

LA **CINEMÁTICA** INTRODUCTORIA COMO ELEMENTO DE **IDENTIFICACIÓN E INMERSIÓN** EN EL **VIDEOJUEGO**
THE OPENING **CUT-SCENE** AS AN **IDENTIFICATION AND INMERSIVE** ELEMENT IN THE **VIDEOGAME**



GRADO EN **COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL**

TFG - MODALIDAD **A**

AUTOR: JAVIER BASELGA MASIÀ
DNI- 53226859-Y

TUTORA: MARTA MARTÍN NÚÑEZ

MAYO-2014

ÍNDICE

0. ABSTRACT 1

2. INTRODUCCIÓN 3

2.1. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN 10

2.2. OBJETIVOS

2.3 ESTRUCTURA DEL TRABAJO

2. INTRODUCTION

4. MARCO TEÓRICO 13

4.1. LA FRAGMENTACIÓN DEL RELATO
EN LOS VIDEOJUEGOS CONTEMPORÁNEOS

4.2. LA CINEMÁTICA COMO ESPACIO
NARRATIVO EN LOS VIDEOJUEGOS

4.3. ACCIONES ESENCIALES COMO
MARCADORES DE CAMBIO DE NIVEL

4.4. ARCOS DRAMÁTICOS EN LOS
VIDEOJUEGOS

4.5. EL VIAJE DEL HÉROE COMO
REFERENTE A LA CULTURA POPULAR
DEL MITO

4.6. EL USO DE CLICHÉS Y ARQUETIPOS
COMO AYUDA PARA LA INMERSIÓN

4.7. EL PUNTO DE VISTA DEL NARRADOR
EN LOS VIDEOJUEGOS

8. ANEXOS 40

ANEXO 1: TABLA DE SELECCIÓN

ANEXO 2: EL VIAJE DEL HÉROE

ANEXO 3: DECOUPAGE

ANEXO 4: EL INFIERNO DE DANTE

ANEXO 5: CURRICULUM

2 1. PRÓLOGO

1.1. MI PRIMERA CINEMÁTICA

10 3. METODOLOGÍA

3.1. CRITERIOS DE SELECCIÓN

3.2. METODOLOGIA DE ANÁLISIS

3.3. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

24 5. ANÁLISIS

5.1. FICHA TÉCNICA Y ESTRUCTURA

5.2. NARRADOR Y ELEMENTOS UTILIZADOS

5.3. RELACIONES ENTRE LA CINEMÁTICA Y
EL RELATO

34 6. CONCLUSIÓN

6.1. CONFIRMACIÓN O REFUTACIÓN
DE HIPÓTESIS

6.2. GRADO DE CONSECUCIÓN DE LOS
OBJETIVOS

6.3. FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

6. CONCLUSION

38 7. BIBLIOGRAFIA

7.1. LIBROS

7.2. PÁGINAS WEB

7.3. VIDEOJUEGOS Y PELÍCULAS

0.ABSTRACT

The technological evolution in video games of the last years has brought about an evolution in narrative and storytelling too. This paper analyzes the cultural elements that allow gamers' immersion in game's fictions.

In order to carry out the reaserch we will analyse *Beyond two souls* (Quanticdreams, 2013), using a methodology focused on the deconstruction of the game's plot and the study of the opening cut-scene, the player's first contact with the fiction of the game. The results and conclusion show that the use of cultural elements helps the immersion in the game. We also see a trend in videogame storytelling that seems to approach the *puzzle films'* narrative structures.

Keywords: videogames, cut-scene, culture, immersion, *puzzle films*.

0.RESUMEN

Junto a la evolución tecnológica de los videojuegos en los últimos años, la narrativa ha evolucionado también.

Este trabajo analiza los elementos culturales que facilitan la inmersión del usuario en la ficción del juego. Para ello se construye una metodología centrada en la desestructuración del relato y el estudio de la primera cinemática como primer contacto del jugador con la historia del juego.

A través del análisis de *Beyond two souls* (Quanticdreams, 2013), se concluye que sí se hace uso de elementos culturales para ayudar a la inmersión en la ficción. También observamos una tendencia en el sector a acercarse a las estructuras narrativas de *los puzzle films*.

Palabras clave: videojuegos, cinemática, cultura, inmersión, *puzzle films*.



“SI TUVIERA QUE CONTAR COMO EMPEZÓ TODO,
DEBERÍA EMPEZAR POR AQUÍ”

PRÓLOGO

1.1. Mi primera cinemática

El primer videojuego que tuve la ocasión de probar fue una versión pirata de *Pong* (Atari, 1972). Encontré entre los trastos de mis padres una extraña caja de plástico conectada a dos mini-mandos con, únicamente, una rueda en el centro. Sintonizando la señal a través de la antena de un televisor, se podía jugar a una especie de tenis de mesa electrónico. El juego no daba instrucciones de ningún tipo, ni siquiera tenía marcador, pero eso no impedía que mi primo y yo creáramos un sistema por el cual todo aquel conjunto de lucecitas y movimientos cobrara sentido. Algunas veces era un partido de tenis y, otras, dos naves intercambiando mercancía. Sea como fuere, siempre encontrábamos una historia que contar, y que solo se interrumpía si te llamaban a cenar, a dormir o se acababan las cuatro pilas *de las gordas*.

Años más tarde tuve la suerte de que me regalaran una *Game Boy* con el *Tetris* (Nintendo, 1989), al que mi madre jugaba mucho más que yo, aunque en esos momentos en que ella trabajaba, como no podía ser de otra forma, mi primo y yo nos convertimos en expertos constructores rusos. ¿De dónde si no podían venir esa música tan pegadiza y esos castillos de la pantalla de inicio? Además, entre nivel y nivel del *modo B*, salían unos hombrecitos bailando *polkas*, seguramente los dueños de los castillos que alegremente celebraban un trabajo bien hecho.

Siempre recordaré mi primer ordenador. Mi tío trabajaba en IBM y nos consiguió un PS1, que funcionaba con sistema MS-DOS, cosa que no nos impidió aprender a ejecutar videojuegos. Cada fin de semana mi primo llegaba con una nueva adquisición que le había conseguido algún compañero de trabajo de su padre y, emocionados, jugábamos sin miedo a que se acabaran las baterías, aunque nadie nos librara de la cena y la cama.

Hubo un fin de semana en el que todo cambió, en el que nuestras suposiciones, sobre la historia escondida detrás de un videojuego, dejaron de ser infundadas. Ese fue el día en que mi primo trajo una copia de *Prince of Persia* (Broderbund, 1990). Normalmente introducíamos un disquete en la ranura del ordenador, buscábamos el archivo y empezábamos a jugar a cualquiera que fuera el juego del momento. Juegos en los que quizás sí había

un objetivo, como en todo juego, pero no una motivación más allá de la diversión. Esta vez algo nuevo sucedió...

La primera imagen que apareció fue un castillo lejano y una música de ritmos exóticos mientras que unos títulos de texto indicaban quién había desarrollado el juego y el nombre del mismo, algo por el momento normal. De repente un texto en inglés explicaba:

In the Sultan's absence the Grand Vizier JAFFAR rules with the iron fist of tyranny. Only one obstacle remains between Jaffar and the throne: the Sultan's beautiful Young daughter...

Parecía la introducción a un cuento, algo que un par de años después reconoceríamos levemente en una película de *Disney*. No obstante, lo siguiente sí fue interesante. Aparecía una joven en su cuarto que, aunque aporreábamos las teclas, no se movía. Nos dimos cuenta que estábamos viendo una animación al ver que la chica se giraba cuando un tipo extraño entraba en la habitación. Al intentar abrazar a la joven, esta se apartaba de él, provocando su enfado y la aparición por arte de magia de un reloj de arena que empezaba a dejar caer poco a poco, grano a grano, el contenido de su parte superior a la inferior. El malvado personaje se daba la vuelta y salía de la habitación, a lo que seguía otro texto que rezaba:

Marry Jaffar... or die within the hour. All the Princess's hopes now rest on the brave youth she loves. Little does she know that he is already a prisoner in Jaffar's dungeons....

Tras unos pocos títulos, veíamos a un joven rubio caer en unas mazmorras y dos textos en la parte inferior de la pantalla que indicaban “*LEVEL 1*” y “*60 MINUTES LEFT*”. Momento en el que por fin pudimos empezar a controlar a nuestro héroe y a disfrutar de una nueva forma de jugar. No hacía falta preocuparse del porqué, estaba claro después de aquella introducción.¹

¹ Cinemática en: https://www.youtube.com/watch?v=_gE4uhAzKqo

INTRODUCCIÓN

“HE PENSADO QUE ESTARÍA BIEN QUE CHARLÁSEMOS UN RATO

ESO SI TE PARECE BIEN, CLARO...”



2.1. Justificación y oportunidad de la investigación

La ficción en el cine o literatura necesita tener una estructura coherente que haga que el espectador o lector se adentre en el mundo que se le presenta, se identifique con el personaje principal y se interese por la historia. En pro de conseguir una coherencia en la narración de cualquier producto de ficción, “es habitual encontrar la estructura aristotélica de los “tres actos”: inicio, nudo y desenlace” (Planells, 2010:120). Aunque en los primeros videojuegos no parecía haber ninguna historia a contar, se desarrollaban en un mundo imaginario y con personajes ficticios. El hecho de que no tuvieran una historia de base aristotélica, no suponía que no existiera una ficción presente en toda la experiencia del jugador. *“Los videojuegos tienen ficción propia que sirve de marco de referencia a la acción del jugador”* (Navarro, 2013:173).

En consonancia con el desarrollo tecnológico de los ordenadores personales y las consolas de sobremesa, los videojuegos evolucionaron adoptando estructuras narrativas complejas que ofrecían una interactividad mayor para el usuario. Estas se empezaban a utilizar *“para crear una gran variedad de discursos y narrativas de un modo más o menos tradicional”* (Navarro, 2013:113).

Las narrativas en los videojuegos ofrecen multitud de arcos dramáticos variables según las decisiones del jugador durante la partida. Pero si algo podemos asegurar es que la introducción al mundo ficticio del juego y la inmersión del jugador en el mismo, depende totalmente de los primeros momentos de interacción con el dispositivo. Desde una perspectiva diegética, una de las partes más interesantes de un videojuego es la *cinemática de introducción*, ya que suele ser el único momento en el que el relato es el mismo para cualquier usuario, puesto que este no tiene control alguno sobre la narración que se le presenta y, generalmente, se dedica a observar una introducción guiada: *“This not only provides him with a dramatic context, but also states the rules of the game, establishing a range of desirable actions and thus drawing the boundaries of his space of possibilities and his expectations”* (Arsenault, 2008:14).

Aunque exista una gran variedad de arcos dramáticos que se pueden desarrollar en los videojuegos, esta cápsula no suele variar, mientras que el resto de la experiencia del usuario nunca será igual, ni siquiera en los juegos con narrativas más clásicas o lineales. Por lo tanto creemos interesante iniciar un estudio sobre esta pieza narrativa, que se encuentra situada al inicio de algunos juegos, porque es una parte fundamental del relato y porque no existen demasiados documentos académicos que estudien esta cápsula en exclusiva, aunque sí forme parte de otros trabajos y análisis más generales sobre videojuegos.

La hipótesis de la que partimos es: la cinemática introductoria de un videojuego es una micro-narración que utiliza referencias culturales para conseguir la inmersión del usuario en la ficción del juego, el cual toma el control del avatar en un punto posterior al primero de los actos aristotélicos y, además, también se pueden encontrar relaciones con los futuros acontecimientos del relato.

Se pretende demostrar que la cinemática engloba la presentación del mundo ficticio y del protagonista de la historia; que muestra cuál será la misión principal y que cuando el jugador toma el control ya se ha realizado una identificación con el avatar. Por lo que también pensamos que en cualquier introducción cinemática, al ser una estructura narrativa concentrada, se encuentra resumida la primera etapa de los tres actos aristotélicos: el inicio, ya que en esta etapa se suele presentar al usuario la información sobre el mundo, el personaje y la misión principal, datos necesarios para la identificación con el avatar. Además creemos que en esta cinemática se pueden encontrar representaciones simbólicas de los futuros acontecimientos del relato.

2.2. *Objetivos*

1. **Analizar** cómo se presenta el personaje, su mundo y la historia en la primera cinemática del videojuego.

2. **Establecer** un listado de clichés y arquetipos en videojuegos que se utilicen para producir una mejor inmersión en la ficción.

3. **Buscar** relaciones entre la cinemática y el futuro del relato.

4. **Investigar** la relación entre el narrador y la inmersión del jugador en el juego.

5. **Desarrollar** un sistema de análisis que nos ayude a alcanzar los objetivos planteados.

6. **Elaborar** una tabla base para hacer análisis y que facilite el desarrollo de las conclusiones y futuras investigaciones.

2.3. *Estructura del trabajo fin de grado*

Para llevar a cabo la investigación propuesta, que nos ayudará a confirmar o refutar la hipótesis, es necesario establecer unos pasos determinados, los cuales pretendemos que sean lo más dirigidos posible para ayudar en futuras investigaciones relacionadas.

Para empezar, desarrollaremos una metodología específica acorde con las necesidades de nuestra investigación, estableceremos un marco teórico con los conocimientos necesarios para, finalmente, realizar un análisis del videojuego elegido.

Para concluir la investigación, se recopilarán los resultados obtenidos del análisis; se determinará si la hipótesis inicial es confirmada o refutada; si se han cumplido los objetivos propuestos y se expondrán las conclusiones obtenidas, junto a posibles futuras líneas de investigación. Por último, y no por eso menos importante, la bibliografía y los anexos.

2. INTRODUCTION

2.1. Justification

Fiction in film or literature needs a coherent structure to immerse the viewer or reader into the fiction that is presented, to identify with the main character and to get interested in the story. In order to achieve consistency in the narrative fiction of any product, "es habitual encontrar la estructura aristotélica de los "tres actos": inicio, nudo y desenlace" (Planells, 2010:120). Although the first games seemed that didn't tell any story at all, they did develop an imaginary world with fictional characters. The fact that they did not have a story with an aristotelian structure, didn't mean there was no fiction in the whole experience of the player. "*Los videojuegos tienen ficción propia que sirve de marco de referencia a la acción del jugador*" (Navarro, 2013:173).

With the technological development of personal computers and home consoles, video games have evolved adopting complex narrative structures that offered greater interactivity for the user that are being used "*para crear una gran variedad de discursos y narrativas de un modo más o menos tradicional*" (Navarro, 2013:113) .

Narrative in video games offer a different dramatic arcs depending on the player's decisions during the game. But the introduction to the game's fictional world and player's immersion in it, depends entirely on the first moments of interaction with the game. From a diegetic perspective, one of the most interesting parts of a videogame is the opening cut-scene, as it is the only time in which the story is the same for any user, because he has no control over the narrative presented and, usually, he just watches a guided introduction: "*This not only provides him with a dramatic context, but also states the rules of the game, establishing a range of desirable actions and thus drawing the boundaries of his space of possibilities and his expectations*" (Arsenault, 2008:14).

Although there is a variety of dramatic arcs that can be developed in video games, this narrative pieces do not usually vary, while the rest of the user experiences will never be the same, even in games with more classic or linear

narratives. So we think it is interesting to begin a study of this narrative piece, located at the beginning of some games, because it is a fundamental part of the story and because there are not too many academic papers that examine this narrative piece.

The hypothesis we propose is that: **the opening cut-scene of a videogame is a small narrative that uses cultural references to achieve user's immersion in the game's fiction, who takes control of the avatar after the aristotelian first act and we also may find relationships with future actions of the plot.**

The opening cut-scene includes the presentation of the fictional world and the main character of the story; showing the main mission and when the player takes the avatar's control, an identification with it has already taken place. We also think that any opening cut-scene is a concentrated narrative structure, in which the first stage of the three aristotelian acts is summarized: the beginning. That is because this stage usually presents the user the information about the world, the character and the main mission, all them needed for the identification with the avatar. We also believe that in this cut-scenes we can find symbolic representations of plot's future events.

2.2. Objectives

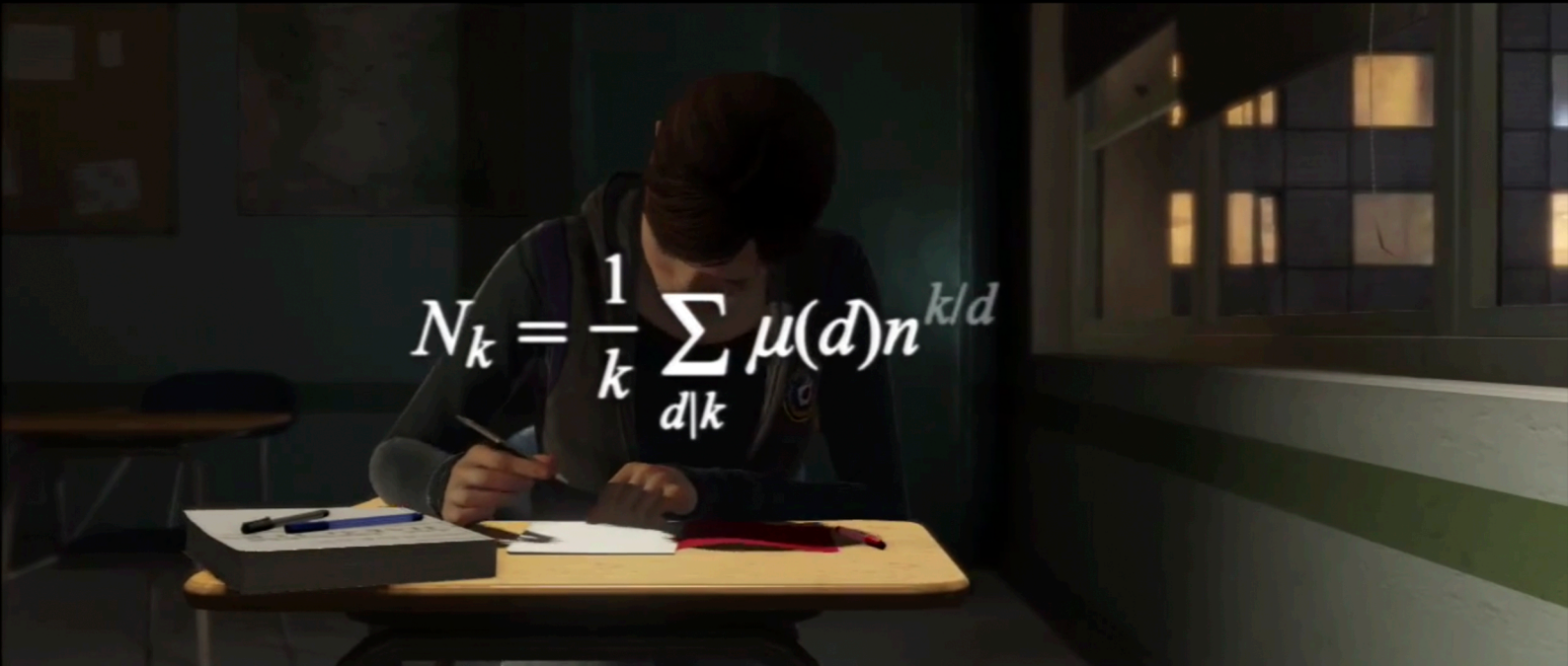
- 1.To analyze how the main character, world and story are presented in the first cut-scene of the videogame.
- 2.To set a list of videogame cliches and archetypes that are used to produce a better immersion in fiction.
- 3.To find out the relation of the opening cut-scene with the plot.
- 4.To figure out the relationship between the narrator and player immersion in the game.
5. To develop a methodology to help us achieve the objectives.
- 6.To develop tools for analysis that help results and future researches.

2.3. Structure

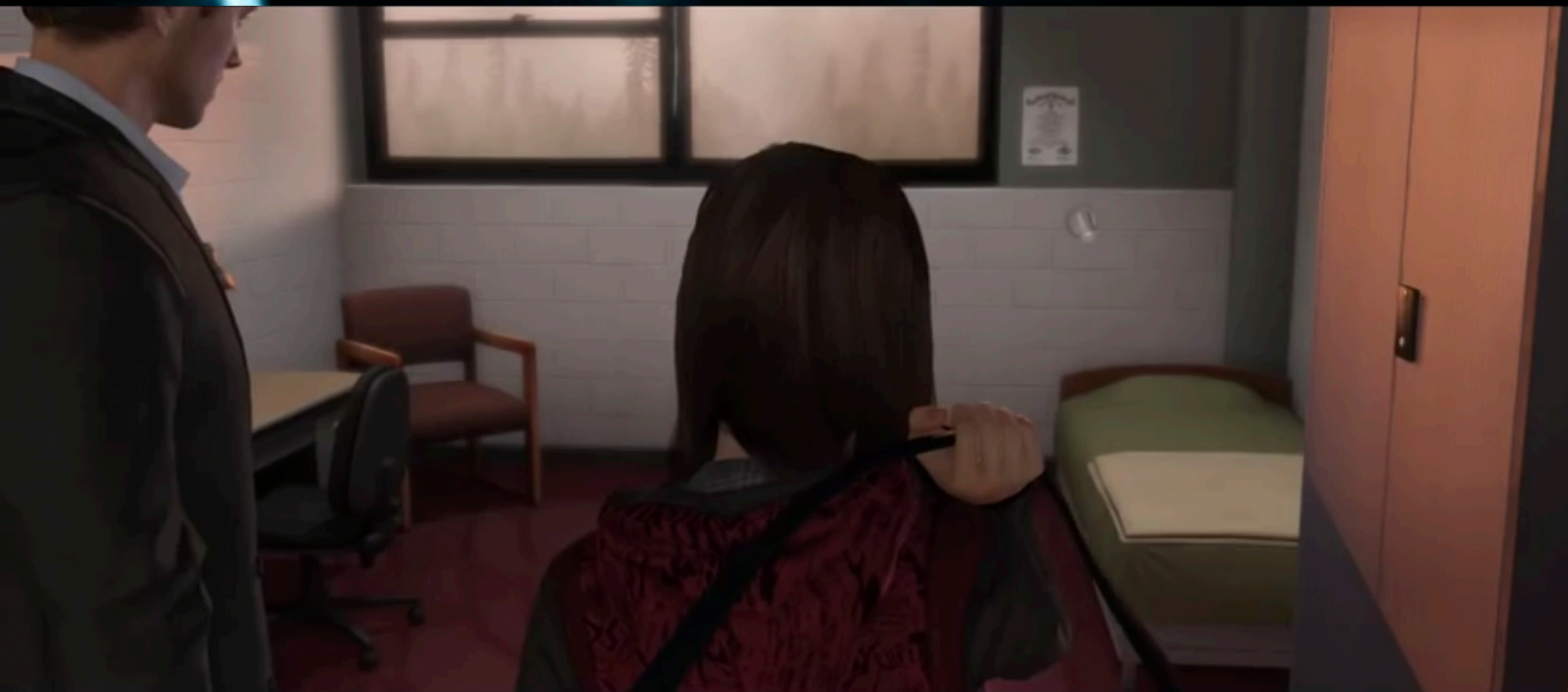
To carry out the proposed research, which will help us to confirm or refute the hypothesis, it is necessary to establish certain steps, which will help in related future researches.

To begin, we will develop a specific methodology to meet the needs of our research, we will establish a theoretical framework with the basic concepts needed to carry out an analysis of the chosen game.

To finish the research, the results of the analysis will lead us to determine whether the initial hypothesis is confirmed or refuted; if we have achieved the objectives set and, finally, conclusions will be discussed, along with possible future research lines. At the end of the paper a section with the bibliography and appendices used can be found.


$$N_k = \frac{1}{k} \sum_{d|k} \mu(d) n^{k/d}$$

“AQUÍ ESTUDIARÁS Y DORMIRÁS DURANTE 3 AÑOS”



METODOLOGÍA

3.1. Criterios de selección

Entendiendo que la multitud de juegos existentes en el mercado actual es abrumadora, debemos establecer unos criterios para acotar el campo de estudio de nuestra investigación. Para empezar a delimitar este inmenso mundo lúdico, en primer lugar hay que definir un criterio para elegir los juegos que entren en el corpus de trabajo. Para ello nos centraremos en **MetaCritic.com** y **GameRankings.com**.

Ambos recogen las puntuaciones y críticas de los medios más destacados y establecen una media propia. Presentan criterios de equiparación entre los diferentes sistemas de puntuación (sobre 10, sobre 100, sobre 5 estrellas, con letras) y elaboran medias ponderadas. Los medios considerados se incluyen de acuerdo con criterios propios de calidad y su contribución a la media final varía según estos mismos criterios (Navarro, 2012:308).

Para la elección del corpus se extraerán en primer lugar todos los juegos lanzados durante el año 2013 que se encuentren con una puntuación igual o superior a 70% en ambos marcadores: el de *GameRankings.com* y el de *MetaCritic.com*. Debido a la hipótesis planteada, centrada en las cinemáticas y su relación con la historia, será necesario que sean videojuegos con cinemática introductoria a un relato. Y, para finalizar, se escogerán los que se encuentren en un límite de edad de +16 años, ya que consideramos que los videojuegos para edades inferiores podrían limitar sus recursos narrativos a favor del entendimiento de usuarios más jóvenes. Obtendremos de esta forma un corpus de trabajo, del cual se seleccionará el videojuego que se considere más interesante para su análisis.

Una vez realizada la selección base de nuestro corpus, se escogerá un videojuego de los quince que reunían todos los criterios anteriores.² En nuestro caso se ha optado por *Beyond two souls (Quanticdreams, 2013)*: consideramos que puede aportar información relevante sobre la historia y el relato como etapas jugables, ya que el desarrollo de sus actos dramáticos es fragmentado.

² Tabla de selección en el *Anexo 1*

Al ser de género aventura suponemos que seguirá los cánones marcados por el *viaje del héroe*, un referente del que haremos uso para dividir la historia en distintos arcos dramáticos. Y por último, porque creemos que al ser de *Quanticdreams*, una productora de videojuegos caracterizada por la alta carga narrativa de sus productos, será capaz de aportar datos interesantes a nuestros análisis, además de haber sido elegido como selección oficial del festival de cine de *Tribeca 2013*, en la que se presentó un tráiler, como si de una película se tratara.³

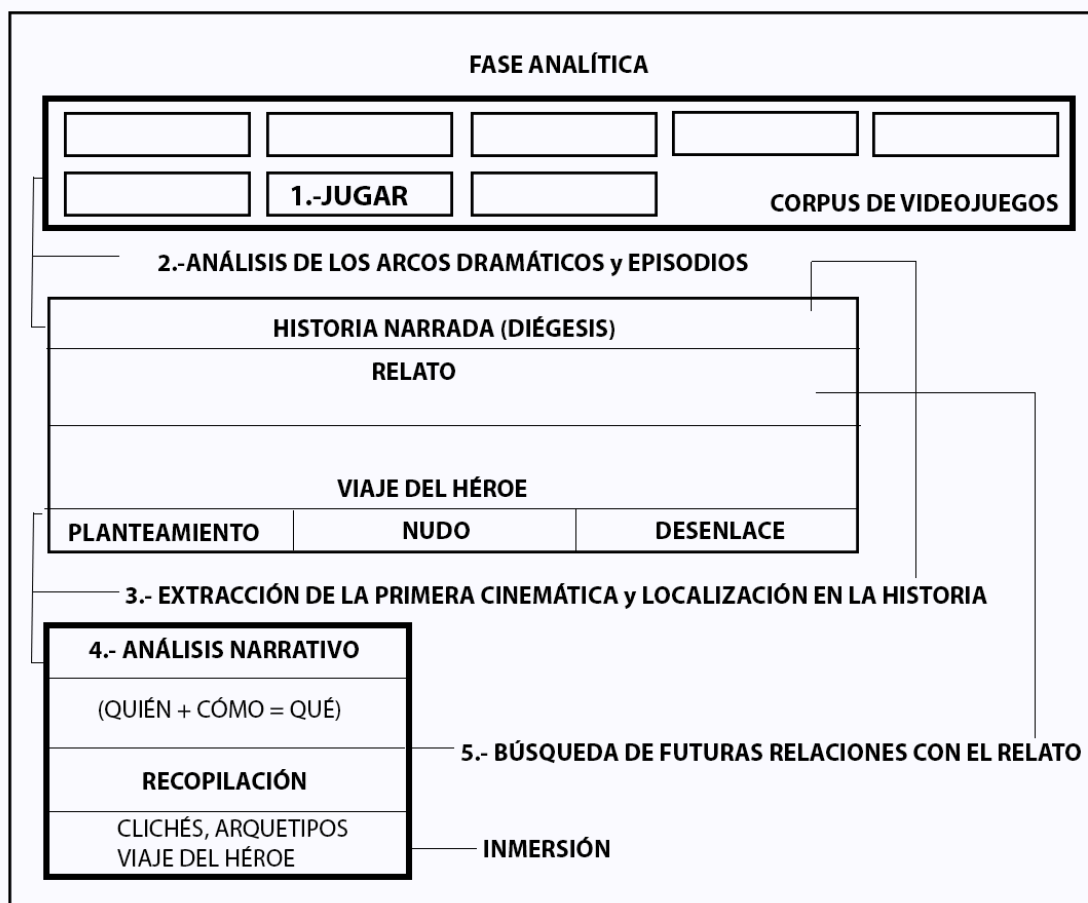
3.2. Metodología de análisis

En esta fase se llevará a cabo un estudio sobre las estructuras del juego de mayor a menor tamaño.

1. **Conocer el objeto de estudio.** Para obtener una *visión general* de la historia, el relato y su estructura en conjunto
2. **Realizar una división del videojuego en sus diferentes episodios (relato) y/o arcos dramáticos**, situándolos en un orden cronológico en relación a la historia narrada, para buscar relaciones directas entre relato e historia. De esta forma nos resultará más fácil el siguiente punto.
3. **Extracción de la primera cinemática y su localización en relación con la historia.** Para comprobar si se cumple lo indicado en la hipótesis sobre la toma de control del avatar en un punto posterior al primer acto y, de no ser así, investigar por qué y dónde se hace la toma de control por parte del usuario.
4. **Análisis narrativo de la cinemática (QUIÉN + CÓMO = QUÉ), *découpage* de la cinemática** seguido de una **recopilación de arquetipos y clichés**, para observar su relación con la *inmersión* del usuario en la historia.
5. **Búsqueda de relaciones entre la primera cinemática y los futuros acontecimientos del relato.**

³ Tráiler en: <https://www.youtube.com/watch?v=pp3j3Bm8fD4>

Cuadro resumen de la fase analítica (elaboración propia):



3.3. Resultados y conclusiones

Para finalizar, determinaremos la confirmación o refutación de la hipótesis inicial, la consideración acerca del grado de consecución de los objetivos y la exposición de propuestas para posibles futuras líneas de investigación.



“MI MADRE ME LA DIÓ, COMO A ELLA SU MADRE”



MARCO TEÓRICO

4.1. La fragmentación del relato en los videojuegos contemporáneos

Como señalábamos arriba, con la mejora de la tecnología, los videojuegos han ido adoptando nuevas formas de contar historias. Donde antes teníamos un juego lineal con un único final y un único arco dramático, ahora nos podemos encontrar con varias conclusiones narrativas y/o con arcos dramáticos secundarios. Evolución que no se ha centrado únicamente en estas dos características, sino que también se puede observar una nueva tendencia en videojuegos, heredada de otros medios más narrativos: el cine y la literatura, de fragmentar el relato, de contarnos lo que “ha sido” antes de lo que “fue”, lo que “será” antes de lo que “es”, lo que “puede que sea” al mismo tiempo de lo que “podiera ser”...

Si los creadores de videojuegos no tenían suficiente jugando con la dificultad y nuestras habilidades motoras, con la llegada de estas técnicas narrativas de desestructuración del relato al mundo lúdico, también han empezado a jugar con nuestra mente. Esta clase de narración, entre otras técnicas, toman el nombre de *puzzle films*, y aunque no podemos centrarnos demasiado en el concepto, si creemos importante para el desarrollo de nuestra investigación que se tenga una idea clara de este término.

Puzzle films embrace non-linearity, time loops, and fragmented spatio-temporal reality. These films blur the boundaries between different levels of reality, are riddled with gaps, deception, labyrinthine structures, ambiguity, and overt coincidences. They are populated with characters who are schizophrenic, lose their memory, are unreliable narrators, or are dead (but without us – or them – realizing). In the end, the complexity of puzzle films operates on two levels: narrative and narration. It emphasizes the complex telling (plot, narration) of a simple or complex story (narrative) (Buckland, 2009:6).

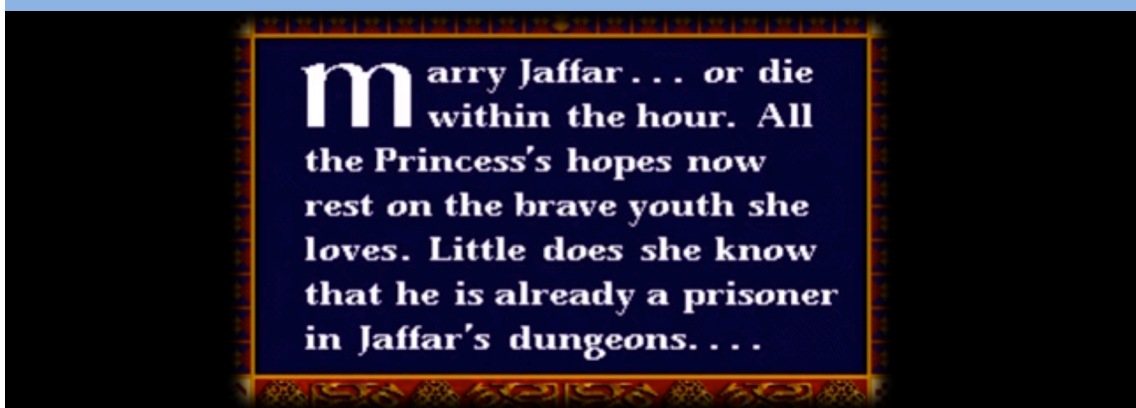
Antes de adentrarnos más en el mundo de las narrativas en videojuegos, debemos establecer unos conceptos básicos, aunque necesarios, para continuar con nuestro estudio. Estos son *la historia, el relato y el discurso*.

Siguiendo a Gómez Tarín (2011: 49-56), la palabra *historia* suele tener varios significados: el que hace referencia a lo acontecido, ya sea real o ficticio, y

aquel que se refiere a lo narrado sobre lo que sucedió. Tratando de huir de esta ambigüedad, varios autores han teorizado con posibles terminologías para separar en diversos significantes estos conceptos relativos a *historia*. David Bordwell, por ejemplo, “*introduce una separación entre los términos historia y argumento*” (Gómez Tarín, 2011:51). Si utilizáramos esta diferenciación nos quedaría un elemento por atender, el de *discurso*, que es la acción de narrar, dando como resultado el *relato*. Por este motivo creemos que añadir el concepto de *discurso*, al de *historia* y por consecuencia la aparición del *relato*, se adecúa más a nuestras necesidades, ya que si debemos prestar atención a cómo se narra la historia, deberemos entender y diferenciar el discurso del relato. Debido a que si el discurso se da de una forma u otra, el relato cambiará junto con nuestra apreciación de la historia. Aunque la historia permanezca invariable, no lo es el modo en que se cuenta.

Concluimos, entonces, que en cualquier pieza narrativa podemos encontrar tres elementos básicos. La *historia* como marco de referencia, lo que ha sucedido; que puede formar parte de la realidad o de un mundo ficticio y que al narrarla, a través del *discurso*, se convierte en el *relato* (*de aquello que se narra*).

En *Prince of Persia*: Se nos narra (*relato*) que el joven enamorado de la princesa está en las mazmorras, lo que nos hace entender que se han conocido y enamorado (*historia*), aunque no haya un relato acerca de estos acontecimientos en la narración (*discurso*).



4.2. La cinemática como espacio narrativo en los videojuegos

Para comprender la función de nuestro objeto de estudio, *las cinemáticas introductorias al relato*, se hace necesario situarlas en su contexto de actuación. Con el *start* nos sumergimos en un mundo ficticio que necesita un orden y coherencia que le dé sustento. Un videojuego es un sistema de reglas y normas que va mucho más allá del simple hecho de jugar o disfrutar una historia. Es un mundo jugable que “*se comporta de manera estable y definida y vertebra la configuración de los elementos del sistema central, además de presentar reglas propias acerca de su funcionamiento...*” (Navarro, 2013:120).

Dejando de lado sus elementos más técnicos, existe una multitud de elementos presentes, durante el juego, que refuerzan el relato que se desarrolla frente a los ojos del jugador. Estos son los *espacios narrativos*, los cuales se encuentran en la tercera capa del *sistema central* propuesta por Klevjer, y hacen referencia a:

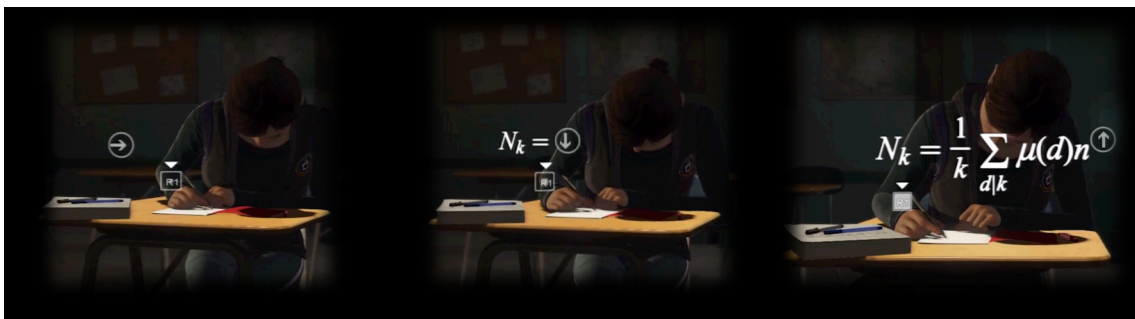
(..) *todos aquellos elementos del sistema central que pueden contener aportaciones a la narrativa: escenas cinemáticas, viñetas, escenas automáticas, acontecimientos guionizados, diálogos, registros y elementos del mundo jugable* (Klevjer en Navarro, 2013:115).

De todos los elementos que conforman los denominados *espacios narrativos*, existe la necesidad de diferenciar dos de ellos por su aparente similitud y posibles problemáticas para nuestro estudio: *las escenas cinemáticas y las escenas automáticas*.⁴

Las primeras, que hacen referencia a lo conocido comúnmente entre los *gamers* como *cut-scenes*, son escenas de video que se desarrollan a un nivel más cercano al narrador, siempre muestran el mismo contenido y el jugador no es capaz de intervenir de ninguna forma. Sin embargo, las *automáticas* necesitan de las habilidades del jugador para avanzar correctamente en el relato y, ya que son una serie de escenas pre-establecidas y articuladas, variarán según la habilidad del jugador para seguir las instrucciones del juego.

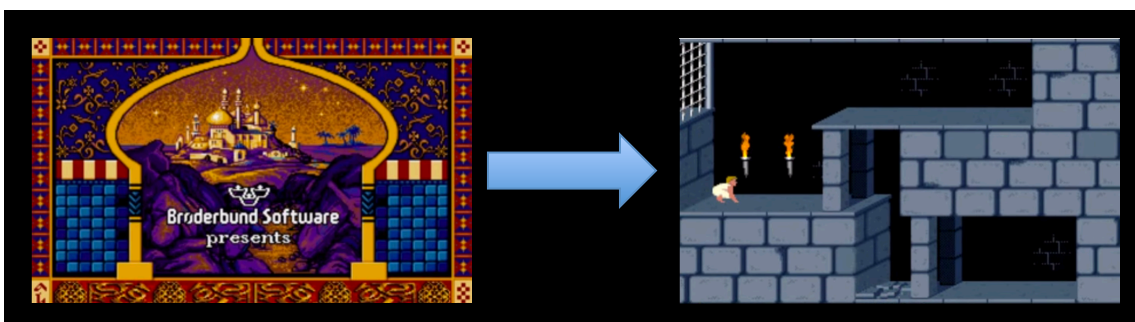
⁴ Más información y clasificaciones en Navarro (2013:116-117).

Instrucciones centradas mayoritariamente en pulsar los botones del mando en un determinado orden y rapidez, suelen ser conocidas como *quick time events*.⁵



Teniendo esta diferenciación clara, podemos observar cómo las *escenas cinemáticas* se pueden dar durante toda la experiencia del juego: normalmente al inicio y/o al final del relato, sin olvidarnos de las ocasiones en las que las “*cut-scenes are used to further the story, provide eye candy rewards at the end of quests, or help hint at player goals*” (Sheldon, 2014:35).

En nuestro caso, nos interesa prestar atención a la *cinemática introductoria* y marcar unos límites que nos permitan una extracción posterior de la misma. Estos límites serán los considerados desde el inicio de la narración o *push start*, hasta que el jugador tenga un control completo sobre el avatar.



⁵ Ejemplo de *quick time event* en *Beyond two souls*, los símbolos dentro de cuadrados y círculos son los comandos a seguir para avanzar correctamente en el relato.

4.3. Acciones esenciales como marcadores de cambio de nivel/episodio

Para poder encontrar un nexo de unión entre el videojuego como *sistema central* y *los arcos dramáticos*, tenemos que desestructurar el relato. Aunque nuestro análisis no se base en la evolución del jugador en el juego, es necesario conocer qué acciones debe realizar el usuario para avanzar en la historia, ya que esta información nos facilitará la tarea de desestructurar el relato en unidades o “*núcleos*» de la estructura narrativa: *segmentos principales de la narración (episodios, niveles)*” (Pérez, 2012:199).

Como indica Pérez Latorre, consideraremos al *primer núcleo narrativo* como planteamiento, el segundo como nudo y el tercero como desenlace. Dentro de cada uno de estos núcleos narrativos, especialmente en el segundo, “*puede haber una infinidad de acciones contingentes del jugador*”, pero nos centraremos en las denominadas “*acciones esenciales*”, ya que estas son las que nos permitirán avanzar en la historia principal y, por lo tanto, dividir cada acto en “*niveles superficiales de la narratividad de la gameplay*” que suelen coincidir con los niveles jugables desarrollados en los videojuegos. Además evitamos un análisis innecesario sobre los diferentes arcos dramáticos, “*no esenciales*”, situados normalmente en el episodio 2 (o nudo). Por otro lado, no hacemos distinción entre las “*acciones esenciales decisivas y las no decisivas*” porque sea cual sea el final narrativo (en aquellos con múltiples posibilidades), no hay forma que afecte al análisis que estamos planteando sobre el inicio del juego y el relato principal (Pérez, 2012:196-203). De esta forma se puede llegar a establecer un orden cronológico entre los episodios del relato y su correspondencia con la historia.

En *Prince of Persia*: El relato del juego se desarrolla en 12 episodios jugables y 8 escenas cinemáticas. El orden cronológico del relato en relación a la historia tiene una correspondencia directa.⁶

Relato	C.I	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	C.F
Historia	C.I	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	C.F

⁶ C.I para cinemática inicial, C.F para cinemática final, cada letra un episodio y cada espacio en gris una escena cinemática. La evolución dramática de este caso se marca con diferentes tonos de naranja.

4.4. Arcos dramáticos en el videojuego

Uno de los objetivos de nuestro trabajo se centra en descubrir en qué punto de la historia obtenemos el control del avatar y entender por qué ocurre en ese momento, y no en otro. Para una mejor consecución de este objetivo deberemos establecer una estructura recurrente que se dé en la mayoría de las historias. Para ello consideramos conveniente adaptar la estructura utilizada en Pérez (2012:189) porque:

Entronca con la teoría del guión cinematográfico. Inspirándose en las investigaciones pioneras de la estructura narrativa (V. Propp, A. J. Greimas) y la psicología del mito (J.Campbell), los teóricos del guión cinematográfico (S.Field, L.Seger, R.Mckee) desarrollaron un modelo estructural de narratividad centrado en el incremento progresivo de la tensión dramática.

Este enfoque presenta los tres actos canónicos: planteamiento, nudo y desenlace, y los complementa con unas fases que hacen referencia al desarrollo dramático de la narración. Nosotros, sin embargo, utilizaremos de igual manera la división de los tres actos pero únicamente complementados con etapas del *viaje del héroe* de J.Campbell.

La mayoría de los juegos están protagonizados por un héroe que debe realizar un periplo para conseguir sus metas, objetivos o deseos. Sea lo que sea lo que necesite conseguir, se lanza a la aventura a través de un viaje que, aunque a primera vista no lo parezca, no se diferencia tanto al del resto de sus colegas en otros videojuegos. Quizás los protagonistas, mundos y metas sean diferentes, pero casi todos los héroes serán llamados, superarán miedos, serán traicionados, harán amigos, lucharán contra enemigos y perderán batallas antes de salvar el mundo.

4.5. *El viaje del héroe como referente a la cultura popular del mito.*

Si tuviéramos que definir en una frase qué es el *viaje del héroe*, utilizaríamos la siguiente: “La historia más grande jamás contada”, y no hablamos de la película de George Stevens de 1965, aunque trate de uno de los mitos más extendidos en el mundo, ni de cualquier otra historia en concreto. Se trata de una estructura común que suelen darse, en mayor o menor medida, en cualquier historia contada por el hombre.

“The hero’s journey is the story structure on which ancient myths and legends from around the world are based (...), as do a large number of modern stories, especially when it comes to things like fantasy novels and video games” (Lebowitz y Klug, 2011:46).

Un buen punto de inicio para localizar los arcos dramáticos, es el propuesto desde la visión del *viaje del héroe*, ya que, de ser cierta nuestra hipótesis, se deberían encontrar referencias a este durante la primera cinemática del videojuego y, en concreto, en las etapas situadas en el *planteamiento*.⁷ Las etapas pueden variar y su localización puede situarse en un acto u otro dependiendo de la historia. En algunas ocasiones se dan y en otras no, pero nosotros proponemos las siguientes como las más comunes:⁸

El mundo ordinario: Es la presentación del héroe, su mundo y su forma de vida.

La llamada: Alguien o algo externo a su mundo viene en su búsqueda para pedir ayuda, normalmente será *el mentor* que le explicará los objetivos de su misión.

Rechazo a la llamada: En ocasiones, se produce un rechazo por parte del héroe que, a causa de sus miedos o inseguridades, no desea embarcarse en una aventura. Normalmente es *el mentor*, el que le convence para que lo haga.

El umbral: el héroe debe cruzar el umbral que lo separa de otro mundo

⁷ En el Anexo 2 se encuentra el resumen del autor, J.Campbell, sobre el periplo del héroe.

⁸ Fases adaptadas desde Lebowitz Y Klug (2011: 48)

(normalmente simbólico), también se le conoce como *punto de no retorno*. En ocasiones este umbral está protegido por un guardia o protector del umbral.

El viaje: el héroe empieza sus andanzas por el nuevo mundo, tiene aventuras, hace amigos, vence enemigos y aumenta sus habilidades.

El descenso a los infiernos o primera derrota: Sucede cuando menos te lo esperas, es un momento crítico para el héroe, el cual puede llegar a perder toda esperanza de conseguir su objetivo.

Preparación para la batalla: Siempre después del descenso, viene una recuperación paulatina del héroe que sigue aumentando sus habilidades y preparándose para la batalla final. Normalmente en esta preparación acaba venciendo sus miedos y limitaciones.

Batalla final: el héroe lucha contra el mal.

Recompensa: el héroe recibe un premio por su victoria.

Vuelta a casa: el héroe emprende su camino de vuelta a casa, en el que puede que le surja una última prueba o persecución.

Elixir: Cuando vuelve a su mundo, el héroe trae consigo conocimientos u objetos que lo mejoran.

4.6. El uso de los clichés y arquetipos como ayuda para la inmersión

La inmersión en videojuegos es un concepto complejo. Si en el cine se habla del “viaje inmóvil del espectador” (Burch, 1999:205-231), donde la inmersión se da a través de un proceso de identificación, en los videojuegos, la agencia del jugador, las mecánicas de juego y la capa de ficción de la que se revisten hace que la inmersión sea más intensa. Razón por la que la *inmersión* siempre resulta difícil de cuantificar en videojuegos. En este caso vamos a considerar “como la coherencia de la ficción del juego y su aceptación por parte del jugador” (Navarro, 2013:111).

Veámos como las fases del *viaje del héroe* forman parte de la cultura del mito y, por lo tanto, son fácilmente reconocibles en múltiples productos culturales como la literatura, el cine y, como no, los videojuegos. En la clasificación del punto anterior, mencionábamos alguna etapa que hacía referencia a la figura del *mentor*. Si pensáramos por un momento a qué nos recuerda este nombre, se nos pasaría por la cabeza un personaje importante para cualquier cultura, como poseedor de conocimiento y protector/guía de los más jóvenes. Por esta razón, cuando alguien utiliza un videojuego no se extraña al encontrarse una y otra vez con los mismos elementos que se repiten: *los clichés* “*provide something familiar for the players to identify with*” (Lebowitz y Klug, 2011:66). Son, por lo tanto, una forma fiable de conseguir una atracción hacia la historia por parte del usuario, debido a que reconocen estos personajes (*arquetipos*) o estas situaciones normalizadas (*clichés*), viéndolas coherentes y promoviendo de esta forma la inmersión en el relato.

Los mismos autores que nos ofrecían un análisis sobre el *viaje del héroe*, también ofrecen un listado de *clichés* y *arquetipos* recurrentes en los videojuegos, los cuales resumiremos aquí como ayuda para la inmersión del jugador en la historia. Aunque las denominaciones siguientes ya delimitan un género concreto, “*they can all be applied to characters of either gender*”. (Lebowitz y Klug, 2011:67)

CLICHÉS: *el héroe amnésico, el malvado visir, el último de su raza, yo soy tu padre, salvar el mundo del mal, la civilización ancestral, la chica guapa, la princesa rebelde, la mujer guerrera, el enemigo que se hace amigo, el insensible que acabará abriendo su corazón y la criatura graciosa y despreocupada (que en ocasiones es también la última de su raza).*

ARQUETIPOS: *el héroe joven en busca de aventuras, el mejor amigo, el ser especial, el mentor, el veterano/pseudomentor, el jugador, la seductora, el criminal, el villano frío y calculador...*

Si volvemos la vista atrás por un momento al concepto de los *puzzle films*, veremos como algunos de los elementos, que aparecen en los relatos de esta

clase de narraciones audiovisuales, se acaban de repetir aquí como clichés de videojuegos.

La *amnesia*, por ejemplo, es uno de los principales puntos de partida de la mayoría de videojuegos. Una de las formas más sencillas para determinar un punto de vista común que se suele dar en una gran cantidad de juegos. Aunque el narrador sea el propio avatar, si tiene rasgos amnésicos, es improbable que conozcamos los detalles de su pasado, ya que ni siquiera él los conoce por el momento. Con el avance del relato y nuevos descubrimientos realizados, obtendremos esta información al mismo tiempo que el avatar.

Esta forma de contar historias confiere de una intriga al relato que refuerza el interés, de aquel que observa, por conocer el desenlace de los acontecimientos. También provoca que seamos nosotros los que acoplemos mentalmente las piezas de un rompecabezas que solo se completará a pocos episodios del final, obsequiándonos con toda la información necesaria de cara a la última batalla.

4.7. El punto de vista del narrador en los videojuegos

Consideremos ahora, antes de empezar nuestro análisis sobre el videojuego propuesto, la relación del personaje principal con el punto de vista y sus elementos.

“Los tres ejes decisorios del ente enunciador en el seno del relato audiovisual (narradores, focalización y ocularización/auricularización) actúan (...) simultáneamente para construir el punto de vista (Gómez; Rubio y Tomás, 2013:74).

Entendiendo esto, una vez determinemos *quién* nos cuenta la historia, ya sea el personaje principal; uno secundario o un narrador externo, podremos centrarnos en *cómo* nos cuenta la historia, atendiendo a los saberes que posee y, por lo tanto, nos transfiere: la focalización, ocularización (vista) y auricularización (oído). La suma de estos dos conceptos (*quién* y *cómo*) nos da como resultado el relato, el *qué* se nos cuenta.

En el caso de los videojuegos no se ha teorizado sobre la presencia de un *meganarrador*, ente que lo controla todo, aunque sí que nos sirve para el análisis de la cinemática introductoria porque es un elemento narrativo más cercano al cine. En un juego raramente varía la focalización, siendo esta omnisciente pero con las limitaciones de nuestro avatar (si tiene amnesia no sabremos nada más que lo que vayamos descubriendo a la vez que este avanza). Ofrecemos aquí un esquema que resume de forma sencilla estas clasificaciones, y que puede ser de gran ayuda para el análisis de cualquier relato audiovisual:

Meganarrador (siempre presente y en la cima de la jerarquía, ya que controla todo):

- **Oculto:** *Transparencia enunciativa.*
- **Manifiesto:**
 - *Mediante procesos significantes: se evidencia a si mismo.*
 - *Como instancia narradora:*
 - *Rótulos*
 - *Voces:*
 - *Over (narrador no personaje)*
 - *Off (narrador personaje)*
 - *Narradores (enunciación delegada):*
 - *De primer nivel: presumiblemente, narratorio=espectador, focalización interna, ocularización omnisciente o interna.*
 - *Homodiegéticos, si son personajes en la historia que cuentan.*
 - *Heterodiegéticos, si no son personajes en la historia que cuentan.*
 - *De segundo a n nivel: presumiblemente, narratorio = espectador, focalización interna, ocularización interna u omnisciente.*
 - *Homodiegéticos o Heterodiegéticos*
 - **Focalización:**
 - *Interna*
 - *Omnisciente.*
 - *Plena.*
 - *Limitada.*
 - **Ocularización y auricularización:**
 - *Interna:*
 - *Con marca explícita*
 - *Con marca implícita.*
 - *Omnisciente* (Gómez Tarín, 2011: 80-81).



ANÁLISIS

“SI NO ME AYUDAS, NO PUEDO AYUDARTE”

Una vez comprendidos todos los puntos del marco teórico y su función, podremos utilizarlos para realizar el análisis del juego. Hay que tener en cuenta en todo momento que nos debemos centrar en los elementos que aparecen en la cinemática inicial, para encontrarles una relación con el relato. Pero no por eso hay que descuidar sobremanera el resto de la narración, ya que de ser así no podríamos descubrir estas relaciones. Aquí se explicará la función de los apartados de las tablas junto al análisis de *Beyond two souls*.

ANÁLISIS *BEYOND TWO SOULS*⁹

5.1. Ficha técnica y estructura del relato

Juego	Género	Compañía	Año	Avatar/es
<i>Beyond two souls</i>	<i>Aventura: Acción</i>	Quanticdream	2013	Jodie / Aiden
Sinópsis				
<p><i>Jodie Holmes</i>, una chica que desde su nacimiento ha compartido una unión con una entidad a la que llama <i>Aiden</i>, vive en una base militar bajo la supervisión de <i>Nathan</i>, un científico que estudia fenómenos paranormales. Lo que <i>Jodie</i> no sabe es que <i>Aiden</i> no es de este mundo, pertenece a otra dimensión a la que el gobierno americano intenta abrir un portal para adquirir el “don” que <i>Jodie</i> posee. La relación existente entre <i>Aiden</i> y <i>Jodie</i> será determinante para paliar las consecuencias de conectar ambas dimensiones y evitar, así, la destrucción de su mundo.</p>				

A continuación se explicarán de forma breve las diferentes etapas del *viaje del héroe* propuesto en relación con la historia de *Jodie*, se realizan en el orden cronológico de la historia y no del relato, ya que este se produce de forma fragmentada y desordenada cronológicamente. Sólo se debe hacer el arco dramático principal, ya que como hemos podido observar durante el análisis del videojuego, pueden llegar a existir todos los estadios del *viaje del héroe* en cada uno de los arcos dramáticos... incluso se suelen dar dentro de cada episodio.

⁹ Cinemática introductoria analizada disponible en:
https://www.youtube.com/watch?v=SN86X_jNtxk

En el apartado *relato* se enumeran los episodios del videojuego con letras, atendiendo al orden en el que nos cuentan las cosas y en el apartado *historia* se ordenarán cronológicamente las fases para poder localizar la cinemática inicial. El arco dramático principal se marca con colores y la evolución dramática de cada acto está marcada con diferentes tonos de cada color. Es sumamente interesante el de color morado, debido a que una parte de la cinemática sucede al final de estos episodios y simbolizan el *inicio del nudo, o segundo acto*.

Relato	1 A	2 B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	Ñ	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Cinemat. Final
Historia	I	F	L	N	C	R	V	E	M	J	P	G	D	Q	S	H	K	B	O	T	U	W	X	Y	A	Final
	Viaje del Héroe		PLANTEAMIENTO																							
	Mundo Ordinario		<p>Todos los capítulos en tonos naranjas suelen darse como episodios informativos. Establecen los cimientos para la historia que se desarrollará más adelante en los tonos azules, morados y rojos.</p> <p>Por ejemplo: el capítulo (Ñ.Sola) refuerza acontecimientos del capítulo (P.Separación). Estos dos capítulos, aunque de etapas diferentes, forman parte junto al (Q-Cena) y el (S.Misión) de un arco dramático secundario correspondiente a la relación amorosa entre <i>Ryan (compañero en la CIA) y Jodie</i>.</p>																							
F	El Mentor		(F. La primera entrevista) con Nathan, un científico que estudia los casos paranormales y le ofrecerá su ayuda.																							
J	Llamada a la aventura.		Llaman a <i>Jodie</i> para solucionar el problema de un condensador. En el episodio (J.Condensador) se habla por primera vez del <i>Inframundo</i> .																							
P	Rechazo a la llamada		En el episodio (P.Separación), <i>Jodie</i> se va a la CIA. Aunque no quiera, el <i>mentor (Nathan)</i> la convence para ello.																							
S	Rechazo definitivo		Tras la misión en Somalia, huye de la CIA saltando de un helicóptero, como símbolo de empezar el <i>descenso a los infiernos</i> .																							
H	1r Umbral		Perseguida por la CIA, huye dejando a su paso multitud de muertos.																							

Viaje del Héroe		NUDO
K	Inicio viaje y Descenso a los infiernos	En este episodio <i>Jodie</i> pasará por sus peores momentos, viviendo en la calle (K.Sin techo) deberá sobrevivir al peor invierno de su vida. Tras un accidente acaba en coma, donde verá el inframundo y descubrirá importantes datos sobre su pasado, presente y futuro.
B CINEMÁTICA INICIAL (2)		
O	Preparación para la batalla	Sigue su camino y llega a un pueblo de (O.Navajos), donde descubre información sobre el Inframundo, supera sus miedos y obtiene conocimiento.
W X	La batalla final	En (W.Instrucciones) y (X.Guarida del Dragón), el ejercito americano atrapa a <i>Jodie</i> y la obliga a ir a destruir un condensador del <i>Inframundo</i> en un país asiático. Se sucede con éxito la batalla final y pueden volver a casa.
Viaje del Heroe		DESENLACE
Y	Vuelta a casa Y El elixir	Parece que vuelve todo a la normalidad pero una nueva amenaza se cierne sobre su ciudad, esta vez es su <i>mentor</i> , el que ha desatado el <i>Inframundo</i> en su ciudad. Al superar esta última prueba, salva el mundo y es el momento en el que alcanzamos al narrador. <i>Jodie</i> desde un pasillo entre los dos mundos tiene que repasar toda su vida antes de decidir si vivir o morir.
1 CINEMÁTICA INICIAL (1)		
CF	Recompensa	(Epílogo) - Decida lo que decida, por fin será libre y vivirá en paz.

5.2. Narrador y elementos utilizados en la cinemática inicial.

Una vez desestructurado el relato y encontrado sus relaciones con la historia y la situación cronológica de la cinemática inicial, podemos pasar a analizar este *espacio narrativo* en búsqueda de elementos que ayuden a la inmersión del usuario.

Lo principal para analizar cualquier relato es conocer *quién* y *cómo* nos lo cuentan. Para ello hemos realizado un *découpage*, disponible en el *Anexo 3*, utilizando la tipología de Gómez Tarín (2011:184). Una vez realizada la desestructuración por planos de la cinemática, nos encontramos en disposición

de realizar un breve análisis sobre el narrador, para pasar posteriormente a la búsqueda de elementos que ayuden a la inmersión: *clichés y arquetipos*.

5.2.1. Breve análisis del narrador en la cinemática inicial (*¿Quién? + ¿Cómo?*)

El meganarrador delega en *Jodie*, narrador de primer nivel, que nos cuenta su propia historia (*homodiegético*). Sabemos lo mismo que el personaje, que al tener *un cierto nivel de amnesia* es prácticamente nada, no obstante lo vemos todo, no solo lo que sucede alrededor del personaje (*focalización omnisciente limitada/ocularización y auricularización omnisciente*).

No conocemos los detalles que todavía no se han revelado. Esto provoca un interés creciente sobre los futuros acontecimientos y más teniendo en cuenta la desestructuración de la historia durante todo el relato.

5.2.2. Clichés y arquetipos en la cinemática (*¿Qué?*)

A. El ser especial (Jodie/Aiden) / P2, P10, P13 y P46



Hace referencia a alguien con una extraña habilidad que todo el mundo desea y por lo que debe huir para conseguir su libertad. Se justifica esta idea con planos de la huida por el bosque y con la llegada del grupo de SWATS preguntando por ella.

B. El héroe Amnésico (Jodie) / P2/ P3/ P6



Aunque la amnesia se suele utilizar en los juegos para justificar tutoriales, y el aprendizaje de las acciones básicas, en este caso también se utiliza para justificar la desestructuración del relato y, además, se hace un uso de planos desenmarcados como presentación del personaje principal que refuerza esta idea.

C. Alumno y mentor (Jodie y Nathan) P2-8, P29-34 y P65



Estos dos personajes se presentan de una forma similar. Esta presentación, que se iguala en número de planos, deja entrever que están unidos por alguna razón. Aunque al principio los planos de ella se pueden comparar también con el vehículo de él, el final de la presentación de ambos personajes es el mismo, un *salto de eje óptico*.



En esta comparativa también es interesante la relación que se establece entre el hombre y el coche. El sonido del motor y color del coche dan la sensación de poder, por lo que puede simbolizar que sea un personaje altamente importante para la historia y con un objetivo mucho más oscuro que el de *mentor*. Como se verá avanzado el relato, aquí también se establece el cliché de *villano, frio y calculador* y *yo soy tu padre* (alguien que pasa a ser de aliado cercano a enemigo).

D. El último de su raza (Aiden)



Una vez hemos conocido a la protagonista y al mentor, se da un plano en el que existe un movimiento de cámara que parece que esté flotando en el aire y un diálogo entre Jodie y Aiden, revelando que existe una criatura invisible y, por lo que se sabe en ese momento, es el único de su especie, en el sentido de que se encuentra “atado” a Jodie, sin posibilidad de separarse de ella.

5.3. Relaciones entre la cinemática inicial y el relato

Si en el apartado anterior buscábamos *clichés* y *arquetipos* para ver los elementos que ayudan a la inmersión, en este apartado se intentará descubrir relaciones entre la cinemática inicial y el resto del relato.

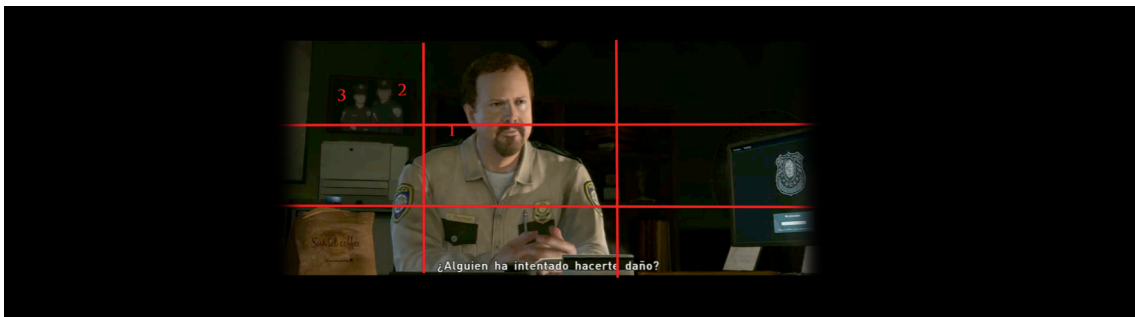
La primera parte de la cinemática explica, únicamente, quién nos narra la historia y por qué se narra de manera fragmentada..

A nuestro parecer, en el relato se nos cuenta el viaje interior de *Jodie* a través de sus recuerdos, mientras se encuentra en el pasillo que separa el mundo de los muertos del de los vivos. A continuación se expondrá por partes el porqué

de esta conclusión, y en que elementos de la cultura clásica nos hemos centrado para llegar a ella.

A. El Sheriff

Empezaremos, entonces, con la figura del Sheriff en la primera entrevista con Jodie, ya que pensamos que tiene gran importancia para el resto de la escena, e historia.



Durante esta entrevista, existen dos planos del Sheriff, con un marco de fotos detrás, que se dan justo antes y después del segundo flashback de Jodie huyendo por el bosque, en el que se escuchan tres ladridos de los perros que la persiguen. Es aquí donde se crea una relación entre el *sheriff* y los perseguidores de *Jodie*, ya que él pregunta si alguien ha intentado hacerle daño y es la misma imagen la que da la respuesta.

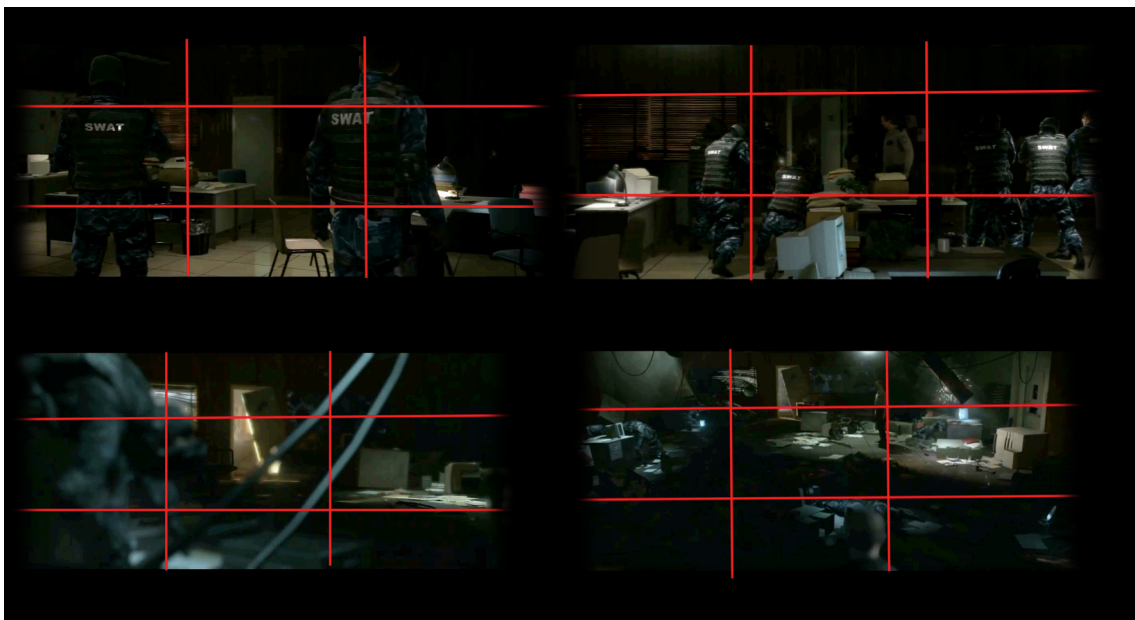
Si atendemos a la línea de la historia, veremos como durante el episodio en el que huye por el bosque (**H.Perseguida**), tres perros policía le atacan. En el episodio siguiente de la historia (**K.Sin techo**), Jodie acaba en el punto más bajo de todo el viaje “*el descenso a los infiernos*”, por lo que podemos relacionar esos tres perros como los vigilantes de la entrada del infierno y al Sheriff, como veremos en el siguiente punto, como una representación del *cancerbero* que lo une a la simbología de estos perros.¹⁰

B. Las puertas del infierno.

En la cinemática que estamos analizando, las puertas toman mucha importancia durante el tercer bloque. En este vemos como llegan los SWATS,

¹⁰ En la mitología clásica: un perro de tres cabezas y cola de serpiente que protege las puertas del infierno.

entran en la comisaria casi rompiendo las puertas de la calle y paulatinamente poniéndose alrededor de la puerta del despacho, donde se encuentra *Jodie*. En mas de una ocasión, a través de una composición centrada, se muestra la puerta del despacho como un elemento importante de la narración.



Acto seguido el Sheriff nos ofrecerá una mirada a cámara justo en el momento en el que abre su despacho, otro dato que nos hace interesarnos por la puerta. Podríamos decir que simboliza el *Cancerbero* que deja salir a la protagonista. El sheriff le da paso al mundo exterior dejando al resto en el inframundo (o *muertos*) y situándose él mismo en un punto fuerte de la composición de ese último plano. El siguiente capítulo en orden cronológico es donde empieza su viaje hacia la recuperación y superará sus miedos (*O.Navajos*).

Comentábamos con anterioridad que en cada arco dramático se encuentran resumidas las fases del *viaje del héroe*, pero también es cierto que si cogemos cada episodio de forma independiente encontraremos del mismo modo un planteamiento, nudo y desenlace, donde se pueden aplicar también las fases de *Campbell*. Si seguimos estas premisas, encontraremos en algún momento de cada episodio un *descenso a los infiernos*, más o menos simbólico, que en muchas de esas ocasiones se hace a través de una puerta.

C. La divina comedia como marco de referencia

La concepción del infierno de Dante, como una sucesión de círculos descendentes hacia el infierno más profundo, se ve representado en la comisaría por tres espacios: la calle como el *mundo exterior*, las oficinas como umbral entre mundos y el despacho del Sheriff como *el inframundo*.

En el episodio siguiente, esta vez del relato (C. El experimento), *Jodie* se encuentra en su cuarto (*Mundo ordinario*), la llaman para realizar la investigación y sale de su cuarto para abrir otra puerta y empezar a cruzar un pasillo con muchas personas yendo en ambas direcciones (*que simboliza el umbral entre mundos*). Después, llega a la sala del experimento donde hay un guardia de seguridad en la puerta y tres hombres en la sala de observación, representación del cancerbero que vigila la puerta del infierno. Este recorrido se da en la mayoría de los episodios del juego, dando la sensación de que se está constantemente saliendo de un infierno para adentrarse en otro.¹¹

D. Dos caras de la misma moneda

Tras el análisis vemos cómo esta historia se puede leer desde dos perspectivas diferentes:

La primera es la de la línea temporal o cronológica de los acontecimientos, en la que se sigue los estadios del *viaje del héroe* de Campbell, como ya hemos podido observar y demostrar en el análisis.

La segunda es la del relato, que en un primer momento parece estar fragmentando la historia para justificar los acontecimientos en el avance dramático. Pero al analizarlo más detenidamente y estudiar en profundidad la relación entre los círculos del infierno de la *divina comedia* con *Beyond two souls*, hemos concluido que:

¹¹ En el Anexo 4 se puede ver un esquema resumen del infierno de Dante y una comparativa con los tres primeros episodios del relato de *Beyond two souls*.

- 1.- *Jodie se encuentra en el purgatorio en el momento de la primera cinemática.*
- 2.- *La segunda parte de la cinemática inicial simboliza la entrada al infierno de Dante si atendemos al relato (pero si atendemos a la historia es la salida del infierno).*
- 3.- *Cada episodio en el orden del relato, simboliza uno o varios círculos del infierno de Dante. Desde el principio del relato hasta que vive en la calle, (K.Sin techo) los episodios son entradas a los diferentes círculos.*

Si realizamos esta lectura, no es tan fácil afirmar que el relato esté desestructurado, mas bien señalaríamos, como indicábamos al inicio de esta sección, que nos *encontramos ante una purga interna de Jodie*, la cual se encuentra entre los dos mundos y atraviesa todos los círculos del infierno dantesco a través de sus memorias, para redimirse y, finalmente, poder vivir en paz, ya sea en un mundo o en el otro.

No obstante, debemos señalar que en *Beyond two souls* no se está haciendo una representación al pie de la letra de la *divina comedia*, sino que se hace una interpretación del texto de Dante. Nosotros nos hemos centrado en la *divina comedia* porque esta obra tiene, además de la separación por círculos del infierno, otros temas tratados en el juego como por ejemplo los pecados capitales o la simbología del número tres.



CONCLUSIÓN



6.1. Confirmación o refutación de la hipótesis

Retomamos pues nuestra hipótesis inicial que podemos separar en 3 secciones:

La cinemática introductoria de un videojuego es una micro-narración que utiliza referencias culturales para conseguir la inmersión del usuario en la ficción del juego, el cual toma el control del avatar en un punto posterior al primero de los actos aristotélicos y, además, también se pueden encontrar relaciones con los futuros acontecimientos del relato.

Podemos decir, según lo analizado en el caso de *Beyond two souls*, que la primera y la tercera parte de la hipótesis quedan confirmadas, ya que hemos encontrado varios elementos propios de los clichés y arquetipos más comunes que ayudan a la inmersión. Además, de otros aspectos culturales que relacionan la escena cinemática con el resto del relato en su conjunto.

Necesitamos ver qué sucede con la segunda parte de la hipótesis. Atendiendo al gráfico que hemos utilizado para estudiar la historia y el relato, tomamos el control mucho antes de cruzar el primer umbral. Esto significa que en este caso no se cumple la hipótesis, lo que no quiere decir que sea algo negativo ya que, el hecho de tener que pensar en la razón por la que no se cumple este punto, nos ha revelado una información mucho más interesante sobre el relato del juego: hemos descubierto varias formas de ver la historia, confirmando que el estilo narrativo de los *puzzle films* se empieza a extender hacia los videojuegos, ofreciendo varias posibilidades de lectura para una misma historia.

6.2. Grado de consecución de los objetivos

En cuanto a la consecución de los objetivos, los cuales recordamos a continuación, creemos haber logrado alcanzarlos:

1. **Analizar** cómo se presenta el personaje, su mundo y la historia en la primera cinemática del videojuego.
2. **Establecer** un listado de clichés y arquetipos en videojuegos que se utilicen para producir una mejor inmersión en la ficción.
3. **Buscar** relaciones entre la cinemática y el futuro relato.
4. **Investigar** la relación entre el narrador y la inmersión del jugador en el juego.
5. **Desarrollar** un sistema de análisis que nos ayude a alcanzar los objetivos planteados.
6. **Elaborar** una tabla base para hacer análisis y que facilite el desarrollo de las conclusiones y futuras investigaciones.

Quizás se debería utilizar la tabla en otros casos para contrastar resultados y ver si es de ayuda en otras categorías de juegos. Pero a parte de este punto, hemos abarcado bastante bien, a nuestro parecer, los objetivos propuestos.

6.3. Futuras líneas de investigación

Como futuras propuestas para la investigación, sinceramente pensamos que se debería seguir estudiando la misma hipótesis con diferentes corpus, ya que debido a la extensión obligatoria del presente trabajo no tuvimos espacio para realizar más análisis que el expuesto sobre *Beyond two souls*. Por otro lado, creemos que el método de análisis puede ayudar a analizar otros videojuegos con “relatos fragmentados” para establecer nuevas relaciones entre la cinemática introductoria y el relato. Y por último, atendiendo a la diferenciación que hacíamos en el marco teórico sobre *escenas cinemáticas* y *escenas automáticas*, creemos que se podría analizar las relaciones: *jugador – avatar – narrador* en aquellos momentos del juego en los que aunque parece ser que tengamos el control, no es así.

6.CONCLUSION

6.1. Confirmation or refutation of the hypothesis

Our initial hypothesis can be divided into three sections :

The opening cut-scene of a videogame is a small narrative that uses cultural references to achieve user's immersion in the game's fiction, who takes control of the avatar after the aristotelian first act and we also may find relationships with future actions of the plot.

We can say, as we have seen in *Beyond two souls*, that the first and third points of the hypothesis have been confirmed. We have found several elements of the most common clichés and archetypes that help immersion. Moreover, in the last section, we have also found several cultural aspects that relate the cut-scene with the rest of the story as a whole.

But we need to look deeper to figure out what happens with the second part of the hypothesis. Considering the graph that we have been using to study the story and plot, the avatar is under the player's control long before we cross the first threshold. This means that the hypothesis is not right at this point, which is not negative, as we have thought the reason for it, revealing a much more interesting information of the game's plot. We have found several ways to understand the game, confirming that narrative puzzle films are present in video games too, offering new forms of entertainment among users, spectators and players.

6.2. Objectives

We have achieved the objectives set initially:

- 1.To analyze how the main character, world and story are presented in the first cut-scene of the videogame.
- 2.To set a list of videogame cliches and archetypes that are used to produce a better immersion in fiction.
- 3.To find out the relation of the opening cut-scene with the plot.
- 4.To figure out the relationship between the narrator and player immersion in the game.
5. To develop a methodology to help us achieve the objectives.
6. To develop tools for analysis that help results and future researches.

We have managed to overcome all the objectives. Maybe the tools should be used in other cases to test results and see if it helps in other game genres. But apart from this point, we have covered quite well, in our view, the proposed objectives.

6.3. Future researches

As a proposals for future research, we sincerely believe that we should repeat the analysis with different examples, since due to the mandatory extension of this study we could not attend them. We also believe that the method can help analyze other games with fragmented narratives to establish new relationships between the opening cut-scenes and the plot of the game.

Finally, based on the distinction we have made in the theoretical framework about automatic scenes and cut-scenes, we believe that the relationship between player - avatar – narrator could be analyzed in those scenes as it seems that the player has the control, but doesn't really have it.

We resumed our initial hypothesis that it can be separated into 3 sections :

BIBLIOGRAFÍA



SI OLVIDO ALGO, ESTAS PÁGINAS ME LO RECORDARÁN



7.1. Libros

Alighieri, Dante, *La divina comedia*, Club Internacional del Libro, 1991, Madrid.

Arsenault, Dominic, *Narration in the Video Games: An Apologia of Interactive Storytelling, and an Apology to Cut-Scene Lovers*, VDM Verlag Dr. Müller Aktiengesellschaft & Co, 2008, Saarbrücken.

Buckland, Warren, "Introduction: Puzzle Plots" en Buckland, Warren (Coord.) *Puzzle films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Wiley Blackwell, 2009, Chichester.

Burch, Noël, *El tragaluz del infinito*, Catedra, 1999, Madrid.

Campbell, John. *The Hero with a Thousand Faces*. Bollingen Foundation Inc, 1949, Nueva York. Luisa Josefina Hernández (trad.), *El héroe de las mil caras: Psicoanálisis del mito*, Fondo de cultura económica, 1959, México D.F.

Despain, Wendy (Coord.), *Professional Techniques for Video Game Writing*. A K Peters Ltd, 2008, Wellesley.

Ensslin, Astrid, *The Language of Gaming*, Palgrave Macmillan, 2012, Hampshire.

Gómez Tarín, Francisco Javier, *Elementos de narrativa audiovisual: expresión y narración*, Shangrila ediciones, 2011, Santander.

Gómez Tarín, Francisco Javier, Rubio Alcover, Agustín y Tomás Samit, Adrián, "Punto de vista y videojuegos" en MARZAL FELICI, JAVIER y SÁEZ SORO, EMILIO (Coord.), *Videojuegos y cultura visual*, La Laguna, CAC. Cuadernos Artesanos de Comunicación / 42, Sociedad Latina de Comunicación Social, 2013.

Lebowitz, Josiah, & Klug, Chris, *Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*, Focal Press, 2011, Burlington.

Navarro Remesal, Víctor, *Libertad dirigida: Análisis formal del videojuego como sistema, su estructura y su avataridad*, Tesis doctoral, 2013, Universitat Rovira i Virgili.

Pérez-Latorre, Óliver, *El Lenguaje Videolúdico: Análisis de la significación del videojuego*, Laertes, 2012, Barcelona.

Planells, Antonio José, *La evolución narrativa en los videojuegos de aventuras (1975-1998)*, en ZER / Vol. 15, num. 29, 2010, pp. 115-136.

Sheldon, Lee, *Character Development And Storytelling For Games*, Course Technology PTR, 2013, Boston.

7.2. Páginas web

Paula Caldeiro, Graciela, *Cancerbero: Monstruoso perro, guardián del Hades*, http://mitosyleyendas.idoneos.com/index.php/Bestiario_mitol%C3%B3gico/Cancerbero [Consulta: 05 de mayo de 2014]

Juul, Jesper, *Games telling stories? A brief note on games and narratives*, the international journal of computer, vol. 1, issue 1, July, 2001, disponible en: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/> [Consulta: 24 de abril de 2014]

7.3. Videojuegos y películas

Beyond two souls, Quanticdreams, 2013.

La historia más grande jamás contada, George Stevens, 1965.

Pong, Atari, 1972.

Prince of Persia, Broderbund, 1990.

Tetris, Nintendo, 1989.



ANEXOS

“Sea que escuchemos con divertida indiferencia el sortilegio fantástico de un médico brujo de ojos enrojecidos del Congo, o que leamos con refinado embeleso las pálidas traducciones de las estrofas del místico Lao-Tse, o que tratemos de romper, una y otra vez, la dura cáscara de un argumento de Santo Tomás, o que captemos repentinamente el brillante significado de un extraño cuento de hadas esquimal, encontraremos siempre la misma historia de forma variable y sin embargo maravillosamente constante, junto con una incitante y persistente sugestión de que nos queda por experimentar algo más que lo que podrá ser nunca sabido o contado.”

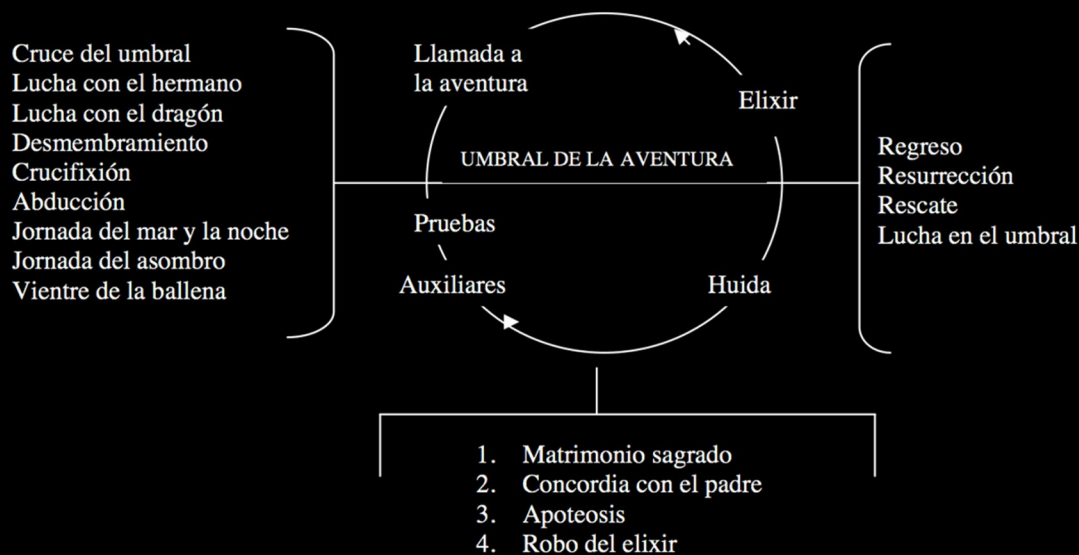
Campbell (1959:10)

ANEXO 1: TABLA DE SELECCIÓN

Filtro 1:	Filtro 2:		F3	F4
JUEGOS 2013	Puntuación GameRanking	Puntuación MetaCritic	Cinematica	Edad
Gran Turismo 6	81.73	81	No	
Ratchet & Clank Into the Nexus	77.06	76	SI	+7
The Guided Fate Paradox	75.91	74	NO	
Assassin's Creed IV	87.62	83	SI	+18
Batman: Arkham Origins	73.59	74	SI	+16
Disgaea D2: A Brighter Darkness	77.66	74	NO	
Beyond: Two Souls	72.04	70	SI	+16
Rain	72.74	72	SI	+12
FIFA 14	86.16	86	No	
PRO E. Soccer 2014	79.48	78	NO	
GTA V (Varios heroes)	97.01	97	SI	+18
NHL 14	80.88	80	NO	
Puppeteer	81.65	80	SI	+12
Kingdom Hearts HD	80.43	77	SI	+12
One Piece: Pirate Warriors 2	72.63	71	Si	+12
Diablo III	86.13	86	SI	+16

Dead or Alive 5	77.38	77	NO	
NFL 25	78.03	76	NO	
Splinter Cell: Blacklist	85.45	84	SI	+18
Saints Row IV	80.10	76	SI	+18
Tales of Xillia	77.91	78	SI	+12
Dinasty Warrior8 (varios story modes)	70.95	68	NO	
The Last of US	95.04	95	SI	+18
Remember Me	73.33	72	SI	+18
Deadly Premonition	71.30	70	SI	+18
Injustice: Gods Among Us	81.04	78	No	
Guacamelee	86.54	84	No	
PGA TOUR 14	74.57	74	No	
Darkstalkers Resurrection	81.22	80		
GOW: Ascensión	79.45	80	Si	+18
MLB 13	87.16	87	No	
M.G.R. Revengeance	80.42	80	SI	+18
Dead Space 3	75.76	76	Si	+18
Sly Cooper: Thieves in Time	74.69	75	Si	+7
Ni no Kuni	85.97	85	Si	+12
DmC	85.75	85	Si	+18
Anarchy Reigns	71.95	71	Si	+18



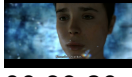

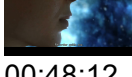



ANEXO 2.- EL MITO DEL HÉROE



El héroe mitológico abandona su choza o castillo, es atraído, llevado, o avanza voluntariamente hacia el umbral de la aventura. Allí encuentra la presencia de una sombra que cuida el paso. El héroe puede derrotar o conciliar esta fuerza y entrar vivo al reino de la oscuridad (batalla con el hermano, batalla con el dragón; ofertorio, encantamiento), o puede ser muerto por el oponente y descender a la muerte (desmembramiento, crucifixión). Detrás del umbral, después, el héroe avanza a través de un mundo de fuerzas poco familiares y sin embargo extrañamente íntimas, algunas de las cuales lo amenazan peligrosamente (pruebas), otras le dan ayuda mágica (auxiliares). Cuando llega al nadir del periplo mitológico, pasa por una prueba suprema y recibe su recompensa. El triunfo puede ser representado como la unión sexual del héroe con la diosa madre del mundo (matrimonio sagrado), el reconocimiento del padre-creador (concordia con el padre), su propia divinización (apoteosis) o también, si las fuerzas le han permanecido hostiles, el robo del don que ha venido a ganar (robo de su desposada, robo del juego); intrínsecamente es la expansión de la conciencia y por ende del ser (iluminación, transfiguración, libertad). El trabajo final es el del regreso. Si las fuerzas han bendecido al héroe, ahora éste se mueve bajo su protección (emisario); si no, huye y es perseguido (huida con transformación, huida con obstáculos). En el umbral del retorno, las fuerzas trascendentales deben permanecer atrás; el héroe vuelve a emerger del reino de la congoja (retorno; resurrección). El bien que trae restaura al mundo (elíxir).

(Campbell, 1959:140)

ANEXO 3: DÉCOUPAGE: BEYOND TWO SOULS



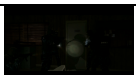


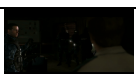

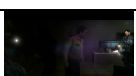
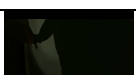



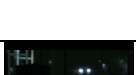
¿Qué nos cuenta? – Découpage		
Nº	TC	Descripción
Títulos ¹		
1	00:00,00	Títulos de Introducción, compañía desarrolladora y título del juego, un fondo que parece un líquido azul oscuro con reflejos de luz por detrás. Acaba con un corte neto (<i>si no se indica lo contrario, el corte siempre es neto</i>), después de iluminarse a un blanco intenso.
Cinémática parte 1		
2	 00:15,24	Se ve a una joven con el pelo corto, casi rapado, que mira a cámara mientras habla, se encuentra en un lugar en el que solo se ve de telón de fondo un manto translucido de una especie de líquido (azul oscuro) y unas partículas de ese líquido que bailan por el escenario junto a destellos de luz que se ven tras el manto. Primerísimo plano (desde las cejas a la barbilla) de la chica, sin angulación y composición desenmarcada (media cara fuera de marco). Sonido extradiegético (<i>si no hay cambios en el sonido no se volverá a indicar</i>).
3	 00:32,13	Misma escala y angulación pero se la ve de perfil, composición descentrada en el tercio derecho desde mitad de la oreja izquierda, sigue hablando. Corte neto .
4	 00:39,20	<i>Idem</i> y casi de frente (ladeados a su izquierda).
5	 00:44,02	Como 3, aunque ligeramente más cercano.
6	 00:48:12	PD (nariz a boca), descentrado en el tercio izquierdo, sigue hablando.
7	 00:50:21	PP de frente, centrada, sigue hablando. Corte neto con Salto de eje molesto a...
8	 00:55,20	PPP de frente, centrada, sigue hablando. (<i>Llama la atención, último plano de la escena</i>). Fundido a negro. Sonido extradiegético que termina con golpe.
Cinémática parte 2		
9	 00:58:04	Desde negro entra en fundido. Se ve al Sheriff <i>Lieutenant Sherman</i> en PML en composición centrada y de frente, está sentado en su escritorio, de noche. A la derecha

¹ No se considera parte de la CI, pero lo describimos como parte de la pantalla previa (PUSH START).

		de la imagen, frente a él, vemos a la joven en escorzo. Se encuentran en el despacho de una comisaria, sobre el escritorio una taza de café y tras el sheriff una foto de dos policías. Sonido diegético del siguiente plano. Corte neto a blanco (<i>dos frames de blanco</i>).
10	 01:09,17	PG de noche, se ven dos figuras a contraluz a lo lejos entre los arboles. Parece una visión subjetiva de alguien. Sonido diegético de rayos y lluvia. Corte neto.
11	 01:11,20	PML de la chica sentada y a la izquierda de la imagen el escorzo del sheriff. (<i>Es el contra-plano del 9</i>), detrás de la joven se ven unas persianas y las oficinas detrás.
12	 01:14,12	PM del Sheriff, que pregunta: <i>-¿Alguien ha intentado hacerte daño? Corte a blanco (2 fr)</i> <i>Sonido diegético (misma transición que en 9)</i>
13	 01:19,05	PG de la chica huyendo por un bosque, de noche, lloviendo, se oyen rayos, disparos y ladridos. La cámara se mueve como si fuera la vista de alguien persiguiéndola. Sónido diegético. Corte neto.
14	 01:21,02	PM del sheriff. Va a levantarse. Detrás se ve la foto con 2 policías. Corte neto
15	 01:23,25	PML. El Sheriff se levanta y la cámara le sigue ligeramente, rodea el escritorio y se acerca a la chica preguntándole por algún contacto.
16	 01:30,23	PML de la chica centrada y el Sheriff se sienta en la mesa quedando a la derecha y con solo la espalda dentro de marco.
17	 01:32,21	PM del Sheriff que le pregunta por algún amigo. Corte como en 12 (flash blanco)
18	 01:38,16	PMC de un hombre, en contrapicado. La imagen empieza desenfocada y poco a poco se enfoca con varios <i>frames</i> en negro entre medio (como si de un parpadeo se tratara). Sonido diegético.
19	 01:41,25	Idem que 17. "¿No hablas mucho cierto?"
20	 01:47,27	PML de la chica callada, centrada y a la derecha el sheriff con solo el brazo en marco.
21	 01:50,11	PM Sheriff ligero contrapicado: -Si no me ayudas, no puedo ayudarte.

22	 01:54,12	PML de la chica, sigue callada.
23	 01:56,26	PG del Sheriff que se incorpora y anda hasta quedar en PM y girarse hacia la chica, cambio de foco a la chica que sigue sentada de espaldas y con escorzo del sheriff. Se ve una cicatriz en la cabeza de la chica.
24	 02:07,09	PM de la chica sentada de frente, y el sheriff en PA detrás de ella se acerca lentamente para ver la cicatriz. La chica queda en PP y el Sheriff en PM detrás de ella.
25	 02:12,05	PMC de la chica por detrás y el sheriff por la izquierda se le acerca. Al alargar la mano la taza empieza a moverse.
26	 02:13,23	Idem que 22. La taza sale volando y de cuadro por la izquierda.
27	 02:14,11	PG de la pared de la derecha. La taza choca y se rompe, entre dos marcos con fotos de policías.
28	 02:16,09	PM del Sheriff que mira hacia la pared y a la chica, que no está en cuadro.
29	 02:18,17	PD del faro de un coche que corre a gran velocidad, llueve, es de noche. Sonido diegético del motor revolucionado. Empieza de nuevo sonido extradiegético: música suave (como al principio).
30	 02:20,12	PG del mismo coche, negro, con los cristales tintados, todavía por la carretera a gran velocidad. Se oye a alguien hablar.
31	 02:22,10	PM de un hombre de unos 50 años hablando por teléfono. Está sentado en el asiento trasero.
32	 02:26,19	PMC del hombre y de perfil. Sigue hablando.
33	 02:29,21	PM desde la parte delantera, solo se ve un hombro del conductor en cuadro. Sigue hablando. Corte neto con Salto de eje molesto a...
34	 02:32,27	PMC del hombre que cuelga y se enfada. Salto de eje que <i>llama la atención, último plano de la escena.</i>
35	 02:36,14	PG picado de la chica sentada. La cámara se acerca como flotando y ella mira directamente a cámara y dice: - <i>Lo sé, Ya vienen.</i>

36	 02:48,20	PG se ve la entrada de la comisaria desde detrás de un recibidor, las puertas abiertas mientras entran un grupo de SWAT. Corte neto con un salto de eje óptico a...
37	 02:49,28	PML De un hombre, que a diferencia del resto de SWAT, va sin pasamontañas (<i>a partir de ahora JEFE</i>) entra por la puerta y llega hasta PPP plano.
38	 02:53,00	GPG se ven a todos los SWAT entrando en fila india... hay muchos, en medio de ellos el JEFE.
39	 02:54,05	PA del JEFE desde detrás, PM de los SWATS desde detrás. La cámara sigue a los SWATS como si fuera uno de ellos.
40	 02:56,16	Mismo Plano (36). El foco pasa del JEFE a un SWAT en primer plano que tiene un arma.
41	 02:57:17	PM de dos SWATS que entran con sus armas. La cámara se acerca al JEFE pasando entre los SWATS.
42	 02:58:17	De PA del JEFE a PML con un travelling óptico muy pronunciado.
43	 03:00:01	GPG con todos los SWATS en posición y el JEFE andando entre medio de ellos. La cámara está ligeramente en picado y como flotando.
44	 03:01:05	PG de uno de los SWATS, ligero movimiento de la cámara que parece que flota, giro rápido hacia el resto de SWATS y empieza a seguir al JEFE que cruza de derecha a izquierda en PA.
45	 03:04:23	PA del SHERIFF, desde la visión del JEFE.
46	 03:06:11	PML a PM del JEFE preguntando por la Joven.
47	 03:07:25	PMC del SHERIFF mirando hacia su despacho.
48	 03:09:10	PMC del JEFE mirando hacia el despacho del SHERIFF
49	 03:10:10	PA del JEFE por detrás, la cámara se acerca ligeramente y al fondo se ve la puerta del despacho.

50	 03:11:23	PMC del JEFE que levanta el brazo y señala a la puerta con gesto táctico. La cámara se aleja y el JEFE queda en PM, avanza y sale de cuadro.
51	 03:16,01	PG los SWATS el JEFE avanzan de derecha a izquierda a la vez que la cámara realiza un travelling lateral con ellos. El SHERIFF de pie en medio de la imagen. Dos SWATS se apoyan en la puerta del despacho.
52	 03:18,19	PA de los SWATS en la puerta, la cámara se aleja y se ven llegar mas SWATS, acaba en un PG ligeramente contrapicado.
53	 03:23,07	PML del JEFE con escolzo del SHERIFF, este le hace la señal de callar.
54	 03:25,07	PA del SHERIFF detrás de un escritorio.
55	 03:26,00	Ídem (53), la cámara gira levemente hacía la puerta.
56	 03:28,27	PG el SHERIFF se acerca a la puerta de su despacho mientras todos los SWATS esperan fuera.
57	 03:32,04	PA desde en frente del SHERIFF que se acerca entre los SWATS a la puerta.
58	 03:38,07	PD puerta y SHERIFF desenmarcado abriéndola puerta poco a poco.
59	 03:40,04	PMC a PPP del SHERIFF que mira a cámara y se gira.
60	 03:45,20	PA el SHERIFF que empieza a apartarse de la puerta y mira hacía atrás.
61	 03:48,25	PM el SHERIFF desde el lado de la puerta, apartándose poco a poco y rodeado de SWATS que apuntan con sus armas.
62	 03:54,28	PG de la puerta centrada y todos los SWATS alrededor y el SHERIFF sigue apartándose. La cámara se acerca poco a poco... Corte neto a negro con Sonidos extra-diegéticos.
63	 04:03,24	Fundido desde negro, GPG llega un coche negro a la comisaria, llueve y trueno, exterior noche.

64	 04:07,24	GPG desde una angulación cenital del coche llegando al parking.
65	 04:08,14	PD El mismo FARO que antes. El coche se detiene de un frenazo.
66	 04:09,10	PG de espaldas un hombre que corre desde el coche a la entrada de la comisaria.
67	 04:10,03	PG desde dentro de la comisaria, el hombre entra corriendo. Ligero movimiento de la cámara que lo sigue.
68	 04:11,19	GPG desde el techo con angulación muy picada, de la comisaria destruida. Música extradiegética.
69	 04:13,28	GPG desde el que se ve la puerta y toda las oficinas destruidas. Hay un cuerpo desenfocado en PP.
70	 04:16:06	GPG desde el que se ven unas chispas que caen del techo.
71	 04:18:14	PG de un cuerpo inmóvil en el suelo... la cámara se mueve hacia el hombre que anda entre cadáveres con cara de horror, acaba en un PMC.
72	 04:26:09	Plano subjetivo del hombre. PA del SHERIFF que se encuentra de pie en medio de las oficinas rodeado de cadáveres.
73	 04:30:05	PMC del hombre, la cámara se acerca poco a poco hasta PP. El hombre dice: "Pero <i>JODIE</i> , ¿ <i>Qué has hecho?</i> "
74	 04:36,26	GPG desde detrás del hombre, mientras la cámara hace un travelling horizontal vemos toda la comisaria destrozada, la puerta al fondo, a la izquierda muchos cuerpos muertos y el SHERIFF de pie al fondo en la línea del tercio derecha. Fundido a negro. FIN

ANEXO 4.- EL INFIERNO DE DANTE

Estructura de la *Divina comedia* de Dante Alighieri

Esquema según la versión de Ediciones Catedra, 9ª edición, Madrid, 2005. (Edición de Giorgio Petrocchi. Traducción y notas de Luis Martínez Mero). Diseño: Martín Cristal. www.martincristal.com.ar

LA TIERRA
Concepción dantesca (1300 d.C.)
Hemisferio Boreal
Todos los continentes conocidos:
Europa, Asia y África.

Río Aqueronte: se cruza en la barca de Caronte. En la otra orilla está el abismo infernal.

Anteinfierno: vasta llanura donde están los ángeles neutrales, los cobardes y pusilánimes; los que no obran ni por el bien ni por el mal.

Primer círculo: el Limbo
hombres que vivieron antes de Cristo sin pecar; niños sin bautismo

Segundo círculo: los lujuriosos.

Tercer círculo: los glotoneros.

Cuarto círculo: los avaros y los derrochadores.

Quinto círculo: los iracundos, los acediosos, los soberbios, los envidiosos.

Portal que un mensajero celeste viene a abrir

Sexto círculo: los herejicos.

Séptimo círculo: los violentos, ya sean contra el prójimo (tiranos, homicidas, ladrones, incendiarios); contra sí mismos (suicidas); o contra Dios (blasfemos, homosexuales, usureros).

Octavo círculo: *Malebolge* ("Malasbolsas"); ahí están los fraudulentos (que usan el engaño contra los desprevenidos) en diez "bolsas" o valles concéntricos:
1. seductores
2. adulteradores
3. simoníacos
4. adivinos, brujas y otros embaucadores
5. estafadores, barateros, corruptos (en peso)
6. hipocritas, malos dominicos
7. ladrones de artículos sagrados
8. falsarios, que tramam engaños (como Ulises)
9. sembradores de escándalo y discordia (Mahoma)
10. alquimistas y falsificadores

Noveno círculo: es el río Cocito (congelado); están los que usan el engaño contra quienes confían en ellos, es decir, los traidores; está dividido en cuatro zonas heladas y concéntricas:
1. *Caïa* (traidores a familiares)
2. *Antinora* (traidores políticos)
3. *Tolosa* (traidores a los amigos)
4. *Iudaea* (traidores a la Iglesia o al Imperio).



(ELABORACIÓN PROPIA)

EL EXPERIMENTO: EL ANTEINFIERNO: LOS INDIFERENTES



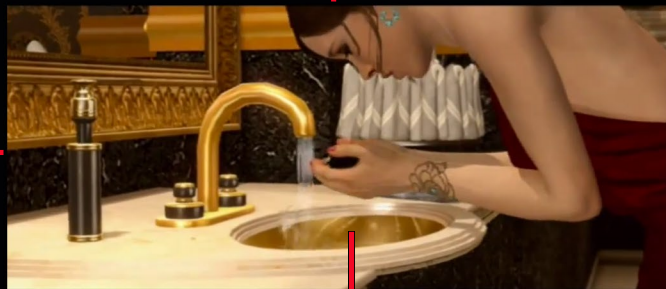
CANCERBERO



LA EMBAJADA: LOS NO BAUTIZADOS - PRIMER CÍRCULO



CANCERBERO



BAUTISMO

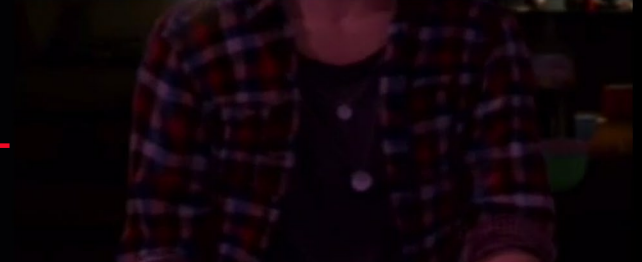
LA FIESTA: LOS LUJURIOSOS - SEGUNDO CÍRCULO
LOS GLOTONES - TERCER CÍRCULO



CANCERBERO



COLLAR DOS CÍRCULOS



LUJURIA



GULA



INFIERNO



ANEXO 5: CURRICULUM

Javier Baselga Masià

C/ Reina Sofia 3 1ºD
Alquerias N.P cp.-12539
(CASTELLÓN)

Móvil: 635539378

E-mail: al064305@uji.es

Experiencia profesional

2006-2010 Interino de Educación Primaria en la Generalitat de Catalunya

Formación académica

2002-2006 Diplomatura en Mestre especialitat Primaria

2004 – 2005 Estancia de estudios en SUECIA – HÖGSKOLAN DALARNA
(*Cultura, Sistemas Educativos, Inglés y Sueco*)

2010 – PRESENTE Grado en Comunicación Audiovisual – U. JAUME I – CASTELLÓN

2011 – 2012 Curso FOTO REPORTAJE

2012 Estancia de estudios en EEUU – OKLAHOMA UNIVERSITY
(*Writting for films, Edición y Montaje (FINAL CUT), Estudios culturales de género*)

2013 Estancia de estudios en CHILE – UNIVERSIDAD MAYOR
(*Estudios de Mercado, Comunicación Organizacional, Periodismo Digital y Edición (AVID)*)

