glow. The entire image is overlaid with a semi-transparent blue filter.

La comunicación a la vanguardia. Tendencias, métodos y perspectivas

Coordinadoras
Nuria Sánchez-Gey
María Luisa Cárdenas-Rica

 EDITORIAL
fragua
MADRID MMXXI

LA COMUNICACIÓN A LA VANGUARDIA.
TENDENCIAS, MÉTODOS Y PERSPECTIVAS

LA COMUNICACIÓN A LA VANGUARDIA.
TENDENCIAS, MÉTODOS Y PERSPECTIVAS

Coordinadoras

Nuria Sánchez-Gey
María Luisa Cárdenas-Rica

 EDITORIAL
fragua

MADRID MMXXI

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos sin el permiso y por escrito del Editor y del Autor.

Director de la Colección: Ignacio Muñoz Maestre

Título: La comunicación a la vanguardia. Tendencias, métodos y perspectivas

© EDITORIAL FRAGUA

C/ Andrés Mellado, 64.

28015-MADRID

TEL. 915-491-806/ 915-442-297

E-MAIL: editorial@fragua.es

www.fragua.es

I.S.B.N.: 978-84-7074-899-8 (pdf)

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN. LA COMUNICACIÓN A LA VANGUARDIA. TENDENCIAS, MÉTODOS Y PERSPECTIVAS	25
NURIA SÁNCHEZ-GEY MARÍA LUIS CÁRDENAS-RICA	
CAPÍTULO 01. RUIDO EN LAS REDES SOCIALES (SHARE OF VOICE) COMO PREDICTOR DE RESULTADOS ELECTORALES. ESTUDIO COMPARADO DE LA CAPACIDAD DE PREDICCIÓN DE LAS REDES SOCIALES Y LOS SONDEOS ELECTORALES EN LAS ELECCIONES GENERALES DE ABRIL DE 2019	30
CRISTINA FERNÁNDEZ-ROVIRA SANTIAGO GIRALDO-LUQUE ALESSANDRO BERNARDI	
CAPÍTULO 02. LAS CLAVES DE COMUNICACIÓN DE BARACK OBAMA PARA EL ENTRENAMIENTO EFICAZ DE PORTAVOCES	54
LUISA MARÍA RODRÍGUEZ FIGUEROA	
CAPÍTULO 03. LA IMAGEN DEL JOVEN EN TWITTER COMO OBJETIVO DE PERSUASIÓN EN CAMPAÑAS PRESIDENCIALES	78
DRA. ALICIA NATALI CHAMORRO MUÑOZ ALVARO ACEVEDO-MERLANO MARGARITA QUINTERO-LEÓN ANGIE FONTALVO-ORTIZ	
CAPÍTULO 04. ORGANIZACIONES SOLIDARIAS ANTE LA COMUNICACIÓN DIGITAL.....	109
ESTHER SIMANCAS GONZÁLEZ PEDRO PABLO MARÍN DUEÑAS	
CAPÍTULO 05. COMUNICACIÓN INSTITUCIONAL EN LA UNIVERSIDAD MODERNA: PROPUESTA DE NUEVAS ESTRATEGIAS ADMINISTRATIVAS PARA VINCULAR LA IDENTIDAD CON LA IMAGEN.....	134
JUAN CARLOS FIGUEROO BENÍTEZ FIDEL GONZÁLEZ-QUIÑONES	
CAPÍTULO 06. ANTROPOCIBERNÉTICA:.....	152
¿TIENE SENTIDO SEGUIR HABLANDO DE ANTROPOLOGÍA?	152
RICHARD AYALA ARDILA	

CAPÍTULO 07. LA PERCEPCIÓN SOCIAL DE LOS PARTIDOS POLÍTICOS EN MATERIA LGTBI.....	173
JOSÉ VÁZQUEZ GONZÁLEZ	
CAPÍTULO 08. CIUDADES SOSTENIBLES: LA COMUNICACIÓN DE LOS OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE EN ESPAÑA	194
SARA GARCÍA CABALLERO	
JOSÉ MARÍA HERRANZ DE LA CASA	
ALBA SOLEDAD MOYA RUIZ	
CAPÍTULO 09. POLITICIANS AND NEWS MEDIA IN THE ERA OF SOCIAL MEDIA.....	223
CASANDRA LÓPEZ MARCOS	
CAPÍTULO 10. DE Luchar CONTRA LA CASTA AL GOBIERNO DE COALICIÓN: EVOLUCIÓN DEL DISCURSO TELEVISIVO DE PABLO IGLESIAS, ¿ES TODAVÍA POPULISTA EL LÍDER DE PODEMOS?	240
PABLO GÓMEZ INIESTA	
CAPÍTULO 11. LA COBERTURA EN <i>ABC</i> Y <i>EL PAÍS</i> DE LOS SONDEOS DEL CIS EN CUANTO A LA VALORACIÓN DE LOS PRINCIPALES LÍDERES POLÍTICOS ESPAÑOLES EN EL AÑO 2019.....	258
JUAN CARLOS FIGUEROO BENÍTEZ	
CAPÍTULO 12. GESTACIÓN SUBROGADA: LA VICTORIA DE CIUDADANOS EN LA BATALLA POLÍTICA DE FRAMES	274
JOSÉ VÁZQUEZ GONZÁLEZ	
CAPÍTULO 13	297
CAPÍTULO 13. ANÁLISIS DE LA ESTRATEGIA DE COMUNICACIÓN DE LOS PRINCIPALES LÍDERES POLÍTICOS ANDALUCES EN INSTAGRAM DURANTE EL PRIMER ESTADO DE ALARMA DE 2020	297
JUAN CARLOS FIGUEROO BENÍTEZ	
MARÍA DEL ROCÍO ROMERO RODRÍGUEZ	
CAPÍTULO 14. RETOS DE LA INVESTIGACIÓN SOCIAL Y SU RELACIÓN CON LOS MEDIOS MASIVOS Y LAS INSTITUCIONES	328
ISELA Y. DE PABLO PORRAS	
MANUEL ARMANDO ARANA NAVA	
IRMA PEREA HENZE	
JAVIER CONTRERAS OROZCO	

CAPÍTULO 15. COMUNICACIÓN POLÍTICA 2.0: LA MARCA PERSONAL DE KAMALA HARRIS	347
PILAR VICENTE FERNÁNDEZ	
BELÉN PUEBLA MARTÍNEZ	
MARIO FRANCISCO BENITO CABELLO	
CAPÍTULO 16. PROYECTO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y LA TÉCNICA DAFO COMO HERRAMIENTA DE ELECCIÓN Y DEFENSA EN LA ENSEÑANZA PERIODÍSTICA	
PATRICIA GASCÓN-VERA	
CARMEN MARTA-LAZO	
CAPÍTULO 17. IDENTIDAD DIGITAL Y NARRATIVAS HÍBRIDAS EN PUBLICACIONES EN RED DE JÓVENES NATIVOS DIGITALES.....	399
FERNANDA TUSA	
SANTIAGO TEJEDOR	
LAURA CERVI	
ANA PÉREZ-ESCODA	
CAPÍTULO 18. EL PERIODISMO DE DATOS COMO PROCESO COLABORATIVO DE INNOVACIÓN EN LAS REDACCIONES DE LOS MEDIOS	
LEONARDO LA-ROSA BARROLLETA	
MARÍA TERESA SANDOVAL-MARTÍN	
CAPÍTULO 19. O MOVIMENTO DE ACESSO ABERTO À CIÊNCIA: DESAFIOS E CONTROVÉRSIAS PARA SUA IMPLANTAÇÃO	443
ALESSANDRA DE SOUZA SANTOS	
DÁRCIO COSTA NOGUEIRA JÚNIOR	
MARTA MACEDO KERR PINHEIRO	
LUIZ CLÁUDIO GOMES MAIA	
CAPÍTULO 20. ESTUDIAR Y EJERCER EL PERIODISMO. LA COMUNICACIÓN DIGITAL COMO MEDIO DOCENTE: EL CASO CONCRETO DE LA ASIGNATURA FUNDAMENTOS DE FOTOGRAFÍA Y ESTÉTICA.....	467
MIGUEL ÁNGEL DE SANTIAGO MATEOS	
EMILIANO BLASCO DOÑAMAYOR	

CAPÍTULO 21. FOTOGRAFIA-DOCUMENTO, RECUPERAÇÃO DA INFORMAÇÃO POR ALGORITMOS E O RECONHECIMENTO FACIAL.....	496
DÁRCIO COSTA NOGUEIRA JÚNIOR	
ALESSANDRA DE SOUZA SANTOS	
LUIZ CLÁUDIO GOMES MAIA	
MARTA MACEDO KERR PINHEIRO	
CAPÍTULO 22. FOTOGRAFÍA Y ENGAÑO. ESTUDIO DE CASOS EN MEDIOS DE COMUNICACIÓN	519
DANIEL CABALLO MÉNDEZ	
CAPÍTULO 23. EL APRENDIZAJE TEÓRICO Y PRÁCTICO DEL PERIODISMO AUDIOVISUAL A TRAVÉS DEL CANAL DE YOUTUBE ‘CORTES Y TOTALES’. UN PROYECTO DE INNOVACIÓN DOCENTE BASADO EN LA PARTICIPACIÓN DE LOS ALUMNOS Y EN LA DIFUSIÓN DE CONTENIDOS EN REDES SOCIALES	538
MARIO ALCUDIA BORREGUERO	
ESTHER CERVERA BARRIGA	
CAPÍTULO 24. LOS RIESGOS DEL PERIODISMO NARRATIVO: UN ANÁLISIS SOBRE LAS RELACIONES ENTRE EL PERIODISTA Y SU FUENTE EN EL MOTEL DEL VOYEUR DE GAY TALESE.....	556
ANTONIO CUARTERO	
CAPÍTULO 25. EL PERIODISMO EMPRENDEDOR, LA ALTERNATIVA PARA LOS PROFESIONALES DE LA INFORMACIÓN	577
FRANCISCO SAUCEDO ESPINOSA	
CAPÍTULO 26. PERIODISMO DIGITAL. INFORMACIÓN Y OPINIÓN EN ELMUNDO.ES.....	602
ALBERTO GÓMEZ VAQUERO	
CAPÍTULO 27. LA LECTURA Y LA FORMACIÓN DE PERIODISTAS: UNA DIGITALIZACIÓN CRECIENTE QUE IMPONE LAS BIBLIOTECAS DIGITALES Y LA ACCIÓN DE “INFLUENCERS”	619
FERNANDO RIVAS INOSTROZA	
SERGIO SEPÚLVEDA ASTUDILLO	

CAPÍTULO 28. EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO APLICADO A LA ENSEÑANZA EN COMUNICACIÓN RADIOFÓNICA. UNA EXPERIENCIA DE S-Q-A PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.	634
SARA RUIZ GÓMEZ	
CAPÍTULO 29. ANÁLISIS DE LAS CONDICIONES LABORALES PARA COMUNICADORES Y PERIODISTAS EN COLOMBIA	654
CARLOS ANDRÉS URREGO ZULUAGA	
PEDRO FELIPE DÍAZ ARENAS	
CAPÍTULO 30. LOS CONDICIONANTES DE LOS CONTENIDOS MEDIÁTICOS DESDE EL PUNTO DE VISTA DE LOS PROFESIONALES DEL PERIODISMO EN CHIHUAHUA.....	673
IRMA PEREA HENZE	
MANUEL ARMANDO ARANA NAVA	
JAVIER H. CONTRERAS OROZCO	
ISELA Y. DE PABLO PORRAS	
CAPÍTULO 31. DETERMINAR ASPECTOS PARA PROPORCIONAR INFORMACIÓN PERSONAL A LOS USUARIOS DE TECNOLOGÍAS DE IOT.....	691
CARLOS CESAR SANTOS	
JEFFERSON DAVID ARAÚJO SALES	
CAPÍTULO 32. CROWDFUNDING Y SUSCRIPCIÓN EN EL PERIODISMO DIGITAL INDEPENDIENTE: EL CASO DE CTXT	715
ISRAEL V. MÁRQUEZ	
CAPÍTULO 33. CASO DISTRIBBER: LA DECADENCIA DEL INTERMEDIARIO EN LA DISTRIBUCIÓN AUDIOVISUAL DIGITAL ESTADOUNIDENSE	731
GUILLERMO MEJÍAS MARTÍNEZ	
CAPÍTULO 34. AS PESSOAS POSSUEM EXPECTATIVAS REAIS EM MANTER SUA PRIVACIDADE ON-LINE PRESERVADA?	748
CARLOS CESAR SANTOS	
CAPÍTULO 35. RTVE, VOLVER A EMPEZAR	767
FERNANDO GARCÍA CHAMIZO	
OLIVER CARRERO MÁRQUEZ	
LIDIA LÓPEZ MENA	

CAPÍTULO 36. COMUNICACIÓN CORPORATIVA, UN INTANGIBLE DE ALTO IMPACTO.....	790
MARGARITA QUINTERO-LEÓN	
CAPÍTULO 37. <i>YOUTUBERS</i> EN ESPAÑA FRENTE A EUROPA: VENTAJAS DEL MERCADO CULTURAL GLOBAL PARA LOS CREADORES DE CONTENIDO EN ESPAÑOL.....	814
JOSÉ PATRICIO PÉREZ RUFÍ	
CAPÍTULO 38. LA GESTIÓN DE LA COMUNICACIÓN INSTITUCIONAL DE LAS <i>STARTUPS</i> DE SEVILLA: UNA MIRADA DESDE LAS PLATAFORMAS DIGITALES DE LAS ACELERADORAS DE EMPRESAS	833
DOCTORANDA GLADYS ARLETTE CORONA-LEÓN	
DOCTORANDO JAÏR ESQUIAQUI BUELVAS	
ROSALBA MANCINAS-CHÁVEZ	
CAPÍTULO 39. CIBERESPACIO COMUNICACIÓN SOCIALIDAD CONECTIVIDAD	868
LUCA BENVENGA	
CAPÍTULO 40. ¿CUÁNDO EMPEZARÁ A CONSIDERARSE TELEVISIÓN A LAS PLATAFORMAS STREAMING EN ESPAÑA?	886
FERNANDO GARCÍA CHAMIZO	
CAPÍTULO 41. FRAGMENTACIÓN Y LIQUIDEZ DEL LOGOTIPO UN MODELO TAXONÓMICO PARA EL ESTUDIO DE IDENTIDADES VISUALES DINÁMICAS DESDE LA TÉCNICA HASTA SU TIPOLOGÍA....	897
ANDREA BERTOLA GARBELLINI	
PABLO MARTÍN RAMALLAL	
CAPÍTULO 42. CREACIÓN DE MARCAS PARA PEQUEÑOS TERRITORIOS: COSTA DA MORTE – TERRA ATLÁNTICA.....	936
CARMEN MÁIZ BAR	
CAPÍTULO 43. PROFESIONALIZACIÓN DEL BRANDING Y LA GESTIÓN DE MARCAS EN LOS CLUBES DE LA LIGA. EL CASO DEL SEVILLA F.C.	956
SANTIAGO MAYORGA ESCALADA	
CAPÍTULO 44. STREAMING EN DIRECTO EN YOUTUBE: USOS Y USUARIOS DE YOUTUBE LIVE EN LA VERSIÓN PARA APP Y PARA ESCRITORIO	979
JOSÉ PATRICIO PÉREZ RUFÍ	

CAPÍTULO 45. UNA APROXIMACIÓN A LA EXPERIENCIA DE USUARIO EN LOS PREMIOS DE PERIODISMO DE DATOS 2020.....	1003
ALBA CÓRDOBA-CABÚS	
ÁLVARO LÓPEZ-MARTÍN	
CAPÍTULO 46. IS THERE A MAGIC POTION FOR ETERNAL BUSINESS SUCCESS?	1021
GEMA LÓPEZ, PHD	
CELIA RANGEL, PHD	
CAPÍTULO 47. ESTRUCTURA DE LA INFORMACIÓN E HISTORIA DEL PERIODISMO. UNA SIMBIOSIS NECESARIA.....	1053
DANIEL MOYA LÓPEZ	
ELIANA HERRERA HUÉRFANO	
CAPÍTULO 48. LA INCIDENCIA DE LA COVID-19 EN EL ECOSISTEMA DE LA COMUNICACIÓN EN ESPAÑA.....	1080
DRA. ANA SEGURA-ANAYA	
ISABEL INIESTA-ALEMÁN	
ANA MANCHO DE LA IGLESIA	
CAPÍTULO 49. LA ACCIÓN SOCIAL EFECTIVA DE LA SOCIEDAD CIVIL ORGANIZADA EN LATINOAMÉRICA. CASO DEL DEPARTAMENTO DEL QUINDÍO	1108
DAMARIS RAMÍREZ BERNATE	
PEDRO FELIPE DÍAZ ARENAS	
LUCÍA PATRICIA CARRILLO VELÁZQUEZ	
CAPÍTULO 50. DESCRIPTORES DE LAS NUEVAS TENDENCIAS DE INVESTIGACIÓN EN COMUNICACIÓN EN EL CONTEXTO DE LA MODERNIDAD LÍQUIDA.....	1129
MARÍA NIEVES CORRAL REY	
CAPÍTULO 51. LA INFOGRAFÍA COMO HERRAMIENTA EXPLICATIVA PARA EL ANÁLISIS DE DATOS EN EL PERIODISMO. EL CASO DE DATADISTA	1147
RAÚL SEQUERA DÍAZ	
M ^a LUISA CÁRDENAS RICA	
CAPÍTULO 52. TRANSEXUALIDAD Y MASS MEDIA RESEARCH: UN ANÁLISIS BIBLIOMÉTRICO (1998-2019).....	1171
RUBÉN OLVEIRA-ARAUJO	

CAPÍTULO 53. LA GESTIÓN DE LA RADIO POR INTERNET DE ECUADOR.....	1190
LOURDES KATHERINE QUEZADA LOAIZA HERNÁN ANTONIO YAGUANA ROMERO ISIDRO MARÍN-GUTIÉRREZ	
CAPÍTULO 54. MOVIMIENTOS SOCIALES EN LAS REDES: UNA FORMA DIFERENTE DE ACTIVISMO.....	1212
DMARIA DE LAS MERCEDES PORTILLA LUJA	
CAPÍTULO 55. CONTEXTS, CHALLENGES AND COMMUNICATION TRENDS IN THE INTERNATIONALIZATION OF HIGHER EDUCATION: A SYSTEMATIZED REVIEW.....	1222
ERIKA MARISOL RUIZ-CASTILLO	
CAPÍTULO 56. PROYECTO DE VANGUARDIA EN EL ANÁLISIS DE LA COMUNICACIÓN Y LA PARTICIPACIÓN EN LA ESFERA PÚBLICA DIGITAL.....	1271
BELÉN CASAS-MAS	
CAPÍTULO 57. ANÁLISIS DEL MENSAJE MEDIOAMBIENTAL. UNA APLICACIÓN DE LA NEUROCIENCIA.....	1292
DIEGO GÓMEZ-CARMONA RAFAEL CANO TENORIO PEDRO PABLO MARÍN DUEÑAS	
CAPÍTULO 58. EVALUACIÓN DE LA CALIDAD CIENTÍFICA: LAS REVISTAS ACADÉMICAS ESPAÑOLAS DE COMUNICACIÓN	1317
DMARÍA NIEVES CORRAL REY	
CAPÍTULO 59. EL DISPOSITIVO POÉTICO-CIENTÍFICO COMPLEJO COMO COMPONENTE FUNDAMENTAL DEL MP-CC: FUNCIÓN Y DISEÑO. PROPUESTA DE DP-CC DIRIGIDO AL ÁMBITO DE LA COMUNICACIÓN	1336
FRANCISCO-JAVIER MARTÍN-LÓPEZ	
CAPÍTULO 60. PROPUESTA TEÓRICO-METODOLÓGICA: ENFOQUE, MÉTODO, LENGUAJE, COMUNICACIÓN Y CONOCIMIENTO/SABIDURÍA POÉTICO-CIENTÍFICO COMPLEJOS	1356
FRANCISCO-JAVIER MARTÍN-LÓPEZ	

CAPÍTULO 61. MÉTODOS PARTICIPATIVOS PARA COMUNICACIÓN CIENTÍFICA EN ZONAS RURALES	1386
ADILSON RODRIGUES DA NÓBREGA	
RICARDO MOURA BRAGA CAVALCANTE	
 CAPÍTULO 62. LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL EN LAS INSTITUCIONES SANITARIAS. EL USO DE YOUTUBE EN LOS INSTITUTOS DE INVESTIGACIÓN BIOSANITARIA EN ESPAÑA.....	 1406
JAVIER ALMELA-BAEZA	
ANTONIO PÉREZ-MANZANO	
ADRIÁN BONACHE-IBÁÑEZ	
 CAPÍTULO 63. MODELO (Y PROCESO) DE COMUNICACIÓN POÉTICO-CIENTÍFICO COMPLEJO	 1421
FRANCISCO-JAVIER MARTÍN-LÓPEZ	
 CAPÍTULO 64. DESARROLLO E IMPULSO DE LA COMUNICACIÓN CIENTÍFICA DESDE LA INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN RESPONSABLE EN SALUD.....	 1448
SANDRA LEAL GONZÁLEZ	
DAVID JOSÉ SÁNCHEZ PARDO	
FRANCISCO JÓDAR SÁNCHEZ	
 CAPÍTULO 65. COMUNICACIÓN UNIVERSITARIA DURANTE LA PANDEMIA: UNA OPORTUNIDAD PARA LA COMUNICACIÓN CIENTÍFICA. EL CASO DE LAS UNIVERSIDADES VALENCIANAS	 1465
FRANCISCO FERNÁNDEZ BELTRÁN	
ROSANA SANAHUJA SANAHUJA	
MARIA JOSEP PICÓ GARCÉS	
 CAPÍTULO 66. CIÊNCIA NO YOUTUBE - UMA ANÁLISE DA ABRANGÊNCIA DOS CANAIS DE CIÊNCIA BRASILEIROS NO MAIOR ECOSISTEMA DE VÍDEOS ONLINE DO MUNDO	 1482
HENRIQUE E. C. FRANÇA	
 CAPÍTULO 67. EDICIÓN ACADÉMICA DIGITAL Y PROCESOS DE EVALUACIÓN EN EL TERRITORIO DE LAS HUMANIDADES DIGITAL.....	 1508
JAVIER FÉLIX MERCHÁN SÁNCHEZ-JARA	
DANIEL ESCANDELL MONTIEL	

CAPÍTULO 68. LAS UNIDADES DE CULTURA CIENTÍFICA COMO NODOS DE COMUNICACIÓN Y DIVULGACIÓN DE LA CIENCIA: EL CASO DE LA UCC DE LA UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID	1530
ROSA MECHA LÓPEZ	
CAPÍTULO 69. THE MODEL OF ENGAGEMENT IN THE COMMUNICATION OF SCIENCE: A CASE OF STUDY	1551
JOSÉ LUIS VALHONDO-CREGO	
CAPÍTULO 70. LA INFOGRAFÍA INTERACTIVA EN EL PERIODISMO ESPECIALIZADO EN SALUD EN LA PRENSA DIGITAL: "UN SALÓN, UN BAR Y UNA CLASE" DEL DIARIO EL PAÍS	1573
MARÍA PURIFICACIÓN SUBIRES MANCERA	
CAPÍTULO 71. "PONTE BATA", UN EJEMPLO DEL USO DE YOUTUBE PARA LA DIVULGACIÓN DE LA QUÍMICA	1584
JOSEP DURAN CARPINTERO AYTHAMI SOTO RODRÍGUEZ	
CAPÍTULO 72. ESTUDIO DE IMAGEN PUBLICADA SOBRE EL DESARROLLO CIENTÍFICO Y TECNOLÓGICO DE LA UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL, ECUADOR.....	1602
IRENE TRELLES RODRÍGUEZ CINTHYA HENRÍQUEZ MOLINA	
CAPÍTULO 73. RECIFES DE CORAIS EM REALIDADE AUMENTADA: UMA EXPERIÊNCIA EM COMUNICAÇÃO DA CIÊNCIA	1629
CHRISTINNE COSTA ELOY HENRIQUE E. C. FRANÇA	
CAPÍTULO 74. REVISIÓN DE REVISIONES SISTEMÁTICAS EN ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA: IMPLICACIONES PARA LA EDUCOMUNICACIÓN	1640
CELIA CAMILLI TRUJILLO MAX RÖMER PIERETTI	

CAPÍTULO 75. LA EVOLUCIÓN DEL APRENDIZAJE A TRAVÉS DE LOS MEDIOS: PUBLICIDAD, COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PERIODISMO COMO BASE DE LA EDUCOMUNICACIÓN.....	1664
RODRIGO ELÍAS ZAMBRANO	
NURIA SÁNCHEZ-GEY VALENZUELA	
ARANTXA ROMÁN SAN MIGUEL	
CAPÍTULO 76. ¿NECESITAN LOS FUTUROS DOCENTES POTENCIAR SU ALFABETIZACIÓN CIENTÍFICA PARA ELIMINAR ERRORES CONCEPTUALES?.....	1676
ALBERTO MEMBRILLO DEL POZO	
SEBASTIÁN RUBIO GARCÍA	
MANUEL MORA MÁRQUEZ	
JOSÉ JOAQUÍN RAMOS MIRAS	
CAPÍTULO 77. CONSUMO MEDIÁTICO EN INTERNET DE LOS ADOLESCENTES DE LA GENERACIÓN Z EN LA PROVINCIA DE SEVILLA.....	1695
INMACULADA MARTÍN HERRERA	
ALBA MERINO CAJARAVILLE	
CAPÍTULO 78. HÁBITOS DE USO DE INTERNET EN TIEMPOS DE PANDEMIA. UN ESTUDIO COMPARATIVO A PARTIR DE LA ENCUESTA SOBRE EQUIPAMIENTO Y USO DE TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN LOS HOGARES DEL INE	1719
MARÍA PURIFICACIÓN SUBIRES MANCERA	
CAPÍTULO 79. LAS REDES SOCIALES COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA: ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA Y EDUCACIÓN SOCIAL	1748
ALBA TORREGO GONZÁLEZ	
CAPÍTULO 80. EL ENTRETENIMIENTO EN EL PANORAMA TELEVISIVO ACTUAL: ANÁLISIS DE LOS PROGRAMAS EN TELEVISIÓN ESPAÑOLA Y ANTENA 3.....	1768
AURORA FORTEZA MARTÍNEZ	
CAPÍTULO 81. ¿QUÉ REALIDAD SE OFRECE A LOS JÓVENES EN LAS SERIES? ESTUDIO DE ÉLITE, BABY Y SEX EDUCATION	1786
AURORA FORTEZA MARTÍNEZ	

CAPÍTULO 82. DIFICULTADES DEL ABORDAJE DE LAS SOFT SKILLS DESDE LA ENSEÑANZA DE FORMACIÓN LABORAL ONLINE.....	1802
ADRIÁN BONACHE-IBÁÑEZ	
ANTONIO PÉREZ-MANZANO	
JAVIER ALMELA-BAEZA	
CAPÍTULO 83. LA EDUCACIÓN EN MEDIOS/ENCINE, LA COMPETENCIA ESPIRITUAL Y EL DIÁLOGO	1822
PATRICIA ELISABETH CORTÉS GORDILLO	
CAPÍTULO 84. ANÁLISIS DEL IMPACTO DE UNA CAMPAÑA PUBLICITARIA CONTRA LA VIOLENCIA DE GÉNERO EN ADOLESCENTES DE DISTINTOS ÁMBITOS DE ESTUDIO	1834
IVÁN QUINTERO-RODRÍGUEZ	
CAPÍTULO 85. RETOS PEDAGÓGICOS EN EL APRENDIZAJE DE HABILIDADES COMUNICATIVAS. NUEVAS PRÁCTICAS DOCENTES PARA NUEVOS TIEMPOS	1853
LUCIA BALLESTEROS-AGUAYO	
ANTONIA ISABEL NOGALES-BOCIO	
CAPÍTULO 86. EL DEBATE TELEVISIVO: DE LA INFORMACIÓN AL ESPECTÁCULO.....	1873
JOSÉ MARÍA GALINDO PÉREZ	
CAPÍTULO 87. @MUNDODEPORTIVO: INVISIBILIZACIÓN DE LAS DEPORTISTAS DURANTE EL ÚLTIMO AÑO OLÍMPICO.....	1892
ALBA ADÁ-LAMEIRAS	
CAPÍTULO 88. EL IDEAL MATERNO COMO INDICADOR DE SEXISMO EN LAS PELÍCULAS INFANTILES	1910
CARMEN DE LA MATA AGUDO	
ELISA PALENZUELA SÁNCHEZ	
CAPÍTULO 89. LA CONSTRUCCIÓN DEL MITO: LA MUERTE DE SALAZAR EN LA PRENSA PORTUGUESA Y ESPAÑOLA.....	1928
HELENA LIMA	
CLARA SANZ-HERNANDO	

CAPÍTULO 90. LA IMPORTANCIA DE LAS HERRAMIENTAS INFORMATIVAS PARA EL CAMBIO SOCIAL Y DESDE LA SOCIEDAD EN CUESTIONES DE MIGRACIÓN Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN. REPENSANDO EL CASO DEL PROYECTO RESPECT WORDS	1949
ARIET CASTILLO FERNÁNDEZ	
CAPÍTULO 91. IMPARCIALIDAD PERIODÍSTICA. ANÁLISIS DE FUENTES EN MEDIOS DE COMUNICACIÓN MANIZALEÑOS.....	1965
SARAH RODRÍGUEZ JARAMILLO	
CARLOS ANDRÉS URREGO ZULUAGA	
CAPÍTULO 92. EL SESGO IDEOLÓGICO EN LA COBERTURA DEL BREXIT EN LA PRENSA DIGITAL ESPAÑOLA.....	1981
ÁLVARO RAMOS RUIZ	
CAPÍTULO 93. SERIE DOCUMENTAL: EL NUEVO DOCUMENTAL PERIODÍSTICO EN LA ERA NETFLIX	1998
MANUEL BLANCO PÉREZ	
CAPÍTULO 94. TWITTER, UNA HERRAMIENTA ESTRATÉGICA PARA LA CONSTRUCCIÓN DE PERFILES DE LIDERAZGO DE EJECUTIVOS DE GRANDES EMPRESAS	2013
LUISA MARÍA RODRÍGUEZ FIGUEROA	
CAPÍTULO 95. EL PROSUMIDOR COMO PRESCRIPTOR. <i>GOODREADS</i> COMO ALTERNATIVA A LA CRÍTICA ESPECIALIZADA.....	2029
ALBA DIEZ-GRACIA	
CAPÍTULO 96. GREEN ENERGY IN THE LIGHT OF METAPHORS AND METONYMIA IN ENVIRONMENTAL SUSTAINABILITY DISCOURSES	2049
PRISCILLA CHANTAL DUARTE SILVA	
CAPÍTULO 97. A STUDY OF THE DIFFERENCES BETWEEN CHINESE AND FOREIGN ORAL EXPRESSIONS IN SPEECH. TAKE TED TALKS AND “YI XI” TALKS AS EXAMPLE	2073
YINGHUI YANG	

CAPÍTULO 98. CREACIONES DE IMAGINARIOS SOCIALES Y REPRESENTACIONES SOCIALES DE DOS FIESTAS PATRIMONIALES EN LA PRENSA ONLINE: LAS FALLAS DE VALENCIA (ESPAÑA) Y EL CARNAVAL DE GRANVILLE (FRANCIA).....	2085
SEBASTIÁN-ALBERTO LONGHI-HEREDIA	
CAPÍTULO 99. IMAGINARIO MEDIÁTICO DEL POSACUERDO PRODUCIDO POR LA REVISTA SEMANA EN COLOMBIA.....	2109
PEDRO FELIPE DÍAZ ARENAS	
PAULO CÉSAR RAMOS PAZ	
CAPÍTULO 100. LA INFORMACIÓN DE COVID-19 EN LAS CUENTAS DE YOUTUBE DE LAS UNIVERSIDADES ANDINAS	2127
ABEL SUING	
CAPÍTULO 101. LAS FAKE NEWS EN LOS MEDIOS IMPRESOS DURANTE LA PANDEMIA POR LA COVID-19. LOS REMEDIOS FALSOS DURANTE EL ESTADO DE ALARMA.....	2147
ARÁNZAZU ROMÁN SAN MIGUEL	
NURIA SÁNCHEZ-GEY VALENZUELA	
RODRIGO ELÍAS ZAMBRANO	
CAPÍTULO 102. DE LA PARTICIPACIÓN A LA INFLUENCIA. SESGOS ALGORÍTMICOS Y DE GÉNERO EN	2167
EL PODCASTING ESPAÑOL.....	2167
DAVID GARCÍA-MARÍN	
CAPÍTULO 103. TRATAMIENTO DE LA MUJER ADULTA MAYOR EN LAS TELENOVELAS, UNA PROPUESTA DESDE EL EDUENTRETENIMIENTO	2190
MARTHA ESTELA PÉREZ ²¹⁹⁰	
SANDRA LEAL LARRARTE	
LILIA INÉS LÓPEZ ²¹⁹⁰	
CAPÍTULO 104. ANÁLISIS NARRATOLÓGICO Y SEMÁNTICO DE <i>AVENGERS: INFINITY WAR</i> : UNA VISIÓN SOBRE EL NUEVO CINE DE ENTRETENIMIENTO	2206
VÍCTOR ÁLVAREZ RODRÍGUEZ	
CAPÍTULO 105. EL DISEÑO DEL COLOR Y LAS EMOCIONES.....	2228
EN EL CINE.....	2228
H. J. LEONARD	
CELIA ANDREU-SÁNCHEZ	

CAPÍTULO 106. CINE, ÉTICA PERIODÍSTICA Y EMPRESA INFORMATIVA: PERIODISTAS FRENTE AL MERCADO DE LA INFORMACIÓN	2252
CARLOS SERRANO MARTÍN	
ISAAC LÓPEZ REDONDO	
LUISA GRACIELA ARAMBURU MONCADA	
CAPÍTULO 107. RESENTMENT AGAINST NEOLIBERALS ELITES IN THE SOCIETY OF SPECTACLE: THE CASE OF INHUMAN RESOURCES.....	2273
JOSÉ LUIS VALHONDO-CREGO	
CAPÍTULO 108. HUMOR BOOMERANG, LA MÚSICA RAP COMO RECURSO EN LA TELEVISIÓN ESPAÑOLA.....	2290
CELESTE MARTÍN JUAN	
CAPÍTULO 109. REVISIÓN DOCUMENTAL DE LA INVESTIGACIÓN TELEVISIVA EN ESPAÑA Y SUS ADJETIVOS. DE “CAJA TONTA”, “LISTA” O “MÁGICA” A LA TELEVISIÓN MULTIMEDIÁTICA	2306
PATRICIA GASCÓN-VERA	
CAPÍTULO 110. LA COBERTURA DE LA CORRUPCIÓN POLÍTICA EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN.....	2331
ROSA BERGANZA ²³³¹	
BEATRIZ HERRERO-JIMÉNEZ	
MARÍA VICTORIA CAMPOS ZABALA	
ALEXANDRA M ^a SANDULESCU BUDEA	
CAPÍTULO 111. EL CONTENIDO MEDIÁTICO EN SIRIA: LA CARICATURA COMO HERRAMIENTA COMUNICATIVA	2355
SALUD ADELAIDA FLORES BORJABAD	
CAPÍTULO 112. WIKILEAKS EN LA PRENSA: ANÁLISIS DE CONTENIDO DEL ‘CABLEGATE’.....	2380
ALBERTO QUIAN	
CAPÍTULO 113. EL USO DE INSTAGRAM POR PARTE DE LOS CENTROS DE ESTUDIANTES CHILENOS DE PERIODISMO ENTRE 2019 Y 2020.....	2408
DANIEL AVENDAÑO CANEO	

CAPÍTULO 114. LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA COMUNICACIÓN Y LA METAFÍSICA LA TECNO-PREDICACIÓN Y LA CONSTRUCCIÓN DEL SIGNIFICADO SOBRE EL MUNDO METAFÍSICO	2422
MOHAMED EL MOUDEN EL MOUDEN	
CAPÍTULO 115. ORÍGENES DE LA CRÍTICA PERIODÍSTICA EN LA PRENSA ESPECIALIZADA EN VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA. EL CASO DE LA REVISTA ZX.....	2447
ISAAC LÓPEZ REDONDO	
CARLOS SERRANO MARTÍN	
LUISA GRACIELA ARAMBURÚ MONCADA	
CAPÍTULO 116. ANALYSIS OF THE HOST’S SUBSTITUTION SENSE IN TOURISM PROGRAMS	2468
YINGHUI YANG	
CAPÍTULO 117. LOS ALBORES DE LA INFOGRAFÍA EN LA PRENSA ESPAÑOLA: “FARO DE VIGO”	2483
MARÍA BELÉN CARRACEDO GONZÁLEZ	
CAPÍTULO 118. ARGUMENTATION AND MULTIMODALITY: AN ANALYSIS OF SUSTAINABILITY AND BREAKING OF IRON ORE WASTE DAMS	2510
PRISCILLA CHANTAL DUARTE SILVA	
CAPÍTULO 119. REFUERZO DEL POSICIONAMIENTO DE MARCA EN PLENA PANDEMIA POR COVID-19: CASO NIKE	2533
SANTIAGO MAYORGA ESCALADA	
CAPÍTULO 120. SITUACIÓN DEL SECTOR PUBLICITARIO ESPAÑOL DURANTE EL CONFINAMIENTO POR COVID-19.....	2555
SANTIAGO MAYORGA ESCALADA	
CAPÍTULO 121. EVENTOS ONLINE Y COVID19: TENDENCIAS Y OPORTUNIDADES EN UNA NUEVA ETAPA	2576
DIANA RUBIO CALERO	
DANIEL DELMÁS MARTÍN	
CAPÍTULO 122. EL MINISTERIO DEL TIEMPO:.....	2593
DE LA FICCIÓN A LA REALIDAD.....	2593
VÍCTOR ÁLVAREZ RODRÍGUEZ	

CAPÍTULO 123. DE LA PANTALLA AL QUIOSCO:.....	2612
EL PRODUCT PLACEMENT INVERSO COMO HERRAMIENTA PUBLICITARIA DE YO SOY BEA.....	2612
VÍCTOR ÁLVAREZ RODRÍGUEZ	
CAPÍTULO 124. DE LA PUBLICIDAD SOCIAL A LA PUBLICIDAD DE CONCIENCIACIÓN: LAS PREOCUPACIONES SOCIALES EN LOS CONTENIDOS PUBLICITARIOS	2629
JOSÉ RODRÍGUEZ TERCEÑO CARLOTA MERA ILLESCAS	
CAPÍTULO 125. LA PROMOCIÓN DE VENTAS DIGITAL COMO ESTRATEGIA COMERCIAL: DEL POINT OF SALE AL CONSUMIDOR COMO VARIABLE DEL MARKETING MIX EN TIEMPOS DE SOCIAL MEDIA	2642
GLORIA JIMÉNEZ-MARÍN RODRIGO ELÍAS ZAMBRANO ELENA BELLIDO-PÉREZ	
CAPÍTULO 126. LA REALIDAD VIRTUAL COMO INSTRUMENTO DE <i>ADVERTAINMENT</i> PARA LA PUBLICIDAD TRANSMEDIA	2661
PABLO MARTÍN RAMALLAL ANDREA BERTOLA GARBELLINI	
CAPÍTULO 127. <i>POSTERTAINMENT</i> . UN NUEVO MODELO DE PUBLICIDAD EN LA COMUNICACIÓN MUSICAL. ESTRATEGIAS TRANSMEDIA EN EL <i>BRANDING</i> DE MÚSICA <i>INDIE</i>	2685
ANDREA BERTOLA GARBELLINI	
CAPÍTULO 128. PUBLICIDAD Y VALORES DE MARCA EN LA	2717
OBRA ERÓTICA DE LA ESCRITORA E. L. JAMES.....	2717
PATRICIA COMESAÑA COMESAÑA ANNA MARÍA AMORÓS-PONS	
CAPÍTULO 129. PROTOCOLO: DISPERSIÓN DE SU CONOCIMIENTO EN OTROS CAMPOS	2737
ESTELA BERNAD MONFERRER DIANA RUBIO CALERO DANIEL DELMÁS MARTÍN	
CAPÍTULO 130. LA ESTÉTICA <i>KAWAII</i> APLICADA A LA IMAGEN DE MARCA Y SU INFLUENCIA EN EL <i>NEOJAPONISMO</i> OCCIDENTAL.....	2760
CARLOS ÁLVAREZ BARROSO	

CAPÍTULO 131. LA PUBLICIDAD RECHAZADA. FACTORES QUE CONDICIONAN EL USO DE AD-BLOCKER ENTRE UNIVERSITARIOS.....	2779
<p style="padding-left: 40px;">BELÉN ÁVILA RODRÍGUEZ DE MIER NOEMÍ MARTÍN GARCÍA</p>	
CAPÍTULO 132. LAS CATEGORÍAS PROTOCOLARIAS EMANADAS DE LOS PREMIOS, HONORES Y DISTINCIONES CONCEDIDOS POR EL ESTADO	2800
<p style="padding-left: 40px;">BEGOÑA BUENO FERNÁNDEZ</p>	
CAPÍTULO 133. DE LOS CÓDIGOS REGULADORES DEL PROTOCOLO Y CEREMONIAL UNIVERSITARIO	2827
<p style="padding-left: 40px;">BEGOÑA BUENO FERNÁNDEZ</p>	
CAPÍTULO 134. UNA EXPERIENCIA EN ANÁLISIS DE CONTENIDO DE DEFINICIONES DE PROTOCOLO PROPUESTAS POR PROFESIONALES DEL SECTOR.....	2846
<p style="padding-left: 40px;">DANIEL DELMÁS MARTÍN</p>	
CAPÍTULO 135. ATIVIDADE DE RELAÇÕES PÚBLICAS EM UMA ACADEMIA MILITAR: UM ESTUDO DE CASO	2870
<p style="padding-left: 40px;">DANIELLE MAGIERSKI CLÁUDIO ALVES DE OLIVEIRA JUNIOR GABRIEL DA SILVA CORREA RENAN BARROS DE MORAES</p>	
CAPÍTULO 136. AS REDES SOCIAIS COMO FERRAMENTA DE COMUNICAÇÃO DAS MARCAS: UMA ANÁLISE DOS CONTEÚDOS E FORMATOS DAS PUBLICAÇÕES.....	2895
CAPÍTULO 137. LA HIBRIDACIÓN DE TÉCNICAS DE MICROCELEBRIDAD Y CELEBRIDAD: EL CASO DE C. TANGANA	2910
<p style="padding-left: 40px;">LOURDES GALLARDO HURTADO</p>	
CAPÍTULO 138. LA FUNCIÓN DEL PERSONAJE EN EL VIDEOJUEGO.....	2932
<p style="padding-left: 40px;">RUBÉN CANTOS LEAL (RUBÉN BUREN) DAVID ALONSO URBANO</p>	

CAPÍTULO 139. EL CONSUMO CULTURAL DE VIDEOJUEGOS Y LA CONSTRUCCIÓN DE SUBJETIVIDADES EN HISPANOAMÉRICA ALVARO ACEVEDO-MERLANO JESSICA CHAUX-LIZARAZO	
CAPÍTULO 140. POÉTICA DEL IMAGINARIO EN SHADOW OF THE COLOSSUS: MITOCRÍTICA Y ESPACIO VIDEOLÚDICO.....	2976
JESÚS ALBARRÁN LIGERO	
CAPÍTULO 141. LA REPRESENTACIÓN DEL HORROR VIDEOLÚDICO A TRAVÉS DEL PLANO PRE-RENDERIZADO EN RESIDENT EVIL 2 Y RESIDENT EVIL 2 (REMAKE).....	2999
JESÚS ALBARRÁN LIGERO	
CAPÍTULO 142. TIKTOK COMO VÍA DE PROMULGACIÓN DE LA FE CATÓLICA.....	3018
GRACIELA PADILLA CASTILLO	
CAPÍTULO 143. COMUNICACIÓN DIGITAL ANTE LA CRISIS DEL COVID-19 EN DISTRITOS CULTURALES Y CREATIVOS. EL CASO DEL OUSEBURN VALLEY (NEWCASTLE UPON TYNE, REINO UNIDO).	3036
JENNIFER GARCÍA CARRIZO	
CAPÍTULO 144. ACCESIBILIDAD DE LA TELEVISIÓN DIGITAL PARA PERSONAS CON DISCAPACIDAD SENSORIAL EN MEDELLÍN, COLOMBIA.....	3058
LUIS JORGE ORCASITAS PACHECO LUIS FERNANDO GUTIÉRREZ CANO JOSÉ ORLANDO GÓMEZ SALAZAR	
CAPÍTULO 145. COMUNICAR A TRAVÉS DEL COLOR. ANÁLISIS CROMÁTICO EN EL SERIAL TELEVISIVO	3089
JOAQUÍN DAVID GARRIDO PARRILLA ANTONIO HORNO LÓPEZ	
CAPÍTULO 146. LOS GÉNEROS RADIOFÓNICOS DE FICCIÓN SERIADOS: EL SERIAL Y LA SERIE.....	3111
ELISA ARIAS GARCÍA EMMA RODERO ANTÓN	

CAPÍTULO 147. ESTRATEGIAS CINEMATOGRAFICAS PARA FILMAR CIUDADES: LA FUNCIÓN DEL ESPACIO URBANO EN LA OBRA DE WOODY ALLEN.....	3132
MARTA DE MIGUEL ZAMORA	
CAPÍTULO 148. ELEMENTOS DE CONTEXTO Y TEMÁTICAS REPRESENTATIVAS DE LA COMEDIA NEGRA CINEMATOGRAFICA.....	3151
GALO VÁSCONEZ MERINO	
CAPÍTULO 149. LA POST-TRADUCCIÓN EN LOS DOCUMENTALES DE FOUND-FOOTAGE: EL CASO DE MARÍA CAÑAS	3169
DELFINA SPRATT	
CAPÍTULO 150. EL USO DEL CUENTO Y LA MITOLOGÍA COMO STORYTELLING PARA LAS CAMPAÑAS DE COMUNICACIÓN DE LAS MARCAS DE MODA. EL CASO DE GUCCI Y DIOR	3185
ANA VICENS POVEDA	
CAPÍTULO 151. SONIDOS Y EMOCIONES. LOS AUDIOLOGOS COMO GENERADORES DE MARCAS EMOCIONALES A TRAVÉS DE LA PERCEPCIÓN MULTISENSORIAL	3200
DANNY C. BARBERY MONTOYA	
MARÍA JOSÉ GARCÍA LARGACHA	
IARIANA SORIA LOOR	
CAPÍTULO 152. ANÁLISIS DE CONTENIDO DE LOS DIARIOS <i>EL COMERCIO</i> , <i>EL TELÉGRAFO</i> Y <i>LA HORA</i> SOBRE EL SECUESTRO DEL EQUIPO DEL DIARIO <i>EL COMERCIO</i>	3229
MARÍA DEL CISNE MUÑOZ TANDAZO	
MÓNICA MALDONADO ESPINOSA	
MÓNICA HINOJOSA-BECERRA	
ISIDRO MARÍN-GUTIÉRREZ	
CAPÍTULO 153. EL TRATAMIENTO DE LA ADOLESCENCIA JAPONESA EN SHŌJO KAKUMEI UTENA [少女革命ウテナ(1997)]	3255
CARLOS ÁLVAREZ BARROSO	
MARINA CABALLERO ROSADO	

LA REPRESENTACIÓN DEL HORROR VIDEOLÚDICO A TRAVÉS DEL PLANO PRE-RENDERIZADO EN RESIDENT EVIL 2 Y RESIDENT EVIL 2 (REMAKE)

DR. JESÚS ALBARRÁN LIGERO
Universidad de Sevilla, España

RESUMEN

Los avances en el desarrollo del software propios de las últimas décadas señalan una evolución del paradigma estético-lúdico en el fenómeno del videojuego. Las nuevas consideraciones espaciales y artísticas en el diseño del cibertexto (Aarseth, 1997) han redefinido las posibilidades de la regla y validado la adecuación lúdica a un nuevo marco de percepción usuario-objeto que se traduce a un mayor grado de control del entorno virtual por parte del usuario.

Este artículo aborda un recorrido histórico-estético por el escenario pre-renderizado y sus antecedentes como recurso en el cibertexto, donde se considerará su funcionalidad dentro del subgénero del *survival horror* y se atenderá al contexto de su implementación en el diseño videolúdico. En segundo lugar, esta investigación acomete el análisis arquitectural de la evolución ergódica —lúdica— que supone la variación del escenario pre-renderizado 2D en *Resident Evil 2* (Capcom, 1998) al entorno poligonal 3D propio de *Resident Evil 2 (Remake)* (Capcom, 2019). Analizaremos la experiencia de juego de ambos cibertextos a través del método comparativo, atendiendo al uso de la cámara como aspecto estético-lúdico fundamental, cuya importancia se desprende de la pérdida del plano estático cinematográfico como esencia del *survival horror*.

PALABRAS CLAVE

Cibertexto, *Resident Evil 2*, Fondo pre-renderizado, *survival horror*, Cine.

INTRODUCCIÓN

Desde su nacimiento teórico, el videojuego descansa en un terreno ontológico inestable. Las peculiaridades narrativas del fenómeno y su aparente frontera formal con frecuencia han suscitado el análisis narratológico (Laurel 1991; Murray, 1997) y la identificación de sus atributos

con aquellos fundamentos del cine (Perron, 2018). A pesar de la evidente inadecuación de las esencias cinematográficas con el espacio configurativo propio del videojuego (Aarseth, 1997; Skelinen, 2001; Frasca, 2003, etc.), el trasvase estético, formal y temático se revela incuestionable. A menudo la influencia determinante de otros medios en la arquitectura cibertextual acaba estableciendo las características definitorias ludo-estético-narrativas del artefacto videolúdico. El uso del plano pre-renderizado se presenta como un caso paradigmático de este trasvase intermedial, puesto que este recurso se percibe como una acomodación cinematográfica al espacio videolúdico, y su funcionalidad se encuentra ligada a la esencia ergódica propia del videojuego.

Este estudio pretende ahondar en las relaciones estético-lúdicas del plano pre-renderizado en general, y en los casos de *Resident Evil 2* (Capcom, 1998) y *Resident Evil 2 Remake* (2019) en particular, además de aportar un breve recorrido histórico de este recurso característico del *survival horror*.

1. LA VOLUNTAD DE PROFUNDIDAD EN EL ENTORNO VIDEOLÚDICO

1.1. ANTECEDENTES DEL FONDO PRE-RENDERIZADO: LA PERSPECTIVA ISOMÉTRICA

En un contexto creativo y empresarial marcado por la investigación y el desarrollo de la nueva tecnología 3D, el plano pre-renderizado surge como solución sintética que aúna tridimensionalidad y bidimensionalidad en el espacio videolúdico. Si revisamos la historia reciente del videojuego en busca de un antecedente estético de este recurso, encontraríamos numerosas tentativas de voluntad sintética, pero quizá ninguna de ellas tan significativa y popular como la técnica de la perspectiva isométrica.

Desde el temprano uso de mapas de bits —“sprites”— a finales de los setenta y principios de los ochenta —arcades, Atari 8-bit family (1979), TI-99/4A (1979), Commodore 64 (1982), Nintendo Entertainment System (1983), Amiga (1985)—, el diseño en la estaticidad del espacio cibertextual presenta una voluntad expresa de recrear una sensación de

profundidad y tridimensionalidad en la perspectiva. Títulos como *Solo Flight* (Microprose, 1983), *Star Wars* (Atari, 1983) o la experimentación con gráficos vectoriales (Sinclair Spectrum ZX, 1982) demuestran este anhelo de profundidad a través del diseño de una perspectiva cónica rudimentaria. Conservando este afán de representación frente a las limitaciones técnicas propias del software, los diseñadores de la época con frecuencia optaron por el “modelo de representación isométrica”, una técnica que enmascaraba el espacio fáctico 2D como un entorno 3D funcional y permitía cierta solvencia en los cálculos de programación. En la perspectiva isométrica, el avatar o recurso creado en un mapa de bits bidimensional es percibido por el ojo humano como un objeto tridimensional gracias a la perspectiva $\frac{3}{4}$ o en escorzo. Al proyectarse sobre el plano espacial, los tres ejes que pertenecen a las coordenadas ortogonales (X, Y, Z) forman ángulos iguales de 120° y las dimensiones paralelas que se desprenden de esta figuración se medirán en una misma escala. Los objetos se muestran así con una rotación del punto de vista de 30° ²¹³. Este efecto concede al espacio videolúdico una amplitud solo sugerida, y la falsa inmersión del objeto en un espacio euclideo de posibilidades tridimensionales, puesto que se encuentra dominado por los puntos de referencia en la perspectiva.

El plano isométrico permite la triangulación en el control del avatar, no solo el movimiento horizontal, sino también el desplazamiento de profundidad transversal. El primer título que implementó esta perspectiva fue *Zaxxon* (Sega, 1982), un colorido *shooter* donde el usuario encarnaba a un avión de combate. La falsa sensación de tridimensionalidad permitía el desplazamiento del avatar hacia el fondo del escenario por primera vez en la historia de los videojuegos. Durante los años ochenta, se desarrollaron obras que investigarían las posibilidades de este plano espacial intermedio —*Q*bert* (Gottlieb, 1982), *Blue Max* (Synapse Software,

²¹³ En algunos casos, la inclinación en la rotación del punto de vista variaba levemente dependiendo del videojuego. Con frecuencia, esta perspectiva se elevaba de 30° a $26,6^\circ$, lo que correspondía a una perspectiva “dimétrica” en vez de a una proyección isométrica perfecta. Consideramos videojuegos isométricos a aquellos cibertextos que se han visto influidos de manera determinante por la perspectiva isométrica, más allá de si respetan la perfección numérica de las reglas ortogonales.

1983), *Ant Attack* (Quicksilver, 1983)—. Estas primeras tentativas consideraron la ambigüedad de la perspectiva como detonante lúdico esencial, desvelando nuevas dinámicas de juego basadas en la destreza psicomotriz del usuario. Como recuerda Esteve, la delicada *gameplay* que proponía *Q*bert* se fundaba precisamente en la disposición de su perspectiva isométrica piramidal y en la noción del espacio imaginario que generaba la mente del jugador:

*Q*bert* jugaba con la perspectiva isométrica para crear una sensación de profundidad y además inclinaba los ejes 45 grados para hacer que los saltos de este personaje obligasen al cerebro de los jugadores a reorientarse, ya que una mala dirección en la palanca de mando podía hacer que *Q*Bert* [el avatar del videojuego] se precipitase sin remedio al vacío (Esteve, 2015).

Mientras que la década de los ochenta resultó una tibia toma de contacto en la adecuación de esta perspectiva isométrica, los años noventa supondrían una nueva época dorada para los videojuegos isométricos. La consolidación de un mercado concreto y la proliferación de desarrolladoras de software impulsadas por la domesticación de lo videolúdico —la aparición de internet, el éxito comercial de las consolas de “ocio interactivo” y la operatividad laboral del Personal Computer—, elevaron la calidad y cantidad de videojuegos de perspectiva isométrica.

1.2. LA EVOLUCIÓN DEL SOFTWARE. HACIA EL ENTORNO POLIGONAL: INADECUACIONES Y ANHELOS

Desde principios de los noventa, los avances tecnológicos en modelización detallada de entornos virtuales posibilitaron la implementación de la perspectiva cónica (3D) el entorno videolúdico. Debido a este desarrollo exponencial del software y a las limitadas posibilidades exactas de la perspectiva isométrica, la función espacio-lúdica basada en el desajuste visual del plano isométrico se vería diluida frente a cuestiones puramente formales o estéticas de la perspectiva — *SimCity 2000* (1994), *X-COM* (1994), *Diablo* (1996), *Civilization II* (1996)—. Sin embargo, fue durante esta década que los diseñadores sistematizaron con mayor acierto y eficiencia las herramientas adecuadas para modelar las producciones isométricas. El motor gráfico *Infinity Engine* desarrollado por la

compañía BioWare (1998) supuso un modelo estándar de arquitectura isométrica particularmente idóneo para el diseño de videojuegos de rol en tiempo real —*Baldur's Gate* (BioWare, 1998), *Baldur's Gate: Tales of the Sword Coast* (BioWare, 1999), *Planescape: Torment* (Black Isle Studios, 1999), *Icewind Dale* (Black Isle Studios, 2000)—. A principios del siglo XXI, el diseño del videojuego isométrico experimentará un descenso en popularidad y producción debido a este desarrollo exponencial del software que investigará las capacidades del entorno 3D.

Hemos de subrayar que cuando nos referimos al entorno 3D describimos una técnica concreta de representación del espacio virtual basada en el mapeado de texturas (*texture mapping*) y en las estructuras poligonales que constituye a grandes rasgos los fundamentos básicos de la programación actual en el mundo videolúdico. A mitad de los noventa, las aproximaciones truncadas a la perspectiva 3D o al protoespacio tridimensional —el recurso *Parallax*, el *Modo 7* o el popular *Raycasting*—, dejarán paso a una modelización poligonal que permitirá avances configurativos y visuales. Al igual que los videojuegos de perspectiva isométrica, el plano pre-renderizado buscó acompañar unos gráficos 2D a una lógica visual 3D. Como propuesta estética esencial para la gameplay, este recurso se sitúa en la transición de aquella imposibilidad de espacio euclideo —y por tanto de una libertad de movimiento y control en el plano imaginario— a esta perspectiva cónica completamente poligonal que ya exploraban de manera ortopédica los videojuegos de vanguardia —*Descent* (Parallax Software, 1994), *Tomb Raider* (Eidos Interactive, 1996), *Super Mario 64* (1996), *Crash Bandicoot* (Naughty Dog, 1996)—. En el siguiente apartado estudiaremos los fundamentos de este plano pre-renderizado y su relación con el subgénero conocido como *survival horror*.

2. LA TÉCNICA DEL PRE-RENDERIZADO: HORROR A TRAVÉS DEL PLANO CINEMATOGRAFICO

2.1. LOS FUNDAMENTOS DEL PLANO PRE-RENDERIZADO

Aunque el fondo pre-renderizado comparte con la perspectiva isométrica la conversión de escenarios estáticos en espacios funcionales 3D,

las posibilidades y herramientas de esta técnica difieren significativamente de aquellas propias de la perspectiva isométrica. Al igual que el modelo isométrico, el plano pre-renderizado enmascara una falsa sensación de tridimensionalidad, pero sus esencias se encuentran cercanas a la lógica cinematográfica. El proceso de creación y diseño de este recurso supone una síntesis entre la tecnología tridimensional emergente (personajes y objetos), los fundamentos básicos de la perspectiva (diseño y composición del plano con respecto a los personajes) y la imagen estática 2D. Los desarrolladores diseñaban escenarios 3D empleando un motor gráfico de mayor potencia, y posteriormente se obtenía una captura estática bidimensional de estas detalladas composiciones tridimensionales. Los personajes y enemigos eran los únicos ítems poligonales generados por el motor gráfico de la máquina en tiempo real, y podían desplazarse solo en las inmediaciones marcadas de esta imagen fija en 2D —zonas de movimiento 3D trazadas por el diseñador en el espacio bidimensional—. Aunque resultara ortopédico a nivel de diseño —una ilusión de perspectiva más compleja que aquella isométrica—, el recurso del plano pre-renderizado evitaba la sobreexposición de polígonos generados por el motor gráfico y sus problemas derivados —*popping* (niebla), *stuttering* (lentitud ante la excesiva carga de polígonos), tiempos de carga (capacidad de memoria)—, a la vez que embellecía al detalle el espacio virtual. La naturaleza estática de la imagen resultante de esta captura 2D posibilitaba la visualización de la escena desde cualquier ángulo del espacio, puesto que el ángulo y la posición de la cámara se diseñaba previamente. El escenario pre-renderizado permitía los pros y contras del plano cinematográfico fijo.

2.2. EL NACIMIENTO DEL *SURVIVAL HORROR*

El contexto en el que surge la necesidad del plano pre-renderizado se enmarca en el anhelo de esta investigación del entorno 3D y de la adaptación procedural de un género cinematográfico concreto: el cine de terror. El origen y desarrollo del plano pre-renderizado se encuentran ligados a la evolución del *survival horror*, un subgénero videolúdico en el que los personajes deben sobrevivir en un entorno hostil dominado por fuerzas demoniacas o monstruosas, y donde este aspecto experiencial “is

strongly connected to the combat oriented gameplay” (Weise, 2009, p. 242). Aunque la categoría considerada como *survival horror* se encuentra tradicionalmente ligada al género más amplio del “videojuego de horror” —aquellos títulos que en esencia trasladan la simulación del terror a las dinámicas de juego—, no debemos obviar que el género del horror videolúdico ha suscitado desde sus inicios diversas mecánicas de juego alejadas del enfrentamiento y la acción características del subgénero — *Mystery House* (Roberta Williams & Kent Williams, 1980), *Uninvited* (ICOM Simulation, 1986), *Maniac Mansion* (Ron Gilbert, 1987), *Dark Seed* (Cyberdreams, 1993), *Clock Tower* (Human Entertainment, 1995) (aventura gráfica), *The Lurking Horror* (Dave Lebling, 1987) (ficción interactiva), *Sweet Home* (Capcom, 1989) (rol)—.

Esta voluntad expresa de simulación y supervivencia llevó a la confirmación del *survival horror* como “el [sub]género videolúdico *par excellence*”, por parte de algunos teóricos —(Rouse, 2009, p. 20), (Perron, 2018, p. 1)—. La asunción del subgénero como especialmente adecuado para el fenómeno cibertextual se sustenta en la naturaleza de las dinámicas de juego, puesto que descansan en la acción canónica videolúdica —aquella basada en la acción de matar para poder sobrevivir—, y en el tópico de que sus protagonistas se encuentran inmersos en “their own in a nightmarish game-world and a gamer must therefore also face death alone” (Perron, 2018, p. 1), conformando así una sincronía temática (incluso simbólica) y ergódica con el diseño cibertextual de cualquier juego individual. Los primeros juegos que diseñaron una adaptación procedural moderna de las dinámicas propias del cine o el relato de terror optaron por la minuciosidad y el realismo en los escenarios. Con el lanzamiento de *Alone In the Dark* (Frédéric Raynal, 1992) y más tarde *Resident Evil* (Capcom, 1995), el videojuego de horror se acomodó a una estética particular que marcaría su popularización definitiva y asentaría los estándares del subgénero: la utilización del escenario pre-renderizado. Shinji Mikami, creador del primer videojuego considerado *survival horror* — *Resident Evil*—, ha confirmado en varias ocasiones su preferencia por el entorno poligonal en cuestión de juegos de horror, y su prioridad a la hora de diseñar el primer *Resident Evil* en completo 3D. Las limitaciones técnicas de la época obligaron al joven diseñador a estudiar la tecnología

de *Alone in the Dark*, recreando el recurso del plano pre-renderizado en su primera y ambiciosa obra de supervivencia. En este artículo nos centraremos en el análisis de *Resident Evil 2* (Capcom, 1998), un *survival horror* donde el usuario encarna a Leon Kennedy y Claire Redfield, dos recién llegados a la diabólica localidad de Racoon City. Los protagonistas deberán sobrevivir por todos los medios en una ciudad infestada de zombis, monstruos y criaturas diabólicas mientras resuelven puzzles e investigan las razones de esta crisis apocalíptica desatada por Umbrella, la compañía química responsable del incidente. En el siguiente apartado estudiaremos la funcionalidad e implicaciones del plano pre-renderizado en la dinámica de juego de *Resident Evil 2*.

2.3. EL CINE COMO SUPERVIVENCIA: FUNCIONALIDAD E IMPLICACIONES DEL PLANO PRE-RENDERIZADO EN *RESIDENT EVIL 2*

Como hemos apuntado, desde la concepción teórica del videojuego son habituales los acercamientos formalistas desde la perspectiva de la teoría cinematográfica debido a las similitudes formales entre ambos fenómenos. En el caso del *survival horror*, esta conexión cinematográfica se presenta particularmente elocuente. La incidencia del lenguaje cinematográfico en el horror videolúdico se remonta a la propia gestación del género. *Resident Evil* surge como adaptación del videojuego *Sweet Home* (Capcom, 1989), un *rol horror game* basado en la película de terror homónima dirigida por Kiyoshi Kurosawa. El propio Shinji Mikami ha reconocido explícitamente la influencia de los filmes de George A. Romero, Lucio Fulci (1996a) o Tobe Hooper (2020) como inspiración esencial para modelar la experiencia videolúdica del *survival horror*:

I saw (George) Romero called *Dawn of the Dead* as a Junior High School student, and the image is still burned into my brain. Of course, it was just a movie, and I couldn't do anything to try to recreate it as a game, but it made me daydream about living in a realistic world in which zombies appeared. Like, "What if it was me who was in that situation? Well, I'd do this, and I'd do that..." I've daydreamed like that since I was little and I thought, "Since [*Resident Evil*] is a video game, wouldn't it be possible to recreate that?" Of course, no one wants to actually live in such a world, and get

killed, but with a game it's possible to satisfy your imagination and feel like you're actually experiencing it (1996b)

Esta implicación emocional en la simulación y las convenciones del género desvelan estas conexiones intermediales que se expresan estéticamente a través de la cámara fija pre-renderizada como “plano cinematográfico” en *Resident Evil 2*. Según Thompson, el plano cinematográfico se muestra como “la unidad más pequeña existente en el cine” (Thompson, 2002). El teórico desgrana los fundamentos del plano en 6 elementos:

1. Motivación.
2. Información.
3. Composición y sonido.
4. Ángulo de Cámara.
5. Continuidad.

No es nuestra intención adecuar o equiparar estas nociones propias de la lógica narrativa cinematográfica al videojuego, sino utilizar este esquema básico de manera operativa como forma de sistematizar las articulaciones del plano pre-renderizado en *Resident Evil 2*. La motivación en la sucesión del plano pre-renderizado se encuentra ligada a la dimensión lúdica, es decir, a la capacidad configurativa del usuario en relación al espacio videolúdico. En *Resident Evil 2* el detonante de toda significación es el propio usuario a través del avatar, pero este se enmarca en una arquitectura metaestable prefigurada por el autor, en este caso expresada a través de la estética del plano fijo. La identificación entre el narrador o diseñador y el “observador invisible” o imaginario de la teoría fílmica de Pudovkin (Bordwell, 1996, p. 9) se observa parcialmente en la experiencia de juego, puesto que el usuario conserva la capacidad de seleccionar el plano que prefiere visualizar —puesto que coincide con el lugar donde le desearía ocupar el espacio, pero no aquello que comprende el encuadre de este espacio concreto—. La adecuación y sincronía entre la dimensión visual (aquello que el usuario elige visualizar, pero sobre todo aquello que el jugador anhela ver) y espacial (el escenario asumido y el escenario prefigurado) estimula la emergencia de un entorno lógico-to-

pográfico y se percibe como una de las dinámicas esenciales en la expresión estético-lúdica en *Resident Evil 2*. La dimensión configurativa del juego posibilita la navegación espacial por el mapeado de planos a la vez que constriñe y enmarca el ángulo y perspectiva de dichas elecciones al “ojo del director” que apuntaba Pudovkin. La lógica cinematográfica de montaje de planos existe en *Resident Evil 2*, pero dominada por la posición del avatar en el espacio videolúdico, sus acciones dentro del encuadre del plano pre-renderizado y la arquitectura de juego diseñada por el autor. Si Leon o Claire se acercan a una esquina de una habitación para averiguar qué se esconde en ella y en esta existe un *item* importante a nivel narrativo o estético, es frecuente que la pantalla descienda expresamente al plano detalle. Esta circunstancia modifica sustancialmente la noción de montaje como expresión de la actitud emocional del cineasta, ya que según postula la teoría del observador invisible “comprendemos no sólo lo que el observador invisible ve, sino la forma en que interpreta el entorno” (Bordwell, 1996, p. 20). Esta posición emocional del arquitecto a través de la estética permanece vigente, pero dentro de las lógicas de composición del encuadre y estética de esta dimensión lúdica. “El observador invisible se crea para ser ideal, únicamente para el propósito de la narración” (Bordwell, 1996, p. 12).

A pesar de esta noción ergódica, en el *survival horror*, la cámara como testigo ideal dispone los recursos propios del cine de terror. Como señalaba MacCabe (1978, pp. 13-14) a propósito del lenguaje novelesco, el metalenguaje concebido por el plano de una cámara se muestra de algún modo “transparente”, puesto que nadie asume diegéticamente esta censura en el encuadre del plano, presentándose a modo de discurso impersonal de la *histoire* como ya apuntó Metz —“Yo lo miro [al personaje], pero él no me ve mirándolo” (citado en Bordwell, 1996: 22), tanto es así que asumimos con frecuencia que el espectador/usuario resulta el propio enunciador del discurso —y en este caso explícitamente se presenta como detonante de la configuración dinámica-estética de la elasticidad del plano estático—. Este plano estático de anticipación del horror parece predisponer especialmente en el usuario del *survival horror* una síntesis masoquista de cierto voyeurismo —deseo de descubrir-mirar- lo

horrible— y negación del horror —a través de la identificación y empatía con los personajes—, para acabar superando ambas nociones a través de la experiencia de juego²¹⁴. Como hemos señalado, el ángulo y la composición de la cámara pertenecen al estilo del autor que obedecen a las convenciones del género del horror. La atmósfera claustrofóbica de los planos desvela una noción psicológica abyecta: encuadres contrapicados situados en esquinas, pasillos a contraluz, planos cortos (...). Como subraya Arinn Dembo, la función estética de la cámara en los juegos de horror responde con gran eficacia a la hora de plasmar las emociones extremas que anhela suscitar el género:

The use of bizarre camera angles also contributes greatly to an atmosphere and paranoia and skin-crawling horror (...). The sense of the computer screen as a cinematic camera, the desorienting shift of viewpoint, the sudden eerie shot of your carácter in extreme perspective from above or below, has proven to be effective in virtually every game that has used it (Perron, 2018, p. 258).

Como apunta David Bordwell, “la comprensión y la interpretación implican la construcción del significado a partir de indicaciones textuales que llevan al espectador a un proceso de inferencia” (1995, p. 19). Estos indicadores textuales se articulan en el caso del *survival horror* en el plano de la convención cinematográfica. Por ejemplo, existe un tópico en el género que llamaremos “la demolición de la zona de confort o seguridad”. Como bien apunta Weise, gran parte de la arquitectura de las películas del cine de zombies de George A. Romero se basa en la construcción, dinamismo y defensa de lo que denomina “*shrinking fortress*” —fortaleza menguante— (2009, p. 255). Tras los límites de la fortaleza o la habitación segura, los personajes pueden respirar tranquilos, ahora cobijados frente a la horda de zombis que infestan las calles, el centro comercial o la ciudad. Esta sensación de “zona de confort o seguridad” es un recurso que el cine de zombis explota y dinamiza durante todo el metraje de la película para jugar con la tensión implícita y que puede

²¹⁴ Como señalaron Bogost, y concretamente en el caso del *survival horror* Weise (2009: 263), el videojuego supone un espacio idóneo donde desplegar diferentes posibilidades y evaluar los resultados de manera segura (Bogost, 2006, p. 104).

extrapolarse al estatus ontológico inestable del protagonista del juego de horror.

“La demolición de la zona de confort o seguridad” consiste en el incremento del umbral de tensión ante una situación aparentemente relajada: si un personaje sospecha que un monstruo o un demonio se esconde detrás de una cortina, la bestia atacará por la espalda cuando el personaje descubra aliviado que no existe tal monstruo tras la cortina. El incremento de tensión descansa en un “espacio de confort” que ultraja la sorpresa inminente, horrible y fatal tras los artificios de lo oculto. La naturaleza estática y autoral del plano pre-renderizado determina de manera esencial los procesos ergódicos de *Resident Evil 2*, puesto que la información que contiene resulta crucial en la elaboración de la estrategia del usuario a la hora de superar los obstáculos del juego y sobrevivir a este territorio hostil. Si al traspasar una puerta encontramos que la cámara nos muestra el comienzo de un pasillo infestado de zombis, esta limitada información visual deberá ser considerada por el usuario para trazar la estrategia a seguir, puesto que cabe la posibilidad de que existan más zombis en el resto del pasillo o este puede ensancharse, permitiendo así sortear los tambaleantes cuerpos de los no muertos y ahorrar preciada munición. La información oculta del plano alcanza una nueva resonancia en los juegos de terror, donde la dinámica lúdico-estética presupone una inquietante sensación de acecho. En estos dos sentidos —el atmosférico/estético propio del género y el funcional—, la información que “no contiene” el plano pre-renderizado se desvela esencial para las mecánicas configurativas. Como recuerda Perron, los juegos de horror a menudo explotan aquello que Bonitzer ha definido como “blind space”:

The on-space in cinema, is... coupled with a blind space. The screen is a mask and the vision partial (...). The enemy is everywhere if the vision is partial (...). The cinema simply wants that what takes place in the contiguity of the off-screen space be as important from the dramatic standpoint —and sometimes even more so— as what is inside the frame. It is the whole visual field that is dramatized: the cinema is, from this point of view, closer to the Guignol than to theater (2018, p. 261).

Este espacio invisible, presente y ausente en el marco de la cámara, es uno de los mayores atractivos configurativos que aporta el plano pre-renderizado a las dinámicas de juego propias del horror videolúdico. El empleo del plano pre-renderizado también supone una ruptura en la continuidad del *Resident Evil 2* en cuanto a espacio jugable. Cada área del mapa se encuentra delimitada por puertas que funcionan como “zona de segura” y restringen el acceso de zombis y monstruos de una estancia a otra, salvo en extraordinarias excepciones narrativas. Debido a estas limitaciones, Weise ha denominado a la gameplay característica de *Resident Evil* como “microcosmic instances of zombie dynamics” (2009, p. 255), experiencias videolúdicas que recrean efectivamente las condiciones de una película de zombis, pero solo en pequeñas estancias o escenas aisladas que se integran en una unidad de mayor alcance —el mapeado completo del juego—. La emergencia de cada plano y la información contenida en el encuadre son los recursos que generan aquella propuesta de extrañamiento o duda que Aarseth denomino “aporía” y que incitan a la “epifanía” del usuario, “la revelación inmediata que reemplaza a la aporía” (1997, p. 91). Cada área vehiculada por el plano estático se presenta como un artefacto o puzle visual que el jugador debe resolver, enunciando así una arquitectura lúdica de lo (in)visible. Esta dinámica del enfrentamiento o acción frente al monstruo, junto con la resolución de enigmas (puzles dentro de puzles) conforman las mecánicas esenciales de *Resident Evil 2*.

El juego suscita al usuario a través del acaecimiento dinámico del plano pre-renderizado, por esta razón el jugador expresa una autonomía a medio camino entre este plano “transparente” -puesto que el usuario es el detonante de la acción (aporía/epifanía)- y una marca de enunciación estética continua de esencial importancia para la gameplay, ya que el autor decide explícitamente las limitaciones en el campo visual durante una situación de tensión constante. Concluimos que las dinámicas esenciales de la gameplay desprendidas del plano cinematográfico afectan de manera determinante a la jugabilidad. En el próximo apartado desgranaremos las diferencias estético-lúdicas que suponen la transición del plano pre-renderizado propio de los comienzos del género al entorno tridimensional de *Resident Evil 2* (Capcom, 2020), característico de los

últimos *survival horror* —*Resident Evil 4* (Capcom, 2005), *Resident Evil 5* (Capcom, 2009), *Resident Evil 6* (Capcom, 2012) (...).

3. *RESIDENT EVIL 2 (REMAKE)*: DEL PLANO PRE-RENDERIZADO AL ENTORNO POLIGONAL

Resident Evil 2 (Remake) aborda una revisión del clásico de Capcom a través de un entorno completamente poligonal, lo que presupone una intervención autoral menor desde la arquitectura lúdica de lo (in)visible. En *Resident Evil 2 (Remake)*, el usuario domina el control de la cámara en un ángulo de 360 grados, situada ahora sobre el hombro derecho de los personajes. La cámara en el hombro permite mayor autonomía, pero también reduce el campo de visión a la selección visual particular del usuario. *Resident Evil 2 (Remake)* pretende ahondar en la atmósfera y mecánica básica del título original, aunque su entorno y dinámica de juego se muestren completamente diferentes.

Desde *Sweet Home* (Capcom, 1989), la oscuridad se presenta como un recurso tradicional en el diseño del cibertexto de horror, tanto a la hora de plasmar este “blind space” en la dimensión egódica como de solventar limitaciones tecnológicas (Rouse, 2009, p. 19). Como recuerda Therrier citando las páginas de *Cahiers du Cinema* sobre el subgénero del *survival horror*: “The player progresses alone in a worrisome universe. In the shadow one can feel the presence of strange creatures that can be heard before being seen; soon, zombies and other monsters will strike” (Therrier, 2009, p. 34). *Resident Evil 2* emplea la oscuridad desde la dimensión estética y estilística que se desprende del género, puesto que las limitaciones técnicas de la época y la estaticidad del plano impedían la utilización ergódica plena de este recurso. La iluminación dinámica de *Resident Evil 2 (Remake)* posibilita la proyección de sombras con fines dramáticos, la iluminación autónoma de una sala —titileos, elementos sorprendidos— o la proyección del cañón lumínico de una linterna, elevando la sensación de tensión y la respuesta imaginativa del usuario. El “blind space” opera en *Resident Evil 2 Remake* no a través de la información expresada en el plano, sino vehiculada mediante la oscuridad y el juego de luces/sombras del entorno poligonal.

El control digital de los personajes 3D —el denominado “control tanque” — en un entorno pre-renderizado es uno de los aspectos más polémicos de la jugabilidad del *survival horror* clásico. Como observa David Smith “classic issues with games like this [*survival horror*] is movement colliding with the shifting camera... when the camera shifts to show a new scene, the definitions of right, left, and forward suddenly change” (Smith citado en Taylor, 2009, p. 52). Otros teóricos como Weise han subrayado esta dificultad en el control de los primeros *survival horror* a la hora del movimiento del avatar y de fijar un ángulo de disparo certero:

Resident Evil's interface does not include precisión aiming, owing to the fact that it employs real-time 3D characters moving across pre-rendered 2D backgrounds. This strategy allowed early 3D games (...) to have highly detailed backgrounds at the expense of camera-control. While this (...) also exclude the hability to aim in a first person view. *Resident Evil* only gives the player control over lateral gun movement, meaning they can shoot which zombie to shoot, but not where to shoot them (2009, p. 254).

Como también observa Rouse (2009, p. 23), esta aparente complejidad de movimiento en el espacio se traduce al plano jugable del disparo: los personajes de *Resident Evil 2* solo son capaces de disparar en un ángulo de 45 grados hacia arriba o abajo, construyendo las posibilidades tácticas a la hora de enfrentarse a los zombis y monstruos que infestan los escenarios. La precisión del control en *Resident Evil 2 (Remake)* se ha ajustado con detalle a un entorno poligonal hiperrealista, contribuyendo de manera fidedigna y precisa a la consecución de algunas de las convenciones esenciales del género —los disparos en la cabeza como causa más efectiva de la muerte de los zombis, la inhabilitación de las extremidades inferiores de los monstruos como manera de aumentar las probabilidades de huida, etc...—. También se observan diferencias sustanciales en la continuidad de los escenarios entre ambos títulos. Al integrarnos en un entorno completamente poligonal generado por el potente motor gráfico *RE Engine*, las transiciones entre áreas o zonas concretas no son necesarias —ausencia de tiempos de carga—. Más allá de la evidente evolución en la cohesión narrativa y estética del juego, esta continuidad

posibilita el tránsito de enemigos y monstruos entre cualquier sala o estancia, dinamizando la lógica de las “fortalezas menguantes” (*shrinking fortress*) que señalaba Weise y equiparando con mayor acierto la experiencia a la simulación pura del horror. En este sentido, se puede afirmar que *Resident Evil 2 (Remake)* posibilita un espacio íntegro y dinámico de juego sin limitaciones en la localización predeterminada de monstruos y zombis (flexibilidad dinámica). La única excepción a este espacio apocalíptico son las clásicas habitaciones donde guardar la partida, que permanecen como “fortalezas” innegociables y uno de los límites infranqueables por las criaturas demoniacas.

La homogeneización tensional concentrada en los recursos del plano pre-renderizado habitual en *Resident Evil 2* se atomiza en la disposición de nuevas dinámicas de juego reservadas a determinados enemigos específicos en *Resident Evil (Remake)*. El omnipresente Tyran T-103 —un inquietante monstruo ataviado con sombrero y gabardina— perseguirá incansablemente a Leon y Claire a través de cualquier estancia de la comisaría. Los recursos sonoros, como un leve hilo musical concreto y las pisadas de la bestia, alertarán al usuario de que el Tyran se encuentra en las inmediaciones de la zona y deberá huir sin demora, ya que este enemigo es prácticamente indestructible. El jugador deberá prestar atención a estos indicadores mientras se enfrenta al resto de enemigos y puzles sin detenerse demasiado en las estancias. De igual modo ocurre con la nueva dinámica añadida a los enemigos lickers. Estos monstruos bio-orgánicos no poseen el sentido de la vista, sin embargo, conservan el oído muy desarrollado. El usuario deberá caminar con cautela para sortear a estas formidables criaturas. Cuando el monstruo Tyran irrumpe en un pasillo donde se encuentran varios lickers y zombis, las dinámicas propias de los tres tipos de enemigos se entrecruzan, y el usuario deberá actuar conforme a la estrategia que mejor se adecue a la situación. Del mismo modo, el hiperrealismo estético-lúdico en los diseños de los monstruos y la tensión aparejada a cierta dosis de incertidumbre ante una IA más compleja elevan el nivel de claustrofobia y horror en *Resident Evil 2 (Remake)* frente a los predecibles y toscos modelos del título original.

4. CONCLUSIONES

El recurso del escenario pre-renderizado concede al género del *survival horror* de primera generación una estética genuina y esencial para desplegar una atmósfera donde se desarrollan las dinámicas explotadas en su *gameplay* y que, en líneas generales, suponen su mayor atractivo. Las peculiaridades temáticas de este subgénero subrayan una estrecha relación estética y formal con el lenguaje cinematográfico del horror desde sus orígenes. Debido a esta identificación fílmica y a las limitaciones técnicas de mediados de los noventa —adecuación e investigación del emergente entorno 3D—, el plano pre-renderizado ocupa un lugar destacado en la representación del horror videolúdico —*Alone In the Dark* (Infogrames, 1992), *Resident Evil* (Capcom, 1995), *Dino Crisis* (Capcom, 1999), *Parasite Eve* (Squaresoft, 2000), *Galerians* (ASCII/Polygon Magic, 2000)—. Desde una dimensión autoral y operativa (usuario), este recurso estático del plano se resuelve como una arquitectura lúdica metaestable de lo (in)visible, donde se recrean de manera configurativa las convenciones cinematográficas del género del Horror. Esta ambientación basada en la exploración del terror, la inquietud y el elemento sorpresivo a través del incremento tensional, el ángulo de cámara y los tópicos del género permite contagiar al subgénero y al clásico *Resident Evil 2* de una estética claustrofóbica gracias al diseño estático de lo “invisible” (blind frame). *Resident Evil 2 (Remake)* revisiona los presupuestos estético-ergódicos del título original cediendo mayor autonomía visual al usuario —dominio de cámara manual— y ajustando el control —desechando el control tanque—. Aunque estas novedades modifican esencialmente la experiencia de juego, *Resident Evil 2 (Remake)* reproduce de igual modo esta atmósfera del horror “invisible” deudora del plano pre-renderizado a través de otros recursos que subrayan los fundamentos del género —dinámicas de iluminación y *gameplay*—. Gracias a la asunción de este lenguaje cinematográfico en sus inicios y a la superación de este mismo recurso, el subgénero del *survival horror* ha evolucionado hacia formas de terror más complejas —*Silent Hill* (Konami, 1999), *The Evil Within* (Tango Gamesworks, 2014) insistiendo en sus esencias lúdicas y su potencial auto-referencial cinematográfico.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AARSETH, J. E. (1997). *Cybertext: perspectives on ergodic literature*. John Hopkins University Press.
- BOGOST, I. (2006). *Unit Operations*. The MIT Press.
- BORDWELL, D. (1995). *El significado del filme. Inferencia y retórica en la interpretación cinematográfica*. Paidós.
- BORDWELL, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Paidós.
- ESKELINEN, M. (2001). The gaming situation. *Games Studies*. Recuperado de <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>
- ESTEVE, J. (2015). El hit de ayer: Q*Bert. *IGN*. Recuperado de <https://es.ign.com/qbert-809090/91440/feature/el-hit-de-ayer-qbert>
- FRASCA, G. (2003). Simulation versus Narrative. *The Video Game Theory Reader*. Routledge. Taylor & Francis Books.
- LAUREL, B. (1991). *Computers as theater*. Addison-Wesley.
- MACCABE, C. (1978). *James Joyce and the Revolution of the Word*. Macmillan.
- MIKAMI, S. (1996a). Shinji Mikami Interview. *GamePro Magazine*.
Recuperado de [https://residentevil.fandom.com/wiki/GamePro_interview_with_Shinji_Mikami_\(Apr_1996\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/GamePro_interview_with_Shinji_Mikami_(Apr_1996))
- MIKAMI, S. (1996b). Shinji Mikami Interview. *GameFan Magazine*.
Recuperado de [https://residentevil.fandom.com/wiki/GameFan_interview_with_Shinji_Mikami_\(1996\)](https://residentevil.fandom.com/wiki/GameFan_interview_with_Shinji_Mikami_(1996))
- MIKAMI, S. (2020). *Shinji Mikami, Part 1: The birth of the survival horror game – Archipel Caravan* [Archivo de Video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=NKYX3GstHlw&t=664s>
- MURRAY, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT Press.
- PERRON, B. (2018). *The World of Scary Video Games*. Bloomsbury.
- ROUSE, R. (2009). Match Made in Hell: The inevitable Success of the Horror Genre in Video Games. *Horror Video Games. Essays on the Fusion of Fear and Play*. MacFarland.

- TAYLOR, N. L. (2009). Ghotic Bloodlines in Survival Horror Gaming. *Horror Video Games. Essays on the Fusion of Fear and Play*. MacFarland.
- TERRIEN, C. (2009). Games of Fear: A Multi-Faceted Historical Account of the Horror Genre in Video Games. *Horror Video Games. Essays on the Fusion of Fear and Play*. MacFarland.
- THOMPSON, R. (2002). *El lenguaje del plano*. Instituto Oficial de Radio y Televisión RTVE.
- WEISE, M. (2009). The Rules of Horror: Procedural Adaptation in *Clock Tower, Resident Evil* and *Dead Rising*. *Horror videogames. Essays on the Fusion on Fear and Play*. McFarland.