



LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN SOCIAL

Narrativas intertextuales en juegos de acción/aventura

Cómo contar una historia a través del sonido y la construcción del
escenario

Trabajo terminal

Para obtener el grado de
Licenciatura en Comunicación

Presenta

Delgado Vásquez Esteban
Fuentes Ramos Ian Paulo
Torres Sánchez Juan José

Asesores

Erica Marisol Sandoval Rebollo
Antonio del Rivero Herrera
Mariano Araúz Pérez

Área de concentración

Comunicación Área De Transmedia en la Era Digital: Comprensión Compleja
Hacia la Producción Audiovisual

Capítulo 1. Los videojuegos como espacio social	2
1.1 Planteamiento del problema	3
1.2 Hipótesis	14
1.3 Justificación	14
1.4 Objetivos	16
1.5 Planteamiento metodológico	17
Autoetnografía	19
Capítulo 2. La historia del videojuego	22
2.1 Las narrativas de un videojuego y sus géneros	26
2.2 Narrativas Intertextuales transmedia.	31
Capítulo 3. La estética en los videojuegos	33
Capítulo 4. La cinematografía en los videojuegos	43
Capítulo 5. El uso de las premisas narrativas de Borges en los videojuegos	51
5.1 Primer Premisa Narrativa de Borges: Defensa de una ciudad	53
5.2 Segundo Ciclo de Borges: El regreso.	54
5.3 Tercer Ciclo de Borges: La búsqueda.	56
5.4 Cuarto Ciclo de Borges: El sacrificio.	59
Conclusiones y observaciones	61
Anexos	65
Diario de campo	65
Diario de desarrollo	73
Bitácora de desarrollo - La noche que lo dejaron solo.	77
Referencias	83

Resumen

En este trabajo de investigación nos encargamos de profundizar en las historias que la nueva ola de videojuegos han presentado. Desde el inicio de los videojuegos, el sistema estaba pensado para fines de entretenimiento, donde el usuario interactuaba con un software sin tanta complejidad. Con el tiempo y con el desarrollo de la tecnología, los videojuegos dieron pie a que los desarrolladores crearan nuevos espacios donde le dieran vida a historias bajo cierto hilo narrativo, en donde los propios usuarios podían sumergirse en historias cada vez más complejas tal y como sucede en filmes de alto nivel y obras literarias.

Uno de los mayores logros del desarrollo de los videojuegos es la introducción de componentes estéticos, como el diseño audiovisual, que engarzan la jugabilidad y la intertextualidad que componen la propia narrativa de cada videojuego. Con ello la idea de “jugar una obra literaria” se ha vuelto realidad, pues el peso narrativo que algunos videojuegos logran, es el mismo que el de ‘las grandes obras’, agregando la capacidad de poder interactuar o modificar la historia

El objetivo de este trabajo, no es desplazar al cine o a la literatura, sino tratar de comunicarle a la comunidad que los videojuegos han dejado de tener ese uso exclusivo de fines de entretenimiento, para darle paso a nuevas formas de contar una historia donde cada usuario pueda reflexionar, cuestionar o formar un criterio con base en el juego.

Con base en toda la información recopilado sobre los videojuegos y el diseño que a estos mismos componen, nos dimos a la tarea de crear un mapa interactivo basado en una adaptación propia del cuento de Juan rufo, titulado: “La noche que lo dejaron sólo”, para ejemplificar los argumentos expuestos que dan sustentó a la hipótesis sobre la intertextualidad que componen dichas narrativas.

Enlace externo a “narrativas intertextuales en los videojuegos”¹

¹ <https://youtu.be/0cmclBa2Y9U>

Capítulo 1. Los videojuegos como espacio social

A lo largo de su existencia, los videojuegos se han transformado de simples pasatiempos a complejos medios de entretenimiento. Este fenómeno cultural no solo se ha convertido en una forma de diversión interactiva, sino que también ha emergido como un medio de expresión artística y narrativa. Así, nos interesa examinar las narrativas intertextuales presentes en videojuegos de acción/aventura, centrándose en su relación con la sociedad en la que se desarrollan desde una perspectiva transmediática y sobre todo desde un enfoque social.

Estas narrativas intertextuales son aquellas en las que se establecen conexiones, referencias o influencias entre diferentes textos literarios, culturales o mediáticos. Estas conexiones pueden manifestarse de diversas maneras, como referencias directas a otras obras, la reutilización de personajes u homenajes.

El término “intertextualidad” es introducido por la escritora Julia Kristeva en el año de 1967, ningún texto es una entidad autónoma y cerrada; son un “tejido de voces” que surgen a partir de la combinación de los distintos códigos que se han leído, visto o escuchado. Esta idea se ha expandido más allá del ámbito literario para abarcar una variedad de formas de expresión cultural, en el caso que analizaremos será los videojuegos.

Del mismo modo, Roland Barthes fue un autor francés en la que explica dentro de su ensayo *Le mort de l'auteur* (La muerte del autor) en el que postula que no se tiene que confiar únicamente de las intenciones del autor para comprender el texto, pues existe una interpretación del lector sobre cualquier significado que ponga el autor. (Culler, 2002)

Las historias se crean a partir de la inspiración de otras, de la imaginación del autor y la posterior interpretación de estos simbolismos para crear una propia. En la que además, el consumidor realiza estas acciones para posteriormente convertirse en un prosumidor.

Dentro de este contexto, las narrativas intertextuales que se forman pueden referirse a obras de la cultura pop, como películas, libros, cómics y juegos anteriores.

Referencias históricas como el contexto en el que se desarrolla y culturales. Estas referencias pueden ser la inclusión directa de personajes reconocibles o como se ha dicho anteriormente, situaciones familiares en un tono burlesco. Agregando profundidad y complejidad a la trama y a los personajes del juego, especialmente para aquellos que se encuentran familiarizados con lo que se hace referencia.

1.1 Planteamiento del problema

Los videojuegos son una forma de entretenimiento interactivo que implica al jugador como un elemento activo, pues resuelve situaciones que se le presentan en la pantalla mediante el uso de la coordinación psicomotriz, el uso de sus conocimientos previos, así como la asimilación de nuevos al momento de jugar; además de fomentar la creación de una comunidad en línea en las que comparten gustos similares disfrutando estos títulos y discutiendo sobre estos. A estas comunidades se les conoce como comunidades digitales (García, 2018).

En las palabras de Gil y Vida (2008), los videojuegos son programas informáticos que tienen una gran diversidad de funciones entre las que destaca su diseño para que estos tengan diversos factores que los vuelven entretenidos, además del uso mediante diversas plataformas digitales. Conjunta el diseño y la diversidad de plataformas con la experiencia que ofrece a los jugadores. El videojuego es también un producto de cultura de masas, al mismo tiempo que cumple con la característica de ser un producto emblemático de la sociedad actual, como menciona López y García (2002), se compone de otros lenguajes, historia, cultura, contexto, personas que lo desarrollan y que juegan, es decir, que se hace toda la unión de estas características para crear y concebir (y cómo se desarrollará posteriormente) un lenguaje videolúdico.

Actualmente, se puede jugar en una variedad de plataformas, tanto en dispositivos de escritorio como dispositivos móviles. En las que, a través de un programa, diseñadores crean elementos visuales del juego, como personajes, escenarios y objetos. Los ingenieros de sonido trabajan en la creación de efectos de sonido y música. Estos elementos se integran en el juego para crear una experiencia

audiovisual completa. Por lo que el videojuego puede implicar simulaciones de la vida real como escenarios fantásticos.

Para ilustrar lo anterior, se pone como ejemplo el caso del uso de la consola Nintendo DS desarrollada por la compañía de videojuegos Nintendo en abril de 2006. En el que la compañía de comida rápida McDonald's creó un eCDP (eCrew Development Program "Programa de desarrollo del personal") para capacitar a los empleados de Japón, donde se le enseñaba al jugador cómo cocinar, servir platos y realizar otras actividades del restaurante, pues fue usado para entrenar empleados recién llegados para que se adaptaran al entorno.

Graells en el texto de García *El aprendizaje con videojuegos. Experiencias y buenas prácticas realizadas en las aulas españolas* (2018) menciona que estos representan un reto continuo para los usuarios que, además de observar y analizar el entorno, deben de asimilar y retener información, como también hacer uso de razonamientos inductivo y deductivo.

Por lo tanto, el videojuego presenta distintos elementos informativos a la vista del jugador mientras está en marcha. Es una parte esencial de la experiencia de jugar y ofrece detalles clave sin requerir que el jugador desvíe su atención por demasiado tiempo y pierda el interés en lo que está jugando. Este sistema se le conoce como *Heads-Up Display* o HUD. Son en esencia, elementos visuales que permiten comprender aspectos esenciales dentro del juego, como lo son: la vitalidad del personaje, su condición física; el tiempo que transcurre dentro del juego, como el día y la noche, e inclusive hay algunos videojuegos que permiten que el personaje "espere" cierta cantidad de tiempo y el jugador pueda hacer que transcurra cierto lapso de manera rápida. Entre otros ejemplos, comprendemos que el HUD puede cambiar dependiendo del juego, sus mecánicas y estilo, pues resultan una herramienta para comprender la situación en la que el jugador se encuentra, y por lo tanto se habla de una evolución de la comprensión de estos elementos.

La importancia del HUD no solamente radica en lo estético, sino también en las herramientas que le permiten al jugador avanzar de manera cómoda en el juego y forma parte de lo que se le conoce como UI (User Interface) que es la vista que permite al usuario interactuar con el programa. Y puede este diferenciarse del propio

HUD ya que se encuentra en todo el sistema. Dentro del Podcast “4 horas de juego” un programa en el que diseñadores hablan sobre el desarrollo de este, y en el episodio 28 “Tipos de HUD y cómo aplicarlos en Videojuegos” tocan de cómo se acomoda el HUD dentro del juego, haciendo distinciones de si este se encuentra dentro de la narrativa, si se encuentra dentro del espacio del juego pero no sea parte del “universo dentro del juego”. Ejemplo del HUD que se encuentra como parte de la narrativa se puede observar en el videojuego de *Dead Space* (2008). En el que se puede observar como *Electronic Arts* muestra información importante al jugador sin que se rompa esta narrativa. Siendo una experiencia más inmersiva.

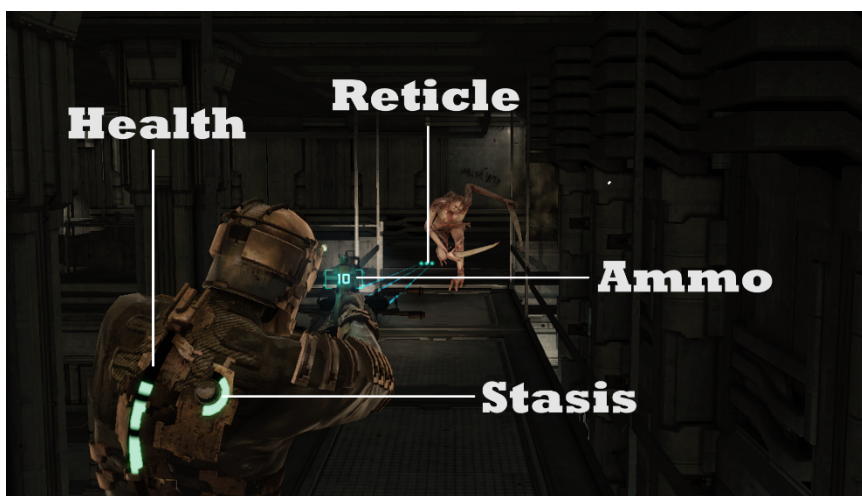


Ilustración 1. Uso del HUD de forma diagética mostrando elementos como la salud, la retícula, la resistencia y las municiones. .

Para reforzar esta idea, Simone Beilli (2008) en la *Breve historia de los videojuegos* menciona lo siguiente:

...hay que pensar también en los videojuegos como herramientas de relación y no de aislamiento. Es decir, al entramado de relaciones, de diálogos y emociones que se pueden fomentar a través de prácticas de juego, tanto en el ámbito familiar como en otro. (p. 161)

Como menciona López y Hernández (2022) en *videojuegos y lenguaje*, todo comienza en el acto de jugar debido a que este conjunta el acto de hacer y pensar, apropiándose así de una parte del mundo, pero, no solamente es eso, sino también una construcción de sentido existencial, cultural, histórico y político. El videojuego puede entenderse como un sistema de lenguaje que es creado y jugado como anteriormente los textos y el cine.

Por lo que la evolución de estas narrativas ha sido significativa a lo largo de las décadas, desde los primeros juegos simples hasta las experiencias narrativas complejas. Pues el videojuego comenzó en 1952 con el juego **OXO**, desarrollado por *Alexander S. Douglas*, una versión digital del juego popular “gato” que se ejecutaba a través de un sistema computarizado llamado EDSAC (Electronic Delay Storage Automatic Calculator) en el que la narrativa era inexistente pues generalmente se centraba en mecánicas de juego simple sin una historia por detrás. La existencia del HUD, en años posteriores eran un marcador de puntos y un cronómetro. A este tipo de juegos se le conocieron como *arcades*.

Posteriormente, en la década de los 80's y con la mejora de la capacidad de procesamiento y gráficos, algunos juegos comenzaron a ofrecer narrativas más elaboradas. Como es el caso de ***The Legend of Zelda*** en el que se comienza a introducir elementos de exploración y un mundo interconectado, esto quiere decir que, el mapa en el que se juega es mucho más grande y la exploración por lo tanto se complejiza, como también lo hace los elementos del HUD, como es por ejemplo, la vitalidad del personaje que es representada por corazones en el que de manera gráfica se puede contabilizar cuánto daño ha recibido este y si se está lejos o cerca de que el personaje muera.

Llegando al final del siglo XX e inicios del XXI, los videojuegos vieron la aparición de cinemáticas. Estas son secuencias de video pregrabadas que se utilizan para contar una historia, desarrollar personajes o presentar eventos importantes dentro del juego. A diferencia de la jugabilidad interactiva, donde el jugador tiene control sobre el personaje, las cinemáticas son secuencias que usan lenguaje cinematográfico en las que el jugador observa la acción sin intervenir directamente.

Las cinemáticas dentro de los videojuegos pueden variar de forma y propósito, como lo son:

- 1) Secuencias de Corte (Cutscenes): Son cinemáticas que se reproducen entre los niveles o segmentos de un juego para avanzar en la historia. Pueden presentar

diálogos entre personajes, revelar giros en la trama o mostrar eventos importantes que afectan la narrativa.

2) Secuencias de introducción y finalización: se utilizan para presentar la premisa de la historia al comienzo del juego o para mostrar escenas finales que concluyen la historia después de que el jugador ha completado el juego.

3) Secuencia de eventos especiales: En ciertos juegos, las cinemáticas se activan en respuesta a eventos específicos o logros del jugador. Estas secuencias pueden celebrar el éxito del jugador o mostrar consecuencias significativas de sus acciones.

4) Secuencias dentro del juego (In-Game): Algunas cinemáticas se integran dentro del juego para representar la acción. Estas pueden representar momentos clave de la historia mientras se mantiene la apariencia visual del juego.

Las cinemáticas son herramientas efectivas para enriquecer la narrativa de un juego y ofrecer momentos que puedan aumentar la inmersión del jugador.

Este progreso en las narrativas puede estar relacionado con un periodo de digitalización de medios de comunicación, pues recordemos que se comenzó a adquirir con mayor facilidad equipos tecnológicos, además de la evolución de estos como la computadora y el teléfono celular, ampliando su capacidad de escritura, motores gráficos², calidad de pantalla y mayor procesamiento. Esta evolución, además, incluyó la creación de comunidades digitales, lo que ahora permite relacionarse de una manera más inmediata con gente de todo el mundo.

Entendemos como comunidades digitales a los grupos de personas que se conectan e interactúan entre sí en línea, compartiendo intereses, información y participando en actividades comunes a través de plataformas digitales. Estas comunidades pueden formarse en una variedad de entornos en línea, incluyendo redes sociales, foros, aplicaciones de mensajería, juegos en línea y otros espacios

² software utilizado para crear y renderizar gráficos y cuerpos geométricos en tiempo real.

virtuales participando activamente en discusiones, compartir contenido relevante, y contribuir al desarrollo de la comunidad.

Por otro lado, Rhein Gold (1993) define la comunidad virtual como “la agregación social que emerge de la Red cuando suficiente gente desarrolla discusiones públicas lo suficientemente largas, formando redes de relaciones personales en el ciberespacio”. Entonces, se puede considerar las comunidades virtuales como entornos basados en el internet que agrupan personas relacionadas con una temática específica que además comparten documentos y recursos.

Por lo tanto estas comunidades digitales llegan a crear una cultura digital. Uno de los conceptos clave en este ámbito es la noción de “cibercultura”, abordada por Pierre Lévy en 1997.

En él, se examina cómo las tecnologías de la información y la comunicación influyen en la creación de una nueva forma de cultura. Señala cómo las comunidades en línea, a través de la interacción digital, contribuyen al desarrollo de una cultura colectiva que trasciende las fronteras geográficas y tradicionales.

Estas culturas digitales que se forman por los videojuegos, son formaciones sociales producidas exclusivamente mediante el compromiso con las tecnologías de la información y la comunicación (TIC). También conocidas como ciberculturas, comunidades virtuales, comunidades en línea o comunidades de internet, abarcan una amplia gama de intereses y prácticas culturales en diferentes tipos de foros a los que solo se puede acceder mediante una computadora u otro dispositivo con conectividad a internet. En el corazón de cualquier cultura digital están la interacción social y una red de relaciones que se concretan a través de estos grupos. (Salinas, J. 2003)

Como consecuencia, los videojuegos han tenido un desarrollo tanto tecnológico como en su complejidad en cuanto a elementos se refiere, sirve como un catalizador para que se creen comunidades digitales como culturas digitales. Crea un entorno transmediático en el que se difunde conceptos que pasan a otros medios y forma una red de comunicación compleja.

La evolución de la narrativa en los videojuegos ha sido notable, transitando desde narrativas simples o inexistentes en sus primeros años para pasar por secuencias complejas cinematográficas en la actualidad. Ejemplo de esto es si comparamos el juego que salió para el NES ***Zelda II: The Adventure of Link*** con el reciente juego ***Baldur's Gate 3*** que se basa en las historias creadas por la compañía *Wizard of the Coast* del juego de mesa *Dungeons and Dragons*. En el primer título, la historia del juego se contaba a través de instructivos que venían junto con la compra del cartucho. Estos además de incluir las instrucciones de cómo jugarlo, incluían lo que pasaba dentro de ese mundo y los objetos que podías llegar a obtener. De tal modo en que no te sentías tan perdido como cuando jugabas por primera vez ***Adventure*** del Atari 2600.

Por el otro lado, pese a que el mundo transmediático de *Dungeons and Dragons* es muy grande (pues es también un ejemplo del papel del prosumidor) al ir avanzado en la historia nos va contando sobre los Reinos Olvidados (lugar donde se desarrolla la historia) como también la propia historia de otros personajes y sobre la trama principal.

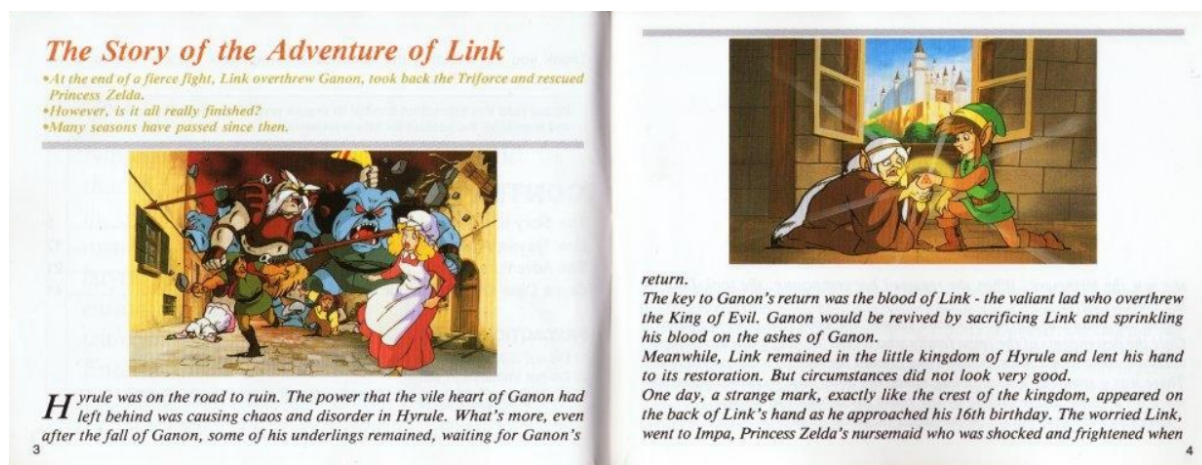


Ilustración 2. Página 3 y 4 del instructivo de *Zelda II: The Adventure of Link*.

Esta evolución ha llevado a la integración de narrativas más inmersivas y emocionales, pues se crea un vínculo emocional entre el jugador y la narrativa ya que como hemos visto dentro de esta los entornos diseñados, la música y el diálogo que sostenemos con otros NPC permite relacionarnos con el videojuego de una manera más personal. Además, la aparición de comunidades digitales ha redefinido cómo se experimenta y comparte la narrativa de los videojuegos, presenciando eventos dentro del juego al mismo tiempo o siendo compartidos por distintas redes

sociales. Estas comunidades, a través de plataformas en línea, no solo discuten y analizan historias, sino que también contribuyen activamente al desarrollo colectivo del Lore³ a través de interacciones y creación de contenido colaborativo. En conjunto, la convergencia de cinemáticas envolventes y comunidades digitales participativas ha impulsado la narrativa de los videojuegos hacia una forma de expresión cultural dinámica y en constante evolución.

Este trabajo busca examinar las narrativas intertextuales presentes en los videojuegos de género acción/aventura, centrándose en el análisis de los elementos presentes en la construcción del escenario y los elementos sonoros dentro de este. Pues, al estar siempre presentes desempeñan un papel fundamental en la experiencia del jugador, aunque a menudo pasan desapercibidos en medio de la inmersión en la acción del juego. Los detalles del entorno, desde la arquitectura de los paisajes hasta los objetos, contribuyen a la construcción de mundos virtuales coherentes y ricos de narrativa. De manera similar, la banda sonora y los efectos sonoros desencadenan respuestas emocionales, establecen el tono y proporcionan pistas cruciales.

Estos elementos, a los que no se les duele dar tanta importancia mientras se está inmerso en el juego, pueden ser sometidos a un análisis semiótico profundo para revelar capas de significado. Los elementos visuales y sonoros se convierten en signos que comunican información sobre la historia, el estado del juego y las emociones subyacentes. Un análisis semiótico permite descifrar cómo estos elementos contribuyen a la construcción de significados y cómo la interacción entre ellos formando parte integral de la narrativa del juego, proporcionando una perspectiva más profunda sobre la forma en que se comunica la experiencia del jugador en el contexto de los videojuegos.

Es necesario comprender cómo existe la creación de un mundo que llega a contar una historia completamente diferente y dentro del juego existe un mundo completamente distinto a lo que percibe el jugador, llegando a emerger como un poderoso medio de expresión artística y narrativa. A través de gráficos e historias

³ El término "lore" es el cuerpo de conocimientos e historias que forman parte del trasfondo o la historia del universo ficticio del que se hable

envolventes. En las que se representan identidades, valores y conflictos sociales. Pues no se alejan de abordar conflictos sociales actuales, pues se llegan a explorar guerras y opresión de grupos sociales, así como conflictos sociales.

En conjunto, hacen que el medio no solamente entretenga, sino que invite a desafiar y reflexionar, reflejando las complejidades de las sociedades que se representan.

Para ello, se emplea el estudio del videojuego ***Death Stranding***, un título que salió en 2019 (en el que también nos referimos a él como DS). El cuál, fue desarrollado por el estudio japonés Kojima Productions. DS es catalogado como un juego de acción y aventura en donde el jugador toma el control de Sam Porter-Bridges, un repartidor al que se le encomienda la tarea de conectar varias de las ciudades de Estados Unidos en un contexto post apocalíptico, para esto, él tiene que hacer uso de varias herramientas que le permitirán cruzar el país y salvar a la humanidad de la llamada “quinta extinción”. Durante el transcurso de la historia, el juego hace uso de varios recursos tanto narrativos como sonoros y ambientales para contar una historia y provocar ciertos sentimientos en el jugador.

Estos recursos sonoros y ambientales son importantes para la narrativa pues ilustran la historia. Dentro de lo sonoro, contamos con un gran abanico de sonidos que simulan los objetos que se encuentran a nuestro alrededor, la música que se orchestra por una situación generando emociones al jugador y el ambiente acorde al escenario que se ve.

Por otro lado, el ambiente se centra en el espacio físico en el que nos rodea, los objetos especiales y los comunes que detallan mejor una puesta en escena.

A pesar de sonar como una experiencia de juego estresante para el jugador debido a todos los cuidados que tiene que llevar para salir victorioso, DS, busca recompensar con momentos de baja tensión al hacer uso de la cámara con uso de planos cinematográficos y la introducción de música extradiegética⁴ creando un ambiente complejo.

⁴ Música que suena durante los acontecimientos de una historia pero solo la escuchan los espectadores, no los personajes involucrados.

Como referencia al punto anterior, dentro del juego se encuentra el personaje principal explorando hasta llegar a la cima de una colina, en la que se visualiza el próximo terreno a explorar. De este modo, la cámara se desacopla de un plano general⁵ a un gran plano general⁶. Haciendo sentir al usuario una sensación de pequeñez ante el mundo que le espera.

El nivel donde se encuentra posicionado el personaje jugable, cuenta con un papel crucial en la jugabilidad y se convierte en una mecánica⁷ dentro del juego. Como se mencionó anteriormente, se centra en la exploración donde los elementos del entorno y la geografía impactan directamente en la experiencia del jugador.

El terreno desafiante, que incluye montañas, ríos y áreas con condiciones climáticas extremas, presentan obstáculos significativos que afectan la movilidad del personaje. Esta mecánica implica la gestión del terreno y la carga que lleva Sam; el jugador, debe equilibrar el peso de la carga, asegurarse de no dañarla y, al mismo tiempo, navegar por terrenos desafiantes. Elementos como la lluvia temporal (llamada “Timefall”) pueden acelerar el envejecimiento de la carga, mientras que la topografía del terreno influye en la velocidad y estabilidad de Sam.

Además, los jugadores pueden construir estructuras como escaleras, cuerdas y puentes para superar obstáculos y facilitar el viaje. Estas construcciones no solo benefician al jugador que las coloca, sino que también pueden ser utilizadas por otros jugadores en sus propios viajes, destacando la conexión y colaboración indirecta entre la comunidad de jugadores.

Así, el escenario en DS, se convierte en un componente activo y desafiante que afecta la jugabilidad de manera integral. La necesidad de adaptarse a las condiciones del terreno y la colaboración indirecta entre jugadores a través de la

⁵ Plano cinematográfico que se caracteriza por enseñar contexto del lugar en donde ubican los personajes, pero sin perder mucho detalle de ellos.

⁶ Plano cinematográfico en el que se busca establecer un mayor contexto sobre el lugar en donde se encuentran ubicados los personajes, mostrando una gran imagen de algún terreno o ciudad.

⁷ Una mecánica es una forma de acción o articulación del jugador que tiene sobre el personaje a través de un controlador físico, que se le conoce como control. Estas acciones o articulaciones pueden ser desde el más básico como es moverse, golpear o saltar.

construcción de estructuras son ejemplos de cómo el entorno en este juego se integra en la experiencia de juego de una manera significativa.

Para construir este tipo de escenario en el que se pueda interactuar, y recrear momentos como el anterior, se utiliza una serie de cuerpos geométricos a base de polígonos que son contruidos a través de un programa para modelar y construir un sinfín de objetos estos al final adornados con diferentes texturas. Estas texturas, son imágenes o mapas bidimensionales que se aplican a las superficies tridimensionales de los cuerpos geométricos ya mencionados para darles apariencia y detalle. Estas texturas son esenciales para crear la apariencia visual y la sensación táctil de los elementos en el mundo virtual.

Algunos videojuegos, dependiendo de la narrativa que manejan, cuyo estilo simula al realismo que vayan de acuerdo con el estilo de arte del juego. Estos generan ambientación y atmósferas. Ya que, pueden transmitir un sentido de lugar, época o estado de ánimo a través de su estilo y diseño.

La influencia del arte en la construcción de los escenarios es esencial para la creación de mundos inmersivos y visualmente impactantes. Scott McCloud, en su obra *Understanding Comics* (1993) señala que el arte en los cómics, aunque visto de una manera más general, tiene el poder de transmitir información y evocar emociones a través de la síntesis y la abstracción. De manera similar, en el contexto de los videojuegos, Jesper Juul en *The Art of Failure*, destaca como la estética del entorno virtual no solo proporciona un fondo visual, sino que influye directamente en la experiencia del jugador, afectando la percepción del espacio, el estado de ánimo y la inmersión. Así, la intersección del arte y la construcción de escenarios en los videojuegos va más allá de la estética, siendo una herramienta narrativa expresiva que da forma a la jugabilidad y la conexión emocional del jugador con el entorno virtual.

Las distintas narrativas que experimentamos en este tipo de juegos, como *Death Stranding*, son peculiares, incluso dentro de su propio medio, pocos son los juegos en los que el ambiente pasa de ser algo meramente estético a ser parte de una mecánica en la cual también se ve involucrado el jugador al tener un control sobre el personaje más complejo a comparación de otros títulos. Esta falta de complejidad

no es negativa, puesto que se busca recompensar esta falta de mecánicas con un mundo mayormente poblado y lleno de actividades a realizar.

Explorar las narrativas intertextuales dentro del videojuego *Death Stranding* implica un análisis meticuloso que abarca diversas dimensiones del juego. Comenzando con una investigación preliminar de las influencias declaradas por Hideo Kojima, el creador del juego, se puede profundizar en el escenario para identificar elementos visuales, arquitectónicos y ambientales que podrían estar conectados a obras literarias, cinematográficas o culturales.

1.2 Hipótesis

Se espera que las narrativas intertextuales en juegos de acción/aventura no solo sirvan como elementos decorativos y de entretenimiento sino que también desempeñen un papel significativo en la construcción de percepciones sociales y valores compartidos entre los jugadores. La intertextualidad, al incorporar referencias culturales y literarias, como también abordar conflictos sociales actuales y contemporáneos, siendo no solamente el videojuego como un medio de entretenimiento, sino también como una herramienta en la cual entendemos y nos relacionamos con el mundo que nos rodea.

1.3 Justificación

Por muchos años, existió una visión en la que los videojuegos no eran nada más que entretenimiento vacío o sin chiste y en algunos casos son señalados como la causa principal ante comportamientos agresivos en los jóvenes y niños. El Universal (2020a), menciona como el equipo de investigación de la Universidad de *Brock* en Canadá y publicado en la revista *Developmental Psychology*, los videojuegos hacen que los jóvenes se vuelven más agresivos hacia otros por haber jugado títulos con violencia moderada. Sin embargo, con el pasar de los años y con el desarrollo de nuevas tecnologías, los videojuegos han demostrado un avance, no solo en el territorio de lo técnico (poder procesar más información en menor tiempo), si no que han probado que la interactividad entre el jugador y el juego puede llegar a ser muy profunda y algo positivo, pues estudios de la *National Institutes of Health* de Estados

Unidos (recuperado en un artículo de El Universal, 2020b) muestran que pueden ayudar con el control de impulsos y la memoria funcional. Si bien, este escrito se centra en las narrativas que se pueden encontrar dentro del videojuego y como han tenido una evolución; consideramos que es importante conocer también como ha cambiado la perspectiva de estos y el estudio que han dado.

Por otro lado, la evolución de los elementos que conforman a un videojuego han provocado un avance en el análisis con mayor profundidad, como es el caso de Don Quijote de la Mancha del autor Miguel de Cervantes, el cuál su obra ha sido utilizada para tesis y análisis de sus componentes. En el caso de los videojuegos, las narrativas pasan por un lenguaje cinematográfico, textual y sensorial.

En el videojuego el jugador pasa de ser un espectador pasivo a uno activo, influyendo en su forma de pensar y ver las cosas a través de una experiencia cercana. Es gracias a esto que la historia avanza, el jugador adopta el rol de ser el protagonista y sus actos repercuten en la historia, a diferencia del cine en donde el espectador no tiene ninguna influencia sobre lo que pasa en la trama, el jugador si tiene ese poder. Se llega a sentir como una experiencia inmersiva en la que el jugador llega a desarrollar una conexión sentimental con el juego y sus personajes.

El universo narrativo, como la constante expansión de este a través de un medio meramente visual y audiovisual (convirtiéndolo así en una producción transmediática), es un modo de contar una historia, una en la que la imaginación funciona como una herramienta para resolver problemas, incentiva al jugador a superar cada desafío que se le presenta y disfrutar del acompañamiento musical, siendo una constante invitación a quedarse y leer todo el contexto que hay en ese mundo.

Para comprender como los universos narrativos se expanden de manera constante, contamos con el ejemplo de **Halo** una saga de videojuegos de género ciencia ficción y FPS (First Personal Shooter o Disparos en Primera Persona) cuenta con los videojuegos como línea principal en la que se localizan los eventos, cómics que cuentan de manera más detallada sobre la historia de otros personajes, novelas ligeras y series de televisión. Pese que al principio no se planeó la historia completa

con el paso del tiempo se construían o expandían historias de diversos personajes que participaban activamente en la serie de videojuegos original (y con la que ya era más fácil identificar a los personajes) para incluir eventos u otros personajes que aparecerían en un futuro con mayor frecuencia y que cambiarían el curso de la historia. O como en el caso de **Star Wars** siendo originalmente planeada la historia para tres películas por el escritor y director George Lucas, actualmente cuenta con 9 películas, más de 6 videojuegos y tanto cómics como novelas que exploran los eventos que suceden antes y después de la serie de películas creadas en 1977.

Por lo tanto, dentro del videojuego existen distintas narrativas dentro y fuera de este: las que expanden el Lore (o el universo narrativo) y las intertextuales que podemos observar dentro del programa (sonidos ambientes y escenarios) y que afectan a la manera de contar la historia. Comprenderemos con mayor profundidad las que se encuentran dentro del videojuego, y las que conocemos como intertextuales. Entendiéndolos como la música, el sonido ambiental, el diseño del nivel, y elementos trans mediáticos.

1.4 Objetivos

- Analizar las narrativas intertextuales investigando las conexiones y referencias a otras obras literarias, cinematográficas, históricas o culturales dentro de los juegos de acción/aventura, destacando cómo estas influencias contribuyen a la construcción de la narrativa del juego.
- Identificar representaciones sociales al examinar cómo los juegos representan y construyen conceptos de identidad, género, etnia, clases sociales y otros aspectos sociales, y cómo estas representaciones impactan en la percepción y comprensión de los jugadores.
- Explorar los mensajes implícitos y analizar los valores presentes en las narrativas intertextuales de los juegos, investigando cómo estos pueden influir en la percepción de la sociedad y contribuir a la construcción de significados culturales.
- Crear una maqueta de videojuego que se nutra de la información obtenida durante la investigación, al mismo tiempo que se moldea una narrativa propia sobre la creación y diseño del videojuego desde una perspectiva auto etnográfica.

1.5 Planteamiento metodológico

Los videojuegos, tienen una forma de contar una historia diferente, pues combina elementos visuales, auditivos y mecánicos para crear experiencias interactivas y poder sumergir a los jugadores en un mundo virtual. El presente trabajo de investigación se centra en el análisis de las narrativas intertextuales dentro de los videojuegos, haciendo hincapié en la construcción sonora y los elementos presentes dentro del escenario.

Para comprender mejor el como influyen estas dos categorías dentro del videojuego se realizará un mapa dentro de la plataforma digital de *Fortnite* perteneciente a la empresa *Epic Games*.

Fortnite, es un juego gratuito lanzado en 2017 el cuál tiene actualmente una base de jugadores de 2 millones 434 mil 512 usuarios⁸ el cual cuenta con distintos modos de juego en los que se incluye el famoso *Battle Royale* una partida de todos contra todos donde cien jugadores hacen uso de sus recursos como armas y materiales que se encuentran a lo largo de la partida que usan para sobrevivir a la tormenta y a otros jugadores. Este modo de juego fue el que impulsó al juego hasta la popularidad que actualmente cuenta, para después, en el año 2018, ser lanzado un modo “creativo”. Dentro de este modo, la comunidad puede experimentar con los elementos que la propia compañía diseña para que creen sus propios juegos, experiencias y desafíos. De este modo, los mapas publicados por la comunidad fueron inspiración para otros mapas creando así la oportunidad de ser un “desarrollador” de videojuegos sin realmente haber tenido una formación profesional, todo a través del propio *software*, pues existe una sencillez al momento de modelar y crear como también de importar materiales de la comunidad y agregarlos al tuyo.

Finalmente, en septiembre del 2021, se lanzó el modo “creativo 2.0”, el cuál además de tener optimizaciones para las diferentes plataformas en las que se puede jugar, incluía la posibilidad de conectarse con *Unreal* una herramienta de creación y modelaje en 3D en tiempo real, en el que los desarrolladores pueden crear entornos

⁸ Base de datos obtenida en Fortnite Zone (9 de diciembre, 2023). *Jugadores de Fortnite*. Recuperado de: [Jugadores de Fortnite | Fortnite Zone \(fnzone.es\)](https://fnzone.es/)

y experiencias interactivas con muy poco conocimiento de programación. Esto a través de su sistema de *Blueprints* que permite a los desarrolladores crear lógica de un juego sin necesidad de programación tradicional.

Como principal objetivo del proyecto entender la forma en la que los desarrolladores experimentan y resuelven dichas incógnitas al momento de crear un videojuego. Pues se tiene que comprender la narración diegética y extradiegética que hay en el título. Por lo tanto, nos meteremos en el papel de prosumidores. Personas que además de consumir producen similares, centrándonos en una experiencia inmersiva como las que se citarán para comprender de manera más profunda como consumidor el desarrollo que hay detrás de este.

Además, es importante la vista jugador, como usuario final, sus interpretaciones del videojuego que él obtiene puede variar según el contexto cultural y sus experiencias personales. Y como medio para canalizar estas dudas al respecto, se desarrollará un mapa en la plataforma de Fortnite pues se comprenderá de primera mano como estos elementos visuales y auditivos se integran para formar una experiencia inmersiva.

El mapa consistirá en una adaptación del cuento *La noche que lo dejaron solo* de Juan Rulfo (1953), como contexto en el que se ambientará el mapa y su historia a desarrollar. Consiste en un nivel dividido en tres partes los cuáles tendrán un énfasis en diferentes aspectos: El primer nivel o sección del mapa se centrará mayoritariamente en elementos visuales para guiar al jugador hacia donde tiene que ir por medio de fogatas y caminos de tierra que lo conducirán para llegar al segundo nivel, el que a diferencia del primero, se centra en el apartado sonoro, pues al avanzar en la historia, el personaje se encontrará encerrado en un granero a oscuras lleno de trampas, las cuales contarán con sonidos característicos para que el jugador sea capaz de evitarlas. Finalmente, dentro del último apartado del mapa, se conjuntarán varios elementos sonoros y visuales para formar una narrativa convincente y completa.

Para llegar a comprender los elementos presentes, se realizará una revisión bibliográfica relacionada con la construcción sonora y la construcción del escenario en los videojuegos, (ya sea a que explique como es el proceso de modelaje o

aquella especializada en un análisis más profundo). Además de identificar ejemplos de videojuegos que utilizan estos elementos de manera más efectiva.

Autoetnografía

Para dar cuenta de este proceso, se empleará un enfoque auto etnográfico. Para ello, se usará como base el escrito de “Auto-etnografía, entre la experiencia y el problema de investigación” de Aldana Boragnio, (2016). Pues habla a grandes rasgos, sobre cómo la auto etnografía resulta un recurso dentro del proceso de investigación, y se convierte en una herramienta para el acercamiento sujeto/investigador.

En el caso de la investigación, esta relación se desarrolla con el mapa del producto final y nosotros los investigadores empleando el papel de prosumidor (un sujeto que además de consumir lo que es el producto, participa en el diseño, producción, y difusión de los productos y servicios que consume). Considerando este enfoque, se pretende conocer con más detalle el cómo los elementos presentes se desarrollan y posteriormente se desenvuelven en un videojuego. Pues como en la vida cotidiana misma, hay una gran cantidad de estos elementos con los que interactuamos y nos dan señales de situaciones u objetos a nuestro alrededor que nosotros posteriormente interpretamos y generamos una respuesta.

Por otro lado, Ellis et. al (2011) consideran que la auto etnografía es una metodología de investigación que combina elementos de la etnografía con la reflexividad personal del investigador para explorar y comprender una cultura o experiencia particular desde una perspectiva subjetiva y reflexiva. Este enfoque busca comprender las experiencias individuales de nosotros los investigadores utilizando narrativas personales y reflexiones para iluminar la parte que desconocemos dentro del desarrollo de videojuegos.

Al revisar los objetivos y el enfoque autoetnográfico, se considera que se podría lograr unos resultados más profundos y cercanos con la realidad que ser meros observadores con estos temas. Pues las narrativas de los videojuegos presentan un alto nivel de complejidad semiótica, y describir el como se resuelven situaciones la

descripción final será mucho más enriquecedora y planteará una perspectiva en la que el videojuego funciona como una forma de comunicación más.

El objetivo de usar la plataforma digital de Fortnite, *Unreal Editor for Fortnite* (UEFN) es facilitar el desarrollo del mapa al ofrecer un mundo virtual y dinámico, como también facilitar el desarrollo de un mapa para aquellos que tienen conocimientos básicos de programación. Además, al estar expuestos a la comunidad constantemente, nos permite emplear un papel de desarrollador liberando lo que se conoce como “beta” una fase temprana del videojuego en el que se puede experimentar y liberar al público de manera temprana lo que es el título. Pues, además, con la inclusión de diversos modos de juego y personajes de distintas franquicias, esta plataforma digital, expande constantemente las narrativas de estas franquicias pues los personajes que se encuentran en esta experimentan diversas “aventuras” fuera de su universo original.

El papel del desarrollador en una autoetnografía centrada en los videojuegos puede ser crucial para comprender más a fondo la experiencia del jugador dentro del juego. Los desarrolladores no solo crean el entorno virtual y las mecánicas de juego, sino que también influyen en la forma en que los jugadores interactúan con el juego entre sí. Desde el diseño de niveles hasta la implementación de características sociales y de jugabilidad, los desarrolladores tienen un impacto significativo en la forma en que se desarrolla la experiencia de juego y cómo se percibe por parte de los jugadores.

En la autoetnografía, el investigador puede explorar cómo las decisiones de diseño del desarrollador influyen en su propia experiencia como jugador. Esto puede incluir aspectos como la disposición del mapa, la distribución de los elementos de juego, la implementación de desafíos y recompensas, y la integración de características sociales como el chat y el sistema de emotes (algo en lo que destaca Fortnite). Además, el investigador puede reflexionar sobre cómo las intenciones del desarrollador se traducen en la experiencia del jugador, y cómo estas experiencias pueden variar entre diferentes jugadores según sus habilidades, preferencias y contextos individuales.

El análisis de la autoetnografía puede permitir al desarrollador comprender mejor la recepción y la interpretación de su juego por parte de los jugadores, así como identificar áreas de mejora o aspectos que resuenen positivamente con la comunidad de jugadores. Además, el enfoque reflexivo de la autoetnografía puede proporcionar información valiosa sobre cómo los jugadores se apropian del juego, crean significados personales y sociales dentro del entorno virtual y se relacionan con otros jugadores en línea.

Aunando con lo anterior, se tiene que tomar en cuenta la plataforma digital utilizada. Pues de esto depende la cantidad de jugadores activos para poder renovar la plataforma o el título y traer constantemente nuevas experiencias, esto lo vemos en actualizaciones que los desarrolladores lanzan resolviendo errores, *bugs*, y añadiendo nuevo contenido.

Pues a lo largo de las actualizaciones que ha ido sacando Epic Games en la plataforma de Fortnite, sus mecánicas se han ampliado desde su fecha de salida. Permitiendo a los prosumidores y consumidores de dicha plataforma experimentar con nuevas formas de consumir el producto. Recientemente, es el caso de tres modos de juego que no tienen nada que ver con el modo tradicional de *Battle Royale* y son los modos de: *Lego Fortnite*, *Festival Musical* y *Rocket Racing*. En el que se puede ver un claro ejemplo de transmedia pues tanto *Lego* como *Rocket* pertenecen a otros títulos de videojuegos, ampliando la historia de estos dentro de diferentes plataformas complementando los universos de estos.

Como se ha dicho con anterioridad, este proyecto tiene como objetivo arrojar a la luz la importancia de la construcción de la narrativa intertextual dentro de videojuegos, utilizando Fortnite como ejemplo. Se espera demostrar cómo estos elementos pueden utilizarse para contar historias de manera efectiva en un entorno interactivo. Este enfoque metodológico proporcionará una comprensión más profunda de cómo se crean las narrativas intertextuales en los videojuegos, así como las experiencias emocionales, sociales y cognitivas del desarrollador lo que puede tener implicaciones significativas en el diseño de futuros videojuegos.

Por lo tanto, se considera empezar con la historia de los videojuegos para comprender cómo este ha tenido una evolución en lo que a narrativas e intertextos

se refiere, como también comprender su importancia en la cultura pop y sus posteriores usos como forma de expresión artística, para después indagar sobre los elementos que lo componen y su comprendido en luchas sociales.

Capítulo 2. La historia del videojuego

La historia del videojuego es un campo de estudio que se puede abarcar desde distintas perspectivas, una de ellas serían los avances tecnológicos que impulsaron la exploración en nuevas mecánicas, o historias; también podría explorarse desde el concepto musical, cambiando melodías en 16 bits de información hasta piezas musicales actuales. Sin embargo, consideramos que comprender la historia de los videojuegos desde el punto de vista de la evolución en la complejidad de las narrativas puede ser un enfoque interesante, pues recordemos que esto provocó el inicio de una intertextualidad en posteriores obras. Por lo tanto, vemos algunas características tecnológicas que abarcan, las tendencias significativas y las influencias culturales junto con transformaciones que han caracterizado el desarrollo de los videojuegos a lo largo del tiempo. Desde sus orígenes, hasta su ascenso como una forma de entretenimiento dominante en la cultura contemporánea.

Para entender las narrativas intertextuales de un videojuego, tenemos que comprender lo que este es. Rescatando nuevamente la descripción de Gil y Vida (2008), los videojuegos son programas informáticos que tienen diversidad de funciones entre las que destacan su diseño para entretenimiento y diversión además del uso mediante diversas plataformas como lo son: videoconsolas, los ordenadores e incluso los teléfonos móviles. Se conjunta el diseño y la diversidad de plataformas en las que se presenta. Como menciona Sarango Edinson (2023) “los videojuegos resultan productos culturales presentes en la vida cotidiana de muchas personas. Tiene un vínculo con el cine, según Allen (1985) los videojuegos son el “nuevo lenguaje cinemático interactivo”.

Por otro lado, como menciona López Hernández (2022) en *videojuegos y lenguaje*, el videojuego comienza desde el acto de jugar debido a que este conjunta tanto el hacer y pensar, apropiándose así de una parte del mundo, pero este acto de jugar

no solo es pensamiento sino también un acto de lenguaje, un lenguaje videolúdico⁹ por lo que se convierte en una construcción de sentido existencial, cultural, histórico y político.

En consecuencia, podemos entender al videojuego como un programa informático en el que resaltan productos culturales de la época y en el que además usa un lenguaje de narración complejo como es el cinemático. Por lo que se habla de una evolución desde sus orígenes.

Es importante conocer al videojuego en todas sus características, no solamente como un medio de entretenimiento creado de manera masiva, sino también como un medio de representación social y artística. Para finalmente, tener mayor claridad al momento de comprender las narrativas que se encuentran dentro del juego de video, pues es esta complejidad la que permite entender esta nueva realidad en la que se está viviendo.

Desde una perspectiva artística, el videojuego (Acevedo, 2013) se convierte en un nuevo producto inmerso en un sistema de convergencia mediática y cultural, que genera oportunidades de expresión, de interacción social y de experiencias estéticas. Los museos, como las galerías o centros artísticos reconocen la importancia del videojuego en los contextos sociales.

Han provocado la curiosidad de expositores de artes como fue el caso del Centro de Arte y Creación Industrial en 2007, en el que buscaban a través exposiciones exigir el valor del videojuego como “objeto artístico” y “objeto estético”. Se buscaba explorar el videojuego como forma de arte y presentar ejemplos de obras de arte contemporáneas relacionadas con estos.

De otro lado, Quiroga (2012) considera que pese al videojuego ser un producto de consumo por su propia naturaleza, presenta expresiones artísticas. Su definición de calidad artística de un objeto, está “regida por la recepción que realiza la sociedad”.

⁹ Se refiere al conjunto de elementos y sistemas utilizados en los videojuegos para comunicar información, transmitir narrativas y facilitar la interacción entre el jugador y el mundo virtual. Similar al lenguaje cinematográfico o literario, el lenguaje se componen de diversos componentes como las mecánicas.

Su función está basada en ofrecer estas experiencias inusuales a los jugadores a través de la interactividad y las nuevas técnicas digitales, dando lugar a una nueva forma artística.

Del lado social, los videojuegos han sido influenciados por la cultura popular, reflejando e reinterpretando temas, iconos y estilos que se han quedado en la sociedad actual. Como señala Gonzalo Frasca en su libro *Video Games of the Oppressed* (2009), los videojuegos son productos culturales que incorporan elementos de la cultura popular para atraer y conectar con los jugadores. Esta influencia se manifiesta de diversas maneras, desde la inclusión de referencias a películas, música y televisión hasta la adopción de estilos visuales y narrativas que resuenan con la audiencia. Por ejemplo, juegos como **Grand Theft Auto V** (lanzado en 2013) han incorporado elementos de la cultura urbana y del crimen organizado. Al momento de conducir, por la ciudad de Los Santos (basada en la ciudad de los Ángeles, California) se tiene la posibilidad de prender la radio y sintonizar diferentes estaciones con géneros de música variada. Una de estas son los clásicos del rock en el que se puede apreciar artistas como *Queen*, una banda británica formada en 1970 en el que sus canciones destacan **Bohemian Rhapsody** o **Radio Gaga** en la que esta última habla de cómo la radio tenía el potencial de ser un escape de la cotidianidad y la influencia que tenía en las personas. Dentro del mismo juego, también podemos observar la crítica y la burla que hay hacia la sociedad norteamericana, desde el modo en el que se visten y hablan hasta cómo se comportan con el jugador.

Es decir, su impacto ha hecho que surja la necesidad de comprender y analizar los elementos que constituyen la experiencia de juego y sus elementos y cómo se comunican con los jugadores a través de diversos medios.

De este modo, se requirió ensayo y error para que videojuegos construyeran una crítica social a modo de un mundo en el que se pueda interactuar.

Este medio de entretenimiento, como todo, tuvo una evolución. El ejemplar más longevo es el de **Nought and Crosses** en el año de 1952 creado por Alexander S.

Douglas, el juego consiste en la versión computarizada de lo que conocemos como el juego *gato* y su función era confrontar al usuario con la máquina.

Tiempo después, se crearía una versión computarizada de un juego de tenis llamado ***Tennis for Two*** en el que, a través de cálculos de trayectorias y de un osciloscopio, se podía mover una “pelota” a través de la pantalla en el que el jugador movía una barra para que esta rebotara y así anotar del lado del rival.

Estos ejemplos se centran principalmente en la acción y la competencia, con poca o ninguna profundidad narrativa¹⁰. Sin embargo, los videojuegos comenzaron a establecer conexiones con otras formas de medios, como el cine y la literatura. Por ejemplo, “Space Invaders” se inspiró en las películas de ciencia ficción de la época, lo que sugiere una forma de narrativa intertextual en los videojuegos.

A medida que avanzaba la década de 1980, los videojuegos empezaron a explorar narrativas más complejas y a incorporar elementos de arte visual más sofisticados. Con el lanzamiento de la Nintendo Entertainment System (NES) en 1985, los desarrolladores comenzaron a experimentar con la construcción de mundos virtuales y la creación de personajes memorables. Estos juegos introdujeron narrativas más elaboradas, donde los jugadores asumían roles específicos y se embarcan en aventuras para salvar el mundo o rescatar a la princesa. Además, el arte en los videojuegos comenzó a evolucionar con gráficos más detallados y estilos visuales distintivos que ayudaron a establecer la estética de cada juego.

La década de 1990 marcó un punto de inflexión en su historia con la llegada de los juegos en 3D y la introducción de CDs como medio de almacenamiento, esto permitió, además de mayor capacidad para grabar un juego, permitía tener una experiencia “más realista” dentro del juego. Estas nuevas entregas presentaban historias complejas y personajes más desarrollados, así como mundos expansivos que invitaban a la exploración y la inmersión.

¹⁰ Consideramos una profundidad narrativa cuando experimentamos mayor inmersividad, un guion más profundo y una narrativa más elaborada en el que el jugador puede empatizar con el resto de los personajes. Visto como una analogía, esta profundidad se refiere a que no es un lienzo en blanco; sino una maqueta en la que hay texturas, relieves, niveles, etc.

En el siglo XXI, los videojuegos siguieron evolucionando en términos de narrativa intertextual y arte, junto con una mayor experimentación y diversidad en géneros y estilos. Juegos como *Bioshock* y *The Last of Us*, siendo títulos populares dentro de la comunidad, demostraron la capacidad del videojuego para contar historias profundas y reflexivas que rivalizan, en cuestiones de narrativa, con obras literarias y cinematográficas.

Abarcar la historia de los videojuegos desde distintos ángulos puede ayudar a comprender los diversos procesos y cambios por los que ha pasado. Pues al ser un medio de entretenimiento con aproximadamente 80 años de antigüedad, ha percibido cambios radicales en su tecnología, en su composición artística y por su puesto, en la complejidad narrativa.

2.1 Las narrativas de un videojuego y sus géneros

Entendemos a la narración como una forma de expresión que cuenta hechos o historias acontecidas a sujetos, en él que se presenta una concurrencia de sucesos en un espacio y tiempo determinados. En el que sus elementos son la acción, transformación y elementos que generan intriga, las cuales suponen la existencia de un emisor que tiene una intención y una finalidad. (UNAM, s.f)

Los videojuegos funcionan como mecanismos en los cuales se dan estas narraciones y en la que el jugador además de formar parte de la historia de manera activa, explora una historia creada e ilustrada por un equipo de desarrollo y no solamente un autor.

A medida que se desarrolla la historia, no solamente comprendemos el papel del héroe o del protagonista que toma el jugador, sino que también comprendemos el contexto en el que se encuentra el mundo el cual se habita y los motivos por los que se desarrolla la trama, junto con los personajes que intervienen. García Hernández en *La teoría narrativa del videojuego: Intertextualidad, hipertexto y videojuego* (pp.4-5) expone que:

a diferencia de la lectura tradicional del texto donde el receptor se limita a observar el contenido ya establecido por el autor, en la narrativa ludovirtual el inmersor posee la habilidad de intervenir dentro del relato y modificarlo a voluntad, influyendo en la transformación de la trama original, es decir, jugar con la historia.

Por lo tanto, entendemos que la narrativa no es lineal dentro de un videojuego como lo encontraríamos dentro de un libro o una película, pues su principal diferencia en comparación con estos dos es que el receptor se limita a observar el contenido ya establecido por el autor, mientras que en los videojuegos el jugador tiene esta posibilidad de intervención, pues, además de existir estos elementos narrativos existen elementos como el HUD, la programación y el diseño. Y es que regresamos al punto clave en el que el videojuego se diferencia de otros medios para contar la historia, la interactividad.

La Real Academia Española, la interactividad es definida como “acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más objetos”. Por lo que el jugador, al encontrarse participe constantemente tiene una forma distinta de comprender las situaciones en las que se encuentra su personaje. Como menciona Fernández Ruiz, M. (2011) en su artículo *Elementos visuales expresivos en la interactividad del videojuego* el jugador actúa mientras que en otros medios como la pintura, la fotografía o el cine requiere que interprete. El jugador, debe de encontrar caminos, resolver acertijos y tomar decisiones que afecten el futuro de la historia. Y la interpretación que se le da no es lo único; más bien, “como un medio del jugador para averiguar qué tipo de actuación deberá de desempeñar para cumplir los objetivos que marca el videojuego”.

Un caso muy particular de este tipo de actuaciones que se da en los videojuegos son los videojuegos de género aventura interactiva. Que Belli, S., & López Raventós, C. (2008) lo conoce como “aventura gráfica”, pues durante la década de los 90's el uso creciente del ratón hizo que algunos videojuegos se volvieran más interactivos en lugar de introducir comandos para poder realizar acciones como caminar o recoger objetos del suelo. En este género, el jugador se enfrenta constantemente a situaciones y dilemas que requieren tomar decisiones significativas. En estos juegos, las narrativas y las mecánicas de juego están

diseñadas para ofrecer al jugador múltiples opciones y caminos posibles, estas situaciones pueden variar desde dilemas morales hasta conflictos políticos o interacciones sociales. Estas decisiones pueden variar desde simples elecciones de diálogo hasta acciones que tienen consecuencias significativas en la trama del juego y en el destino de los personajes.

Un título famoso de este tipo fue la saga de ***The Walking Dead*** de la desarrolladora *Telltale Games* lanzada en el año 2012. Este, está basado en los cómics del mismo nombre escritos por Robert Kirkman, Tony Moore y Charlie Adlard. La historia comienza con una epidemia de muertos caminantes que destruyen por completo a la civilización. Dentro de la primera temporada, conocemos a Lee y Clementine, dos sobrevivientes que buscan un lugar más seguro para ellos, durante sus aventuras ellos se encuentran con nuevos personajes que los ayudan, o bien, ante una crisis pueden terminar traicionándolos por su propio beneficio.

Su principal fuerte, es la interacción más profunda con otros personajes, mezclando escenas con otras más orientadas a la acción basadas en los *quick time event*, en el que el jugador tiene que realizar ciertas acciones con el control poco después de que aparecen en la pantalla las indicaciones. Esto permite secuencias cinemáticas más fluidas durante el juego provocando una inmersividad mayor e interacción más activa por parte del jugador. Gracias a esto, podemos comprender que se experimenta una narrativa más profunda.

Hablar de narrativa es pensar en las distintas opciones que puede tener el videojuego para alcanzar el mismo objetivo, que es alcanzar emocionalmente al espectador, o en este caso al jugador. Una de estas opciones es el *storytelling* que es definido por la Universidad de Palermo como “una narrativa atrapante de sucesos, con un mensaje final que deja un aprendizaje o concepto.” En la que se busca transmitir un mensaje a través de la narración en el que emocione al espectador o en nuestro caso, al jugador.

El *storytelling* es una herramienta introducida en el año del 2003 por el sociólogo Henry Jenkins en su artículo *Transmedia Storytelling* con el objetivo de definir técnicas narrativas en el que las historias se crean, tomando formas y conceptos de

otras obras para convertirlas en una nueva. Dentro del videojuego, esta herramienta se puede presentar de diferentes maneras. Ya sea desde las mecánicas de un videojuego, como son el caso del género musical; desde el lore¹¹, los personajes, las descripciones de los ítems, o la estética del videojuego. Los detalles que estos presenten harán que el producto se encuentre más cuidado y por lo tanto su narrativa sea más enriquecedora, pues hacen que la experiencia interactiva se convierta en una inmersiva y el jugador simpatice con los personajes secundarios, se sienta atraído por los escenarios y se emocione con las cinemáticas que se le presentan.

The Elder Scrolls V: Skyrim es un juego de género aventura ambientada en una época medieval fantástica, el cuál nos cuenta la historia de cómo el reino de Skyrim se encuentra en una guerra civil entre el bando de los Imperiales, el gobierno regente y el bando de los capas de tormenta, el bando rebelde. Nos enteramos de la historia de los bandos por medio de misiones principales (misiones importantes que permiten avanzar en la historia), como también diálogos de personajes secundarios, y pergaminos dentro de oficinas de los imperiales. Pues desde el principio de la aventura nos encontramos siendo arrestados por parte de los Imperiales e introduciéndonos en el continente al hablar con Ralof, un soldado de los capa de las tormentas. Mientras nos adentramos más el mundo, se dan indicios de

El storytelling, ¿qué es? ¿qué es lo que hace una narración buena o mala. Trama, personajes y lore (transmedialidad). El cuidado de los personajes secundarios, el escenario, y las cinemáticas. El uso del lenguaje cinematográfico. Importa cómo el personaje camina y demás por el cómo nuestro subconsciente percibe a los personajes. La estética se usa para contar algo, como es el caso de ***Overwatch*** en el que los personajes tanque son robustos, mientras que los personajes DPS son estilizados, o las pokemones que las primeras evoluciones son redondas para estilizar un comportamiento dócil y nuevo.

El término de las narrativas transmedia fue utilizado por Henry Jenkins en el año 2003 y en la publicación que realizó, se refería a que la nueva forma que estaban

¹¹ El lore es el trasfondo narrativo que se explica a través de información encontrada dentro del mismo texto, su historia y la ambientación del universo en cuestión. Lo podemos encontrar en un videojuego, por ejemplo, en descripciones de las misiones o diálogos importantes.

adoptando los medios de comunicación era una donde los medios se nutren de distintos canales de información y no solo de unos cuantos como en el pasado, además que menciona a Pokémon como un ejemplo vivo de este ejemplo, puesto que, este contenido se divide en diferentes plataformas, como son: los juegos, las series, los libros y sobre todo cumplen con la característica de ser horizontales, pues ninguno se privilegia sobre otro.

Al hablar de NT (Narrativas Transmedia), Jenkins aporta que cada medio hace uso de las herramientas a su forma y manera, al mismo tiempo que aporta a nivel narrativo y de construcción histórica al medio principal, es decir, cada medio hace lo que mejor conoce y de esta forma puedes introducirte a la historia mediante el cómic, mediante el libro o videojuego sin haber consumido antes la película y aun así comprenderás lo que la historia quiere contar, es entonces que se menciona que dentro de las NT se puede llevar a cabo un consumo autónomo de cada medio. Una característica relevante dentro de las narrativas transmedia, es que los propios consumidores ahora adoptaron el papel de productores y mediante su ayuda, aportan cada vez más a la narrativa que se está construyendo.

Un ejemplo que utiliza Jenkins en su artículo sobre NT es **Star Wars**, como sabemos este tipo de historia comenzó en películas y cuando se expandió a un mundo impreso agregó aún más contenido a la historia principal, cuando se trato de los videojuegos, no se repitió la misma historia que en las películas, sino que se ahondó más en la vida de un Jedi o cómo era ser un caza recompensas, todo esto aporta, en temas narrativos a la propia historia que se pretende construir. Es entonces que podemos comprender a las NT como menciona (Jenkins, 2003) "es una narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (...) y medios". Es decir, que las NT son una red de personajes y situaciones que crean un mundo.

Cuando hablamos de NT, nos encontramos con un sinfín de ejemplos donde todas las características se cumplen o se ejecutan para lograr este tipo de narrativas, por ejemplo. Henry Jenkins menciona a **The Matrix**, como una obra para entender el paradigma de las NT. Como sabemos, existe una trilogía de películas acerca de este universo, pero no lo es todo en conjunto, sino que en el año de 2003, intermedio a la primera y segunda cinta, surgió un videojuego de la franquicia, además que salieron

una serie de 6 cortos llamados *animatrix*, todo este universo cuenta solo una parte de la historia de Neo y la lucha en contra de la Inteligencia Artificial que que domina el mundo, pero no se quedó ahí, pues al finalizar las cintas, se estrenó un nuevo juego por el año 2005, en el cual se exploraba lo que sucedió después de la última cinta y actualmente, en el año 2021 tuvimos el cierre de toda esta franquicia con Matrix Resurrecciones.

2.2 Narrativas Intertextuales transmedia.

No se puede hablar de este fenómeno de la comunicación sin antes haber mencionado que subyace de la propia transmedia, esta nueva forma de comunicación empleada, que trajo consigo los avances tecnológicos y propiamente de los medios de comunicación. Y estas nuevas formas ampliaron las nuevas narrativas para contar de distintos modos una historia y a través de distintos medios.

Entonces esta sociedad actual, a partir de distintas configuraciones en base al avance tecnológico y los modos que trajo consigo la nueva forma de concepción de los medios, se vale de estos mismos para crear un “ecosistema mediático dominado por la cultura de libertad” como menciona (Montoya, Vázquez & Salinas, 2013), esto dio paso a lo que conocemos como transmedia, que fue el uso, la resignificación y reelaboración de contenidos a partir del uso de más recursos narrativos como los sonidos o imágenes, esto hizo en el campo de la propia comunicación que aquellos conceptos que existían tomarán estas adecuaciones para poder interpretar lo que ahora se estaba viviendo.

En el texto de “*Sistemas Intertextuales Transmedia*” se propone que aquellos marcos que sirven para comprender a los sistemas intertextuales son del tipo narratológico, aunque al estar vinculados con la propia transmedia pueden nutrirse de diferentes medios, plataformas y lenguajes. Lo que daría paso a una concepción referenciado a Marsha Kinder que habla de “*narrativas intertextuales transmedia*” no solo de narrativas transmedia y menciona lo siguiente “*La narratividad es una propiedad de este tipo de producciones, no resuelve la diversidad de tipos de productos y experiencias estéticas que proporcionan*” es así como al hablar de narrativas intertextuales transmedia podemos abordar el sinfín de narrativas que se puedan crear bajo los parámetros transmediáticos.

Para comprender esta aseveración de la autora, el propio texto menciona una diferenciación entre “*poseer narrativa y ser narrativa*”. El “*ser*” narrativa, hace referencia al hecho propio de evocar con una secuencia algo en el espectador, hablando semióticamente, pero al hablar de “*poseer una narrativa*” podemos hacer mención de algunos recursos como la música, el baile e incluso las imágenes pueden ser “*una narrativa en un sentido estricto*”, al hablar propiamente de universos transmedia y narrativas, no podemos dejar de lado que los prosumidores son activos clave en la creación de diferentes narrativas que aportan desde su propio contexto cultural y social, al mismo tiempo que expanden la propia narrativa de la que forman parte.

Al mismo tiempo que la comunicación está avanzando, esta clase de narrativas intertextuales han empujado a la inter y transdisciplina para la mayor comprensión de problemas transmediáticos y de la propia comunicación.

Cómo ya se hizo mención antes, las narrativas intertextuales son propias de la transmedia, pero se hacen diferenciación de dos tipos de intertextualidad en las propias ampliaciones de la narrativa intertextual transmedia, pues según Marsha Kinder, existe la vertical y horizontal. La horizontal o diegética se referirá a aquí hacemos referencia a todos aquellos productos que amplían la propia narrativa transmedia o el universo que se está abordando, por otro lado, intertextualidad vertical o paratextual, hace referencia a todas aquellas ampliaciones que se hacen sobre la intertextualidad horizontal pero que propiamente no amplían la narrativa, por ejemplo, trailers, noticias o narrativas, pero que no expanden el universo. Al tomar en cuenta esta división que al mismo tiempo forman parte de un mismo sistema, los autores proponen un “*sistema intertextual transmedia*” que es la unión propiamente de estos dos sistemas intertextuales.

Además de esta diferencia-convergencia de los sistemas intertextuales, podemos decir que la autora a la que se hace referencia y el propio texto, nos brindan algunas referencias más para poder discernir a las narrativas intertextuales transmedia. La primera es la *obra seminal*, que Kinder refiere como la obra que abre o inicia el sistema intertextual transmedia, aunque con la aclaración de que cualquier obra en potencia puede generar un sistema transmedia. La segunda referencia es, la *obra núcleo* aquí se menciona como la que permite la expansión del universo narrativo.

En este sentido al hablar de sistemas intertextuales transmedia y propiamente lo que nos atañe en este trabajo, que son los videojuegos, podemos encontrar que existen hasta el momento un sinfín de estos ejemplos planteados en la industria, donde el sistema se amplía de diversas formas, al extrapolarlo a nuestra propia narrativa, existen referencias tanto narrativas, de historia, de diseño e incluso podemos hablar de una intertextualidad vertical al crear un tráiler que si bien no expande el universo, es un producto más que le brinda a nuestro proyecto la cualidad de “narrativa intertextual transmedia”.

Algunos ejemplos de videojuegos con estas características podrían ser:

The Witcher: Basada en la serie de libros del autor polaco Andrzej Sapkowski, "The Witcher" adapta las historias del cazador de monstruos Geralt de Rivia en un mundo de fantasía oscuro y complejo. Los jugadores se sumergen en narrativas intertextuales que toma prestados personajes, lugares y eventos de los libros originales. Mientras exploran nuevas historias y misiones creadas específicamente para el juego.

BioShock: Se inspira en obras literarias y cinematográficas de ciencia ficción y distopía, como "1984" de George Orwell y "Atlas Shrugged" de Ayn Rand. Pues la ciudad de Rapture está llena de referencias a estas obras.

Kingdom Hearts es un juego de fantasía que combina personajes y mundos de Disney con elementos de un RPG. Creando una narrativa intertextual que fusiona dos universos distintos en una sola experiencia de juego.

Capítulo 3. La estética en los videojuegos

La estética dentro de los videojuegos puede comprenderse como todos aquellos aspectos que el jugador experimente puede ser desde los gráficos y sonido, hasta las reglas que son indirectas al jugador, como menciona Egenfeldt et. Al (2020)

En el texto se menciona que existen elementos que están ahí y moldean la experiencia del jugador, en este sentido existen las normas, la geografía y representación y número de jugadores para el que está hecho. Al hablar de normas,

están fungen dentro del videojuego como reglas de aquello que pueden y no pueden hacer los jugadores, al mismo tiempo que nos agregan cosas que pueden afectar o ayudar al jugador, esto hablando de sistemas de puntos.

Por otro lado, los videojuegos también constan de dimensiones geográficas, que son las limitaciones de espacio que un jugador tiene dentro del videojuego, es decir, físicamente que acción puede o no ejecutar el personaje, como brincar de un lugar a otro, pero no poder traspasar las paredes. Entre estos factores estéticos del videojuego, existe una delimitación dependiendo del número de jugadores, puesto que, para el diseñador, si se trabaja para un solo jugador, el trabajo deberá enfocarse en hacer que los NPC (*Non-Playable Character* “Personaje no jugable”) aporten a las acciones del jugador, mientras que en un videojuego multijugador se debe buscar la igualdad de condiciones para todos los participantes.

Las reglas dentro de un videojuego, como se menciona en Egenfeldt et. al (2020) “las reglas son las características más definitorias en los videojuegos (...) y son los elementos que diferencian al juego de los medios lineales como el cine y la literatura” y las reglas también cumplen un objetivo transmedial, ya que pueden variar de medio, pero siguen funcionando de la misma forma. Entonces, las reglas podrían para fines del trabajo funcionar de una forma dependiendo del contexto en el cuál se inscriban siempre y cuando respetando las limitaciones que el propio mundo propone.

Existen diversas reglas propuestas por teóricos de los videojuegos, pero Juul propone tres tipos y son:

- 1) Reglas del estado de juego: Condición exacta de todos los elementos del videojuego en cualquier momento.
- 2) Reglas de valorización de resultados: Ponderación de resultados a partir de si son positivos o negativos.
- 3) Reglas de información: La información sobre el estado del juego que recibe el jugador.

Para Salen y Zimmerman, existen otro tipo de reglas, igualmente son tres tipos y son:

Operativas: hablan acerca de los procesos de un juego como sus condiciones para la victoria, es decir, conjuntan el estado del juego y la valorización de Juul.

Constitutivas: Son estructuras nacientes de un juego que definen su estructura básica.

Implícitas: Son reglas que damos por sentadas cuando jugamos.

Cosas relevantes en la estética del videojuego son la jugabilidad, que se refiere a la dinámica que existe dentro del videojuego o la sensación que genera el jugar, “que se siente jugar”, la dinámica del juego se determina debido a la interacción entre juego-reglas y geografía. Por otro lado, dentro de la propia jugabilidad se debe considerar que los jugadores siempre se encuentren equilibrados de una u otra forma.

Geografía y representación

Existe una diferencia entre geografía y representación y jugabilidad, pero estas se encuentran relacionadas, al hablar de los gráficos, podemos considerar a partir de la utilización de un campo sin profundidad y solo el uso de las coordenadas, gráficos bidimensionales, cuando por el contrario se habla de gráficos tridimensionales, hablamos que estos tienen la cualidad extra de la profundidad. Muchas veces, este estilo gráfico que maneja el diseñador, puede hablarnos del tipo de juego que va a crear.

Una cualidad de la geografía y representación es la *perspectiva*, dentro del mundo de los juegos, se puede emplear distintas formas de perspectiva como lo son, la vista de pájaro, en primera persona, en tercera o incluso la posibilidad de alternar entre la primera y tercera persona. En el caso de la primera persona, aquí se puede vivir la acción desde un punto de vista protagónico, como si el propio jugador estuviera siendo el protagonista, por otro lado, el uso de la tercera persona funciona para observar aquello que el propio jugador controla, ya sea un carro, un grupo de personas e incluso la zonificación de un lugar.

Citando a Egenfeldt et. al (2020), dependiendo del género o subgénero que observemos dependerá la perspectiva utilizada, dándole así sentido a la forma en la

que el jugador va a comprender y visualizar aquellos eventos que sucedan durante el desarrollo de la historia. La perspectiva es relevante dentro del diseño de videojuegos ya que con este podemos saber que tan cerca de los demás personajes vamos a encontrarnos y cómo vamos a percibir el mundo del juego.

Dimensiones.

Las dimensiones son importantes para la construcción del escenario gráfico, aunque solo existen dos tipos, los bidimensionales y tridimensionales. Los bidimensionales, según Egenfeldt et. al (2020) “Ser comparables con pinturas (...) o pueden consistir en gráficos vectoriales”. Por el lado de los trabajos de modelado 3D, se llevan a cabo mediante el uso de un agregado que será el eje Z o la profundidad, aunque existen formas de brindar la sensación de un modelo 3D, aunque el modelado sea bidimensional y esto es usando la perspectiva isométrica.

Tipo de espacio.

Los espacios desde la creación del videojuego 2D, fungen como la limitación de aquella parte en la cual podemos transitar hablando de espacio dentro del videojuego, aquí mismo existen distintos tipos de espacio y citando a Egenfeldt et. al (2020) son: *niveles no conectados*, *espacio multipantalla basados en zonas* y *espacios multipantalla continuo*.

Al hablar de un diseño de *niveles no conectado* podemos decir que, dentro del videojuego, una vez los objetivos del nivel han sido completados, se envía al jugador a un lugar diferente para iniciar un próximo nivel, en palabras de Egenfeldt et. al (2020) “(...) no necesariamente son dos lugares físicamente conectados”.

Por otro lado, al hablar de espacios basados en zonas, “el jugador sale de la pantalla y la perspectiva se recorre a la siguiente pantalla (...) no se mueve el jugador sino la perspectiva” Egenfeldt et. al (2020), es decir que la perspectiva del jugador va cambiando una vez sale del espacio delimitado por el propio diseño del videojuego, este tipo de perspectiva fue usada por los videojuegos de aventura.

Al final, los *espacios multipantalla continuos* son, citando a Egenfeldt et. al (2020) “utilizan una perspectiva de desplazamiento” es decir, que mientras el personaje

continúa avanzando, el mundo o los gráficos dentro del videojuego comienzan a presentarse en nuestros ojos. Cada tipo de espacio tiene consecuencias dentro del juego y también influye en la manera en que el mismo jugador puede reaccionar dependiendo de su conocimiento acerca del espacio.

Espacio fuera de pantalla.

Aquí podemos conjuntar un concepto que proviene del cine, pero sirve, aunque en diferente manera por el tipo de medio, en los videojuegos, el concepto dentro del cine nos habla de una ambientación externa pero que influye y comunica algo al espectador, como podría ser una escena con personas conversando y sonido ambiental de coches, estos coches se encuentran fuera de pantalla, en cuestión del videojuego, según Egenfeldt et. al (2020) se divide en dos, el espacio pasivo y el activo, en el pasivo “se habla de que existe, pero no significa nada hasta que se aparece en tu pantalla”, es decir comprendemos que más allá de lo que se ve dentro de nuestra pantalla existe, pero no es hasta que entramos en contacto con el que simboliza alguna cosa.

Por otro lado, al hablar del espacio activo, nos remitimos a situaciones de mundo persistente, es decir que el mundo existe siempre ahí aun cuando nosotros como jugadores no estemos activos, al hablar de este tipo de espacio y citando al autor Egenfeldt, podemos encontrar que el jugador experimenta una parte minúscula del espacio juego, y aun así tiene la cualidad de ser activo.

Desplazamiento

Dentro de las diversas características que acompañan a la estética del videojuego, los desplazamientos son una parte importante, como se menciona en el texto *understanding videogames the essential introduction*, existen dependiendo de las dimensiones del juego desplazamientos en vertical, horizontal o libre al mismo tiempo que se refiere a la revelación gradual del juego. Al hablar de un desplazamiento horizontal nos remitimos a los videojuegos de arcade donde su movimiento solamente funcionaba de izquierda a derecha, así evitamos obstáculos o luchábamos contra enemigos.

En cuanto al desplazamiento vertical, nos encontramos con movimientos de todo tipo entre los que destacan los arcades de disparos y aviones, donde se conjuntan en ocasiones el uso libre de izquierda y derecha a la restricción de paredes o como lo conocemos en términos de este trabajo, la limitación del espacio de juego. Por contextualizar mediante un ejemplo esta característica del desplazamiento, podemos hablar de juegos en los que el jugador debe saltar sobre plataformas. Estos tipos de desplazamiento tienden a existir en los modelados 2D que funcionan como un plano. En los videojuegos actuales y al contener el atributo de la profundidad, se puede hablar de una libertad de desplazamiento que únicamente estaría limitado por el espacio de juego.

Al hablar de todo el conjunto de cualidades que conforman al espacio y geografía dentro del videojuego y con lo último en cuanto a desplazamiento, subyace una cualidad que todo videojuego contiene, en mayor o menor medida, que es la exploración, pues se nutre de todas las limitaciones y permisos del espacio para agregarse a la jugabilidad. Actualmente, los videojuegos tienden a ser de gameplay abierta en cuanto a la exploración del mundo ficticio en el que se inscriben.

Una característica igual de importante que todas las anteriores ya planteadas, es el tiempo y tiene una relación directa con la estética en la medida en que el jugador experimenta algo y es una cualidad que al igual que las anteriores, está delimitado por el diseñador del videojuego quién puede definir que parámetros del tiempo se modifican bajo qué circunstancias, pero cómo citan a Juul en el texto de *understanding videogames the essential introduction*, los distintos tiempos dentro de los videojuegos pueden hablarnos no solo de avances tecnológicos sino además del tipo de géneros que se implementan en cada época, referenciando a Egenfeldt et. al (2020) “los arcades fomentaban (...) los tiempos de juego cortos” y su principal función era el obtener la mayor cantidad de dinero del jugador, por otro lado, con la expansión de la tecnología y como consecuencia de expansión de los géneros, las historias se diversificaron para ampliar el tiempo de juego y aperturar así los géneros de aventuras.

En este tiempo, se distingue la existencia de dos tipos, el tiempo de juego real, que es aquel que el jugador dedica para interactuar con el videojuego y el tiempo de juego, que es aquel que transcurre dentro del propio videojuego y atiende a los

parámetros del tiempo instaurados por el diseñador, como menciona Juul referenciado en *Understanding Videogames The Essential Introduction*.

Un punto que los diseñadores de videojuegos tienen en cuenta es el estilo gráfico que deben de implementar, aquí se conjunta la visión del tipo de espacio y el tiempo en que transcurre la historia, pues tiene implicaciones claras en el mismo juego. Es decir, deben elegir cómo se van a expresar visualmente hablando. Se considera que existen distintos tipos de construcciones visuales, pero retomando los que propone Jarvinen, un estudioso de los *Game Studies*, es clave definir tres tipos: el fotorrealismo, caricaturismo y abstraccionismo.

El fotorrealismo, puede referencias de las obras pictóricas y del arte, pues de aquí surge el concepto debido a los esfuerzos de los artistas por querer plasmar la mayor parte de realidad que estaban observando, obviamente sin dejar de lado que podían ser reales o ficticios. Hasta que después de años y llegada la década de 1960, se habla de una fotorrealismo como un tipo de pintura que intentaba simular las fotografías, pero, al hablar de videojuegos, desde siempre han según Egenfeldt et. al (2020) “los videojuegos han intentado representar la realidad desde sus inicios”, sea cual sea la historia que cuentan, es decir, si proponen un mundo de ficción buscan cumplir todas aquellas características de lo que proponen.

También existe otra técnica en la cual se pueden basar para crear los gráficos de un videojuego y se llama caricaturismo, en este tipo de gráficas se intenta exaltar o exagerar las características más destacadas de los personajes u objetos, es decir que rescata, en manera, aquella esencia y la transforma a la exageración, aunque este tipo de juegos desafía el punto de la inmersividad por que no cuenta con realismo, los videojuegos caricaturistas han sido sensación por su parecidos a los dibujos animados. Sin embargo, este tipo de juegos tienden a ser semiabstractos en su jugabilidad y por lo tanto, menos llamativos para la actualidad.

El diseño de audio en los videojuegos.

Al hablar de sonido dentro de un audiovisual, por ejemplo, en la cinematografía, pasa desapercibido a pesar de formar parte de todo lo que completa la experiencia del cine, en los videojuegos, al ser un medio parecido al cine, sucede que en ocasiones se presta poca atención a el diseño sonoro que también forma parte de la

experiencia del videojuego. Para comprender este aspecto sonoro dentro del videojuego, Egenfeldt et. al (2020) propone las categorías de: vocalización, efectos de sonido, efectos ambientales y música, cada uno funciona dentro del complejo diseño sonoro y del juego en sí.

La *vocalización*, se entenderá como la parte de los diálogos o voces de los personajes, así sucedan como voz en off e incluso aquellos fuera de pantalla, por otro lado, los *efectos de sonido*, son aquellos sonidos dentro del juego que son creados por algún objeto del juego, estos se diferencian de los *efectos ambientales*, porque estos son sonidos cualesquiera que aportan algo a la historia y a la atmósfera dentro de ella, por ejemplo, los sonidos de animales o de alguna máquina cerca y al final la *música*, en este aspecto de la sonoridad, aparece la banda sonora del juego, es decir, aquella que en ocasiones aporta al ambiente del juego, otras más se liga directamente con el mundo de ficción en el que nos encontramos.

Cómo menciona Egenfeldt et. al (2020), “los sonidos y la música, son verdaderamente importantes en el diseño de videojuegos”, los sonidos al igual que muchas otras tantas características del videojuego evolucionaron desde los años 1970 hasta la actualidad y conforme los avances permitían, pasamos del sonido almacenado para únicamente ejecutarse como si de una banda tocando se tratará a un sinfín de colaboradores por la situación de tener demasiados sonidos que conjuntar, además de traer consigo un procesamiento más dinámico de lo sonoro, porque este se involucra de mayor manera con diversos atributos del videojuego.

El *entorno* es uno de estos, pues a medida en que la evolución permitió el uso más dinámico de la sonoridad, esta comenzó a influir, en esta parte, por ejemplo, el entorno como un lugar, puede afectar al sonido pues surgen ecos, diversidad de materiales de construcción, irrupciones de aire, por mencionar algunos ejemplos. Por otro lado, la *espacialidad* no solo física sino del sonido, influye aquí pues la cercanía y los enemigos tendrán diversos sonidos dependiendo de su lugar en referencia al tuyo. Y, el efecto del *sonido en físico*, pues dependiendo de aquel movimiento que haces, se representará de alguna forma.

Al hablar de sonoridad y como mencionamos al principio de este apartado, se busca el dinamismo al igual que si de una obra de cinematografía se tratase, pero es

evidente que este tipo de dinamismo se trabaja de diferente manera dependiendo el medio, así que mencionar la implementación de estos sonidos se conjunta con el dinamismo, es decir, los sonidos se adaptan a las condiciones del juego y por eso la complejidad de poder crearla, aunque hay ocasiones en que los propios diseñadores buscan una sola pieza musical para toda una situación y solamente moldean al contexto de la situación, pueden aumentar o disminuir su velocidad e incluso hacerla sonar de una manera u otra.

Pero en ocasiones, los diseñadores buscan que la música parezca adecuada a todos los momentos de un estilo y en una condición específica, por ejemplo, cuando hablamos de una muerte, de la condición del personaje, una pieza de música sonará exclusivamente en esa situación, aunque parece que es una forma en la que se está adecuando la música a cada evento, simplemente funciona porque hay reglas pregrabadas que se ejecutan cuando se cumple dicho evento.

Aunque el hecho de hablar de música significa que forman parte de esta construcción dentro del videojuego y es aquí donde sabemos la importancia de este como se menciona en *understanding videogames the essential introduction*, “el sonido y la música son esenciales para mejorar la experiencia del juego” pues al hablar de inmersividad, estos dos factores aportan como apoyo al jugador para saber el estado del juego al mismo tiempo que aportan a las emociones y la propia inmersividad.

La música, por ejemplo, es un instrumento que forma parte de la estética del juego y esta según Egenfeldt et. al (2020) “cierto tipo de música parece tener asociaciones emocionales casi universales” pero al hablar de los distintos tipos de música que se pueden emplear dentro del juego, te generan distintos tipos de sensaciones cuando vienen acompañados del contexto en el que se encuentra el jugador, por ejemplo, los cineastas utilizando un saxofón para transmitir la soledad. Por otro lado, el sonido tiene diversas tareas dentro del diseño entre las que destacan la búsqueda de una mayor inmersión y brindar un grado de realismo, como menciona Marty O'Donnell “generar una sensación de realismo no es cuestión de reproducir los sonidos de los objetos reales (...) es una cuestión más complicada la de crear un mundo auditivo que refleje la complejidad visual”.

Es así como tanto en el cine y en los videojuegos, los diversos usos que se le da a la música y el sonido se pueden utilizar para unir diversas tomas sin que el cambio signifique un problema al momento de hablar de continuidad, es decir, la continuidad no se rompe y una vez más se resalta el uso de la música y el sonido como en las obras cinematográficas, pues el papel dentro de los videojuegos aportará tanto como en el cine. Es entonces que podemos notar que, dentro del diseño del videojuego, los sonidos y la música forman un papel tan relevante porque aportan a la atmósfera y al mismo tiempo a la experiencia dentro del videojuego.

Emergence.

Dentro de los géneros de videojuegos existen algunos donde la música es algo más allá del acompañamiento, es una forma de la propia mecánica del juego, aunque no es tema de este trabajo el abordar estas mecánicas del propio sonido, es clave conocer cómo funciona el diseño sonoro dentro de los diversos juegos de música, existen ejemplos de todo tipo pero algunos de los títulos más conocidos son Guitar Hero, donde la mecánica dicta el presionar en el momento justo la nota que se encuentra marcada para que la música se toque con la mayor fidelidad posible. Esta aplicación del sonido sitúa a lo sonoro como una mecánica dentro del juego.

Otro aspecto importante dentro de la estética del videojuego es las distintas formas de jugabilidad que existen, entre ellas parecen un sinfín de mecánicas, aunque dependiendo de la limitación o no del propio mundo, podemos tener uno u otro, entre las diversas experiencias estéticas que se pueden mencionar, nos encontramos con la *emergence* que significa que dentro de la mecánica implementada por el jugador, simplemente surgen decisiones que aun para el diseñador y sus reglas preestablecidas, no se podrían contemplar, es así que aparece como una forma de libertad encontrada por el propio jugador.

Aunque una forma de comprender lo que se menciona es remitirnos a Juul referenciado en *understanding videogames the essential introduction*, pues propone que “la estructura de juego primordial, donde un juego se especifica como una pequeña cantidad de reglas que se combinan y producen una gran cantidad de variaciones del juego”, por otra parte, la *progresión* igualmente propuesta por Juul, nos menciona que un jugador tiene dentro del juego un sinfín de reglas y acciones

preestablecidas que se tienen que llevar a cabo para concluir el juego, Juul hace énfasis en que este tipo de jugabilidad es parte exclusiva de los videojuegos porque en otras formas de entretenimiento sus pocas reglas ofrecen muchas más posibilidades.

Capítulo tres y nuestro uso de la estética de los videojuegos.

Aquí tomamos en cuenta los aspectos de la estética tal cual fueron planteados, en primera instancia, nos dimos a la tarea de encontrar qué recursos de lo investigado en el propio capítulo nos servirían para nuestra creación. Las normas primeramente fueron un recurso que exploramos muy poco, debido a que había normas que estaban dadas principalmente por todos aquellos recursos propios de UEFN que podíamos utilizar, en conjunto con esto, nos encargamos de tener propias normas, pues esto se veía delimitado por el propio guion que si bien, era únicamente la esencia de la historia, nos delimita hasta qué punto podía actuar el jugador y su papel dentro de nuestro proyecto, limitando incluso a que cosas dentro de todo el mapa podían o no interactuar los jugadores.

Dimensiones gráficas.

Este apartado nos ayudó al momento de poder trabajar nuestra delimitación geográfica, una vez ya elegido nuestra isla para trabajar, nos dimos cuenta que era necesario el uso de lo que conocemos como “barreras” para de esta forma evitar que el jugador se saltará alguna parte del mapa, lo que haría que la historia se entendiera de diferente forma, entonces estas barreras sirven no solo como una delimitación del propio mapa, sino que además sirve para guiar al jugador por la historia, al no desviarse del camino que tiene que seguir. Nuestro juego siempre fue pensado para un solo jugador, pero dentro del propio fortnite, es obvio que el multijugador es clave.

Jugabilidad.

Dentro de este apartado, se buscó eliminar el conflicto único, así que nosotros nos dimos a la tarea no solo de adaptar el guion de forma que nos proporcionará todo para que la historia tuviera más de un conflicto, sino que además el juego y la búsqueda se relacionaran de alguna forma, en este sentido, al momento del escape

del pueblo y el enfrentamiento con los enemigos, nosotros solamente llevábamos al personaje, sin más. Además, creemos que la jugabilidad se vio afectada al igual que otros factores del juego, debido a la poca comprensión que teníamos de programación, es así que la única alternativa, por ejemplo, en cuanto al uso de modelos y enemigos, fue el uso de prediseños que nos proporciona el editor de Unreal Editor For Fornite. Entonces nuestra jugabilidad se enfocó a dos salidas, la primera es escape del pueblo y por el otro, la búsqueda de los enemigos.

Representación.

Este apartado fue sumamente reconsiderado dentro de nuestro propio mapa de juego, en un primer momento se considero que todo el mapa se jugará en primera persona, de esta forma tendríamos de alguna manera una mejor comprensión de lo que se vivía como personaje aumentando de esta forma la inmersividad que buscábamos no perder, debido al cambio a un juego en tercera persona, nos encontramos con que teníamos que mantener esa inmersividad, así que hicimos uso de cinemáticas, esa fue nuestra forma de solucionar el hecho de no poder usarlo en primera persona, esto si bien no modificó algo dentro de la historia, si cambio la percepción de meternos en el personaje siendo perseguido.

Espacio.

En este apartado del espacio, todo se vio proporcionado por el propio editor de fornite, el seguimiento que le da al jugador es en todas las direcciones, estando atentos a todo lo que se encuentra en el ambiente, entre lo que destacan árboles, cabañas, enemigos y presets que agregamos para que todo el estilo del juego concordara con la época y la adaptación que hicimos del mismo.

Sonido dentro de nuestro mapa.

El sonido y su diseño fue algo que teníamos contemplado para un nivel completo, donde resaltáramos la importancia de este y que tanto aporta a la narrativa de la propia historia, es así como después de haber desechado la idea por falta de espacio y conexión entre niveles, nuestro diseño de audio se volvió algo muy específico y poco explorado, pues su uso fue meramente medido para dentro de las

cinemáticas, el fuego, los disparos y hacia el final, un sonido de río para indicar tu seguimiento.

Por último y un recurso que no pudimos explorar cómo nos hubiese gustado fue el “emergence” que se refiere propiamente a cualquier uso que le brinden a las mecánicas y todo el conjunto de normas estéticas que rigen un videojuego, en nuestro caso si bien teníamos todo delimitado y el camino a seguir estaba dado no solo por los enemigos y algunas características del mapa, el emergence nace de cómo a pesar de tener limitaciones en diversos aspectos, parece que la forma creativa que le imprime el jugador es clave, esa parte, pudo haber sido explorada en la publicación del juego y su uso por la comunidad digital.

Capítulo 4. La cinematografía en los videojuegos

La cinematografía en los videojuegos es uno de los aspectos en el que los consumidores prestan especial atención a la hora de valorar un título. Pues es un aspecto que los acompaña durante gran parte de la experiencia. Y por lo tanto, ha evolucionado desde simples fotografías acompañadas con texto hasta técnicas más complejas como secuencias animadas por medio de programas especializados en



Ilustración 3. Comparativa en las cinemáticas de Final Fantasy VI (1997) en un plano 2D con el uso de cuadros de texto y personajes a base de un coloreado de píxeles a Final Fantasy XV (2016) en el que se emplea un modelado 3D más detallado, con actores de voz interpretando al personaje y actores que los interpretan por medio de la captura de movimiento.

modelado 3D hasta el empleo con actores reales a través de la captura de movimiento.

En la actualidad, los desarrolladores de juegos utilizan técnicas cinematográficas para crear experiencias inmersivas que rivalizan con las películas en términos de narrativa y presentación visual. Desde secuencias de apertura cinematográfica hasta escenas de juego dinámicas y cinematográficas, la cinematografía en los

videojuegos desempeña un papel crucial en la creación de mundos virtuales convincentes y en la entrega de historias profundas y emocionantes.

Para comprender el uso de la cinematografía fuera del medio principal, que es el cine, tenemos que comprender sus primeras apariciones en el medio del videojuego, pues a menudo usan los gráficos del juego para crear eventos programados que actualmente se le conocen como cinemáticas que son ordenadas y transmitidas desde un archivo de video. Estas son usadas para presentar personajes, avanzar en la trama y proporcionar información importante.

El primer videojuego en utilizar cinemáticas es un debate constante, pues en 1983 dentro del videojuego desarrollado por Paco & Paco (Paco Suárez y Paco Portalo) llamado **La Pulga** y producido por la empresa *Indescomp* en el que se puede observar como el personaje principal camina y se tira hasta llegar al subsuelo para después darle total libertad al jugador de moverse. Sin embargo, en 1984 se observa algo más complejo en el juego de **Karateka**, al incluir una cinemática introductoria más desarrollada que en **La Pulga**, pues se presenta al jugador los personajes y se introduce la premisa principal del videojuego. Como también una final en el que el protagonista se reúne con su interés amoroso, la princesa Mariko.

Con el avance tecnológico y la experiencia de los juegos que los antecedieron, con la llegada del primer PlayStation en 1994, se pudo ver un avance en el modo de crear videojuegos, y por su puesto de como jugarlos, pues ya se dejaba de lado un escenario 2D, para darle comienzo a la profundidad en el 3D. Por lo que el tiempo empleado en el desarrollo del videojuego era mayor, y no solamente por la introducción del modelado del cuerpo geométrico, sino que también se requería un almacenamiento más grande pues las herramientas que utilizaban estas nuevas formas eran más pesadas. Y por lo tanto, el equipo requerido para la tarea, es más complejo.



Ilustración 4. Nivel inicial del videojuego Metal Gear Solid (1998) donde se puede apreciar los modelos 3D del protagonista (sujeto gris)

Los elementos que estos manejan son los mismos que en el cine. Uno de los elementos que más han evolucionado, como menciona Salas (2016) es la fotografía o escenografía y esto debido a los avances en las capacidades gráficas de los sistemas. Pues desde 1980, se contaban con máquinas como la Apple II que funcionan con procesadores de 1 MHz, 4 Kilobytes de RAM y 12 KB de almacenamiento¹² mientras que actualmente esas cifras son insignificantes, pues se utilizan almacenamientos mucho más grandes para procesos más complejos. Esto ha provocado que el modelado de los paisajes, NPC (*Non-Playable Characters* “Personajes no Jugables”) y el juego de luces y sombras sean cada vez más detallados, permitiendo además que los personajes se conviertan en más expresivos y la experiencia resulte más natural.

Además, uno de estos elementos que provocan mayor expresividad en los personajes es el uso de la captura de movimiento, una técnica que permite movimientos más fluidos simulando con mayor exactitud el movimiento que un ser vivo podría realizar en la vida real. Esta técnica, por lo menos actualmente, se consigue por un traje especial que permita un libre movimiento de color negro adornado con esferas blancas a lo largo de las articulaciones y músculos, siendo colocados a los actores que interpretan a los personajes y siendo capturados en la computadora en tiempo real a través de una serie de coordenadas en las que se mueven estos puntos, resultando en un modelado sencillo del personaje para un posterior trabajo a más detalle con una fluidez más natural.

Por otro lado, se utilizaban métodos más tradicionales en la captura de movimiento antes de la llegada de los trajes y las computadoras modernas. Por ejemplo, uno de los títulos más populares en usar esta técnica fue ***Mortal Kombat*** en 1992, este es un videojuego de género de pelea en el que dos personajes se enfrentan para ver quien es el que queda en pie. Los peleadores hacen uso de técnicas de artes marciales mixtas, y poderes místicos que facilitan sus peleas. Este título, usó la captura de

¹² Información obtenida de EcuRed (s.f) *Apple II. Familia de Computadores Apple II*. Recuperado de: [Apple II - EcuRed](#)

movimiento mediante la filmación de actores reales realizando las secuencias de lucha. Estos movimientos fueron luego digitalizados y convertidos en animaciones



para los distintos personajes del juego.

Otro ejemplo destacado es *Prince of Persia* en 1989. El animador Jordan Mechner filmó a su hermano realizando movimientos acrobáticos que luego dibujó a mano sobre los gráficos del juego, dando la impresión de movimientos fluidos y realistas (Malgusto, 2023).



Ilustración 6. Imagen del juego Prince of Persia (1989). Donde el modelo del personaje principal fue hecho a partir de la técnica de rotoscopia y luego digitalizado.

Estas narrativas en los videojuegos se vuelven más profundas en paralelo al avance sonoro, gráfico y tecnológico. Por lo que los jugadores exigen historias más complejas y elaboradas acorde a esto (Gosciola, 2009), una historia más desarrollada es gracias a la elaboración de un guión más elaborado, una

construcción de personajes más completa que permitan al jugador identificarse y empatizar permitiendo una experiencia inmersiva más completa.

Para crear una historia en el cine, se requiere un guión literario en el que se cuente la historia, se de una pequeña descripción del escenario y los personajes y premisas narrativas que llevan del inicio a la conclusión de la historia; un guión técnico, en el que se describa el encuadre de la cámara, breve descripción de la escena, movimiento de escenario, cámaras y luces con el objetivo de describir a la perfección como se tiene que ejecutar una escena; y, por último un *storyboard*, en el que se ilustra con mayor precisión como tiene que quedar el producto final permitiendo al equipo de post producción elegir las escenas que se requieren para el filme.

Para el videojuego, la construcción de las escenas es igual, pues no solamente se cuenta con la participación del jugador, también se encuentran los personajes secundarios que cuentan con un trasfondo y ambiciones. Sin embargo, dentro de los distintos guiones, el *storyboard* requiere que “cuenta con diferentes líneas de acción, en función de los movimientos del jugador” (ArteNeo,2019).

Además, dónde el juego no es completamente lineal como su homónima del séptimo arte y se pueden obtener diferentes finales, se requiere crear en la fase de planeación un diagrama de flujo con ramificaciones que delineen los caminos y resultados posibles. Pues, permite (como una de sus múltiples funciones) a los desarrolladores entender cómo funcionan los distintos aspectos de un juego.

Esto último lo podemos observar en ***Red Dead Redemption 2 (2018)*** de la compañía RockStar Games. Este es un videojuego que se ambienta en 1899, sigue la historia de Arthur Morgan, un forajido miembro de la banda Van der Linde.



Ilustración 7: Red Dead Redemption 2 (2018), desarrollado por Rockstar Games.

La historia comienza con la banda escapando de un atraco fallido en la ciudad de Blackwater. Después de la huida, el líder de la banda, Dutch van de Linde, decide que necesitan refugiarse en las montañas de Grizzlies para planear su próximo movimiento. A medida que avanza la trama, Arthur y el resto de la banda se enfrentan a una serie de desafíos, incluyendo conflictos con otras bandas, enfrentamientos con las autoridades y luchas internas dentro del propio grupo.

A lo largo del juego, Arthur se encuentra cuestionando su lealtad a Dutch y su estilo de vida como un forajido. A medida que la historia avanza, Arthur, se ve obligado a tomar decisiones difíciles que afectan tanto a su propia vida como a la vida de los miembros de su banda. Explorando con Arthur temas como la moralidad, la redención y la camaradería podemos obtener diferentes cinemáticas en las que la moralidad de Arthur influye completamente.



Ilustración 8. Diferencia entre las cinemáticas de Red Dead Redemption 2 al tener una moralidad baja (izquierda) y una moralidad alta (derecha)

Otro ejemplo es ***Detroit Become Human***, un videojuego de aventura narrativa desarrollado por Quantic Dream y lanzado en 2018. La trama del juego se desarrolla

en un futuro cercano en la ciudad de Detroit en Estados Unidos de América, dónde la sociedad convive con androides avanzados que están diseñados para servir a los humanos en diversas tareas.



Ilustración 9: Los protagonistas del videojuego "Detroit: Become Human" en orden: Connor, Markus y Kara.

El juego sigue las historias entrelazadas de tres androides: Markus, Kara y Connor. Cada uno de estos personajes tiene su propia historia y perspectiva en el mundo, siendo el jugador quien controla su acciones y decisiones a lo largo de la historia.

Markus es un androide que se convierte en líder de un movimiento pacífico de liberación de androides, luchando por la igualdad y los derechos civiles de su especie. Kara es una androide doméstica que se rebela contra su programación para proteger a una niña llamada Alice, buscando una vida libre de opresión. Por el otro lado, Connor, es un androide diseñado para ayudar a la policía en la caza de androides rebeldes, pero a medida que investigan los casos, él comienza a cuestionar su propia identidad y lealtades.

A lo largo del juego, las decisiones del jugador tienen un impacto significativo en la historia y el destino de los personajes. Las elecciones morales, éticas y emocionales que se enfrentan tienen consecuencias que pueden alterar el curso de la narrativa y llevar a diferentes finales.

La cinematografía en los videojuegos, además de tener una composición visual que permite transmitir emociones y dirigir la atención del jugador hacia elementos

importantes de la escena, la dirección de arte es muy importante. Ya que esta abarca la creación de entornos, personajes, vestuarios y objetos dentro del juego.

La paleta de colores utilizada en una película o producción televisiva puede tener un gran impacto en la atmósfera y el estado de ánimo de la historia. El color se utiliza para transmitir emociones, establecer la época o el entorno y crear cohesión visual.

Por el otro lado, dentro de la industria de los videojuegos, esta dirección de arte no solamente cumple con la transmisión de emociones y establece la época en el que se ambienta la historia; también, define el estilo visual del juego, tocando desde el realismo hasta la fantasía, el cartoon o el estilizado. Este estilo artístico influye en la cinematografía del juego al indicar la paleta de colores, la iluminación, los efectos visuales y la composición de las escenas.

Sus entornos pueden sumergir al jugador en mundos imaginarios o representaciones realistas de lugares reales. La dirección de arte se encarga de diseñar paisajes, edificios, interiores, vegetación, clima y otros elementos que componen el mundo del juego. Como también el diseño de sus personajes, siendo estos la cara principal de la franquicia.

A diferencia del cine, el videojuego puede tener mayor libertad y usar estos elementos como base, mientras que sus mecánicas e historias pueden llegar a ser diferentes. Es el caso de ***Borderlands***, un videojuego de disparos en primera persona con elementos de rol desarrollado por Gearbox Software. La trama del juego se desarrolla en un planeta desolado y peligroso llamado Pandora, conocido por su paisaje árido y su población de forajidos y saqueadores. En este mundo, post-apocalíptico, los jugadores asumen el papel de “Vault Hunters”, aventureros que buscan tesoros y tecnología antigua dentro de misteriosas cámaras llamadas “Vaults”. Este juego, adopta un estilo artístico conocido como “cel-shading”, que simula la apariencia de un cómic o dibujo animado en 3D, creando una experiencia visual distintiva.



Por lo que los desarrolladores, no solamente tienen que pensar la cinemática como un medio representativo de una situación, sino que también pensar en sus distintas premisas narrativas y cómo afectarían completamente a la historia.

Capítulo cuatro y nuestro uso de la cinematografía en los videojuegos.

El uso que le dimos al apartado de cine y videojuegos fue simple, pero aporta y juega un papel importante dentro de nuestra construcción del mapa, pues si bien los conocimientos sobre cinematografía tuvieron que ser repasados y esta vez contrapuestos con los videojuegos, nos encontramos un punto donde estas dos disciplinas (en nuestro favor) pueden interconectarse y esto son las cinemáticas, que son un aspecto fundamental de los videojuegos para dar continuidad a la historia.

Pero estas cinemáticas se valen de referencias del cine como los encuadres, los sonidos fuera de pantalla, el uso de herramientas como grúas y rieles, montaje, pues básicamente funge el papel de un Mini corto por llamarlo de alguna forma, en el que el jugador observa, lo que viene adelante, en este caso pueden ser enemigos, una caída, correr, para tener precaución y el papel más importante que encontramos fue el de “dar la sensación de inmersividad” al juego, es decir esta continuidad de la historia que se ve pausada por un momento, pero seguimos estando dentro de la misma narrativa, solo que nos contextualiza sobre lo que viene. En este aspecto fue donde la utilizamos.

Nosotros como equipo consideramos en la creación del juego la creación de tres cinemáticas para la división y conexión entre niveles, si bien nos encontramos con los niveles delimitados por la acción que hay que tomar en cada uno, es clave resaltar lo que viene con nuestras cinemáticas. La primera cinemática es el inicio del juego y muestra a un jugador desorientado porque no sabe dónde se encuentra, la propia historia nos cuenta que este despertó y se ha encontrado con que sus compañeros lo abandonaron. La segunda cinemática es el adelanto de nuestro jugador en la búsqueda de sus amigos al mismo tiempo que escucha disparos, algo muy típico del lugar donde esta ambientada nuestra historia. Y la última cinemática es la final y nos contextualiza del escape del pueblo al mismo tiempo de la

localización de sus amigos. Al final, aquello que aprendimos sobre cinematografía también nos ayudó en la construcción de estas pequeñas cinemáticas.

Capítulo 5. El uso de las premisas narrativas de Borges en los videojuegos.

Dentro de este trabajo de investigación hemos indagado a través de diversas investigaciones, por lo tanto, este capítulo no es una excepción, aquí hablaremos de las narrativas enfocadas a los videojuegos obtenido principalmente de un capítulo del libro “*videojuegos y lenguaje*” creado por profesores de la unidad UAM Azcapotzalco.

En el texto podemos encontrar que habla acerca del lenguaje videolúdico como un recurso del que se valen directamente los videojuegos al momento de desarrollar tanto las premisas narrativas que se utilizarán en su historia, así como los conflictos que se desarrollaran dentro de la misma, para hablar de premisas narrativas el capítulo “*De Borges al PS4*” nos propone que dentro de los videojuegos puede aplicar las cuatro propuestas de José Luis Borges, para de esta forma poder argumentar que los videojuegos “*son un artefacto narrativo contemporáneo*”.

En su obra “*el oro de los tigres*”, expone una propuesta sobre los cuatro ciclos o cuatro premisas que sigue el hombre para contar historias, es decir, estas cuatro son la base y solo se transformaran a lo largo de la historia. Actualmente como menciona (Hernández, 2018) pasamos del *Homoauditoris*¹³ al *Homovideoauditoris*¹⁴, este hecho se da debido a los medios actuales y nuestra propia adaptación a la forma en la que las historias se cuentan, si bien, hay un sinfín de formas en las que se puede contar una historia, los cuatro ciclos de Borges se adaptan a las posibilidades de los medios actuales como menciona Hernández, 2018 en “*Videojuegos y Lenguaje*”

¹³ Homoauditoris hace referencia a la fascinación de las personas por querer escuchar relatos (Hernández, 2018)

¹⁴ Homovideoauditoris el hombre que se sirve de diversas premisas narrativas para escuchar relatos

Actualmente, las personas siguen oyendo relatos e historias, solo que, gracias al avance tecnológico, se valen de una diversidad de medios, como el papel al referirnos a los libros, a las películas e incluso, a los videojuegos, es así que la autora menciona que estamos en una era del mito videolúdico, puesto que, en esta era los oyentes dejan de lado su pasividad y comienzan a interactuar directamente con la historia, es decir, se vuelven prosumidores o actores activos dentro de la narrativa. Dentro del capítulo, se citan a otros autores como Jesper Juul, que comenta cómo los videojuegos son una forma directa de narrativa, no propiamente un relato, además, en tiempos más actuales Salmond y Ambrose, 2014, sugieren que “*el diseño de videojuegos es, en esencia comunicación*” esto debido a lo que transmite directamente.

La discusión dentro de la teoría de los cuatro ciclos de Borges destaca que existen cuatro premisas narrativas. La primera es, *la defensa de una ciudad*, la segunda, *el regreso*, la tercera *la búsqueda* y el cuarto, *el sacrificio*. En este capítulo se busca comprobar cómo la teoría funciona como un apoyo al diseñador-creador de videojuegos, ejemplificando con tintes cinematográficos y propios videojuegos diseñados a partir de cada teoría.

5.1 Primer Premisa Narrativa de Borges: Defensa de una ciudad

La primera teoría. *La defensa de una ciudad* y se ilustra con el juego **Call of Duty Ghosts**. Este videojuego forma parte de otros 16 títulos del género bélico donde se llevan a cabo distintos conflictos ambientados en diversas partes de la historia o historias independientes. La historia de *Ghosts* está ambientado en un futuro donde países sudamericanos buscan invadir Estados Unidos, *Ghosts* en sus características es un juego bélico, que se juega en primera persona y la propia historia fue creada por Stephen Gahan, en este videojuego y debido a sus características, la autora lo considero para ejemplificar el primer ciclo de Borges. Anteriormente hemos rescatado que las narrativas intertextuales se nutren de diversas narrativas y que, además, ejemplifica un contexto social, político, cultural bajo el cual se suscitaron los hechos de la historia de la que seremos partícipes en el videojuego.

Para Borges citado en “*De Borges al PS4*” el primer ciclo narrativo explica cómo un grupo de guerreros busca enfrentarse al ataque enemigo para defender su fortaleza o un lugar en específico, sin importar la dimensión de este. Para ilustrar este conflicto, Borges retoma *la Ilíada*¹⁵ y como dentro de esta narrativa, las personas protegen la armonía de algún agente externo, esta historia sirvió como referencia para que más tarde se escribieran todo tipo de narrativas como, por ejemplo: La Odisea, Pueblo de Troya de Rossetti e incluso Leda y el Cisne de William Buttler. Entonces, podemos decir que, si bien la historia si nace de la propia defensa de un lugar, de ahí como sugiere Borges, se transforma la narrativa para contar diversas historias que subyacen de la propia Troya, tal cual sucede con la intertextualidad.

Al hablar de este ciclo dentro de la narrativa cinematográfica, la autora rescata la película “*Los siete samuráis*” de A. Kurosawa. En esta cinta un grupo de antihéroes ayuda a un grupo de aldeanos a proteger su hogar de bandidos, esta referencia es retomada más tarde por franquicias como Star Wars o incluso con películas del viejo oeste, en este mismo sentido, podemos ver ejemplos más actuales como el “*El día de la independencia o titanes del pacífico*” donde se lucha por defender al planeta tierra de las diversas amenazas que se presentan. Incluso, las referencias de este tipo pueden ampliarse desde la literatura a la cinematografía, como menciona (Hernández, 2018) con el ejemplo de *El señor de los anillos, las dos torres* y la defensa del abismo del Helm.

La referencia de este capítulo fue **Call of Duty Ghosts** y la historia citando a la autora menciona que, un veterano llamado Elías Walker le está contando la historia de los *Ghosts* a sus hijos, haciendo referencia a esta como una élite del ejército de Estados Unidos y como superados defendieron un hospital que cayó bajo ataque durante varios días, después de este hecho, algunas ciudades de Estados Unidos caen bajo ataque de un grupo llamado “La Federación” y entonces durante 10 años, los hijos de Walker trabajarán junto a su padre y los antiguos *Ghosts* para poder detener a la federación. Como podemos observar, la propia historia inicia con la premisa de una defensa, pero dentro trae una carga totalmente diferente, pues no solo se trata de llegar a un objetivo, sino todo el cúmulo de desarrollos de personaje,

¹⁵ Un clásico de la mitología griega que relata la guerra entre troyanos y griegos.

el compañerismo, las traiciones, amenazas y venganzas que llevan a la historia propia a otros niveles.

5.2 Segundo Ciclo de Borges: El regreso.

Para el segundo ciclo de Borges llamado el regreso, se expone con el ejemplo de ***The Last of Us***, contextualizando al videojuego, este es creado para la consola Playstation 3 y posteriormente para el Playstation 4, el juego, se localiza en el género de aventura, acción y supervivencia, como menciona (Hernández, 2018), la narrativa como tal, se basa en una historia en tercera persona donde podemos manipular a dos individuos que buscan sobrevivir en una situación postapocalíptica donde los humanos se han infectado con un hongo que los vuelve caníbales. Al hablar de aquello que nos cuenta visualmente, se basa principalmente en el deterioro de un mundo con poca presencia humana, este hecho como refiere Hernández, 2018, se basa en un libro titulado ***The world without Us*** del autor Weisman (2007). El concepto visual sobresale y según una muestra realizada a diseñadores de la universidad autónoma de baja california, provoca un “mayor disfrute estético”.

En cuanto a la relación con el ciclo *del regreso* planteado por Borges, este plantea que dentro de esta narrativa básica, el relato envuelve al personaje en un viaje de vuelta a sus orígenes, una vez más la autora se refiere a la odisea y habla del regreso de Ulises a Ítaca después de una década, es decir, este vuelve a sus orígenes y cuenta con un reencuentro no solo geográfico sino un retorno más allá de lo físico, entre medio de este regreso, no solo nos referimos al desplazamiento y reencuentro sino a la transformación y evolución del propio personaje. Citando a Borges, menciona que puede ser un regreso moral, espiritual e incluso intelectual. Es decir, que nuestro individuo puede regresar a ser quién era, pensar lo que pensaba e incluso sentir lo que sentía, convirtiéndolo así en una “*una pertenencia social, moral e intelectual*”.

En base a lo planteado con Borges y uniéndose con las narrativas cinematográficas podemos encontrar el ejemplo de *Cinema Paradiso*, de G. Tornatore (1988) que una vez avisado que tiene que volver a su ciudad natal para presenciar un funeral, este tiene un regreso a sus memorias de pequeño y vuelve a convertirse en el pequeño

cinéfilo que amaba el cine, por sobre cualquier cosa. Otro ejemplo más conocido por el mundo es *El rey león*, de R. Minkoff (1994) Simba una vez cometido el error que termina con la muerte de su padre, se va y pasa por todo un conflicto fuera de sus tierras, a las que más tarde tiene que volver para confortar su pasado y retomar el trono que merece.

Podemos observar entonces, el viaje o regreso al que se refiere Borges no solo es un regreso a casa, sino toda una travesía de entendimiento propio y el recuperar la esencia de lo que alguna vez fue el individuo con sus pasos intermedios. Retomando directamente de la relación entre el videojuego *The Last of Us* y la narrativa del segundo ciclo de Borges, la historia del juego relata un futuro postapocalíptico en Estados Unidos donde una pandemia que fue provocada por un hongo que convierte a los humanos en caníbales debido a su inhalación o por la mordida de personas infectadas. Nos relata la historia de Joel, quién en la búsqueda del escape de la histeria generada por esta pandemia, es encontrado por un grupo de soldados que asesinan a su hija por una confusión.

Veinte años más tarde, Joel, vive en un Estados Unidos sobrepasado por esta pandemia mundial, las personas han cambiado, algunas se mantienen en zonas de cuarentena, otras tantas en grupos independientes que hacen rapiña. La comida, las armas, municiones son limitadas y los grupos van por ahí cometiendo toda clase de atrocidades con tal de la supervivencia propia. Bajo este contexto, Joel conoce a una adolescente llamada Ellie, quién es inmune al virus y juntos se ven envueltos en una travesía para encontrar un hospital al otro lado del país donde harán una vacuna contra el virus al que la joven es inmune. Durante esta travesía y como en los ejemplos cinematográficos anteriores, los dos personajes pasan por diversas aventuras, conflictos y momentos que los llevan a una relación más estrecha, lo que revive el lado paternal de Joe.

Este lado paternal que había perdido en el momento de la muerte de su hija 20 años atrás. Una vez que nuestros personajes llegan al final de la trama, Joel se da cuenta que la joven será un sujeto de prueba que utilizaran para buscar una medida contra el virus, pero en esta intervención morirá, es entonces que nuestro protagonista decide optar por su lado paterno que ha recobrado y salvar a Ellie para huir juntos. Dentro de esta narrativa podemos observar el regreso de ambos personajes a lo

que entendemos como una familia, es decir, Joel había perdido a su hija y Ellie a sus padres, entonces el uno en el otro reencuentra aquello que había perdido y dan por terminado *el regreso* a sus respectivos lugares.

5.3 Tercer Ciclo de Borges: La búsqueda.

El tercer ciclo de Borges expuesto dentro del libro, *Videojuegos y Lenguaje* intenta ejemplificarse con el videojuego ***Battlefront II Resurrection*** este videojuego fue lanzado en el año 2017, es parte del universo de ***Star Wars*** y entra en la categoría de multijugador, se puede jugar tanto en primera o en tercera persona, cuenta con una precuela llamada *Battlefront I* creado en el año 2004, ambos títulos cuentan con la cualidad de ser una arena de batalla situada en diferentes puntos de la historia del universo de *Star Wars*. En nuestro título, a diferencia de ***Battlefront I***, se tiene un modo de campaña en el que juegas como Iden Versio, una comandante del Escuadrón Infernal, un grupo de soldados de élite. En el que se desarrolla su propia historia y en ocasiones puedes participar con personajes de la saga principal como Luke Skywalker o Kylo Ren.

Esta historia cuenta con una narrativa transmedia pues la historia principal de Iden, se complementa más adelante con un libro llamado *Infierno Squad* además de estar propiamente ubicado entre la saga de ***Star Wars***, entre el episodio 3 y el episodio 4, en el que se expande la trama contándonos cómo se caza a los rebeldes en contra de las órdenes del Imperio y cómo buscan vengar la destrucción de la primera Estrella de la Muerte siendo este escuadrón una de las medidas en contra de los rebeldes.

Una vez concluida la historia de Iden, se abre una opción más de juego complementaria que aporta aún más a la narrativa propia de ***Battlefront II***. La historia propiamente está escrita por Walt Williams y Mitch Dyer, esta historia sirve para la ejemplificación del ciclo narrativo de Borges llamado, *la búsqueda*. Esta premisa narrativa consiste en desarrollar un argumento rodeado en la búsqueda para conseguir o localizar algo.

En palabras de (Hernández, 2018), la idea principal de Borges involucra el hecho de “involucrar al personaje principal en una aventura”, dentro la propia referencia a

Borges, este sigue utilizando relatos o mitos antiguos y en esta ocasión hace referencia al mito griego de *Jasón y los argonautas*¹⁶ quiénes en búsqueda del Vello de Oro, se embarcan en una aventura hacia las tierras de Cólquida. La teoría de Borges y en palabras de la autora, no solamente involucra el hecho de una búsqueda con éxito, sino que además se basa principalmente en la llegada de un punto A a un punto B para encontrar un tercer objeto, pero no significa que todos los ejemplos sean favorables para el protagonista o felices.

Cuando Borges propone cada una de sus primicias narrativas y mayormente en este caso, no significa que el fin sea conseguir el objetivo para el cual se embarcan en el viaje, sino todo el proceso por el cual los personajes pasan para llegar al desenlace de su viaje. Hernández, 2018. Menciona que no solamente esta búsqueda puede darse de diversas formas y buscando distintos objetos, estos no siempre serán tangibles o reales, en el ejemplo del Vello de Oro, puede ser un mítico objeto o también pueden salir en búsqueda de cosas intangibles como son la esperanza, la vida, la salud, justicia, entre muchos otros objetos.

Siguiendo con la premisa narrativa de Borges llamada: *la búsqueda* podemos observar que esta ha sido utilizada en el cine y además reconfigurada para su uso ante la cámara, tal es el caso de una película llamada *el ladrón de bicicletas*, donde la propia búsqueda se embarca a través del hurto de la bicicleta donde esta funge como una pieza clave para cierta calidad de vida en la historia desarrollada. Otro ejemplo más contemporáneo y conocido es la historia de *Salvando al soldado Ryan* (1988) donde en medio de un conflicto bélico, un grupo de soldados se ven envueltos en la búsqueda del último hijo vivo de una señora americana que ha perdido a todos los demás en esta guerra. Un último ejemplo podría ser el de la búsqueda de la identidad que se puede encontrar en ***Star Wars*** episodio nueve, donde Rey busca una daga que la llevará al planeta donde se encontrará a ella misma.

El videojuego no queda exento del uso de la premisa de la búsqueda, y para este ejemplo la autora utiliza ***Battlefront II Resurrection*** pues considera que engloba

¹⁶ Un mito griego que cuenta la historia de Jasón y los argonautas que salen en una cruzada para poder encontrar el Velloncio de oro, un carnero de oro que tenía que ser llevado a Atenas.

perfectamente las características de lo que plantea Borges. La narrativa de *Resurrection* sigue la vida de Iden quién busca a su esposo llamado Del Meko que desapareció en medio de este conflicto del universo de ***Star Wars***. Iden, por información se ve envuelta en un viaje al planeta Vardos en busca del responsable de la desaparición de su marido, cuando llega a este planeta, encuentra a su objetivo muerto y es sorprendida por el antagonista llamado Hask, en este hecho la hija de Iden resulta herida e Iden una vez más se embarca en una nueva búsqueda para vengar la muerte de su marido a manos de Hask, en este caso, la protagonista por medio de un aliado es convencida de unirse a la resistencia, todo resulta en la muerte de Iden pero en resultados favorables para la lucha en contra del imperio, pues consiguen llevar información a la princesa Leia sobre el proyecto de resurrección.

Como podemos observar, aunque en más de una ocasión dentro de la historia se repite el uso de la misma premisa narrativa, toda esta gira en torno a la búsqueda en más de una ocasión, además de acompañarnos al desenlace con los pasos intermedios de desarrollo de personajes, el encuentro de nuevos objetivos y diversos eventos que nutren propiamente la transmediática historia de ***Star Wars***. En este sentido, podemos observar a la intertextualidad también, pues las referencias a otro tipo de búsquedas también se ven dentro de este texto.

5.4 Cuarto Ciclo de Borges: El sacrificio.

Al final, nos encontramos con la premisa narrativa del *sacrificio*, nuestra autora utiliza para ejemplificar esta premisa los hechos ocurridos durante el videojuego de ***Batman: Arkham Knight***. Este es un juego del año 2015 que pertenece propiamente al género de acción-aventura, en esta historia el protagonista es el personaje creado en el año de 1939 por Kane y Finger. En el año de su estreno, fue lanzado para todas las consolas de octava generación y más adelante pudo ser jugado en diversos sistemas operativos, la historia como tal forma parte de una serie de 9 videojuegos de la saga llamados Batman: Arkham, entre estos destacan 4 según (Hernández, 2018): ***Arkham Origins***, ***Arkham Asylum***, ***Arkham City*** y ***Arkham Knight***, el último y que funciona para ejemplificar el concepto de la última

premisa narrativa de Borges, es considerado el cierre a un arco narrativo de este conjunto de títulos.

Esta narrativa también podría considerarse transmedia pues, citando a (Hernández, 2018), la historia final se complementa más tarde con dos historias de otros medios como es el caso de lo escrito con la historieta ***Batman: Arkham City*** y una película animada llamada ***Batman: Assault on Arkham*** del año 2014. La historia de nuestro juego ejemplo fue escrita por Sefton Hill, Ian Ball, Martin Lancaster y Paul Crocker, misma que bajo el contexto de dicho escrito, puede funcionar para ilustrar el cuarto y último tipo de premisa narrativa propuesto por Borges. Esta cuarta narrativa básica ejemplifica el sacrificio por un bien mayor de un ser superior o considerado superior por lo menos dentro de su propia narrativa. Borges usa como ejemplo la historia mitológica de Odín saciándose para obtener conocimiento y sabiduría a través de las runas. También usa el ejemplo de Cristo entregándose a los romanos para ser sacrificados para pagar el pecado de la humanidad.

En los ejemplos encontrados a través de narrativas más contemporáneas podemos encontrar ejemplos como el de Frodo que emprende un viaje a través de la tierra media para la salvación de esta y en palabras de (Hernández, 2018) y con ejemplos cinematográficos más conocidos, Neo, es un elegido para sacrificar su vida para derrotar el estatus quo que predomina en ***Matrix*** de 2003. Siguiendo con la narrativa dentro de ***Arkham Knight***, nuestro héroe se enfrenta a dos villanos que asedian a ciudad gótica, el espantapájaros y un personaje llamado el caballero de Arkham quién en primera instancia suplanta la identidad de nuestro protagonista, es así que estos dos liberan una toxina que genera alucinaciones y liberan además a criminales, colocan bombas a través de la ciudad, durante toda la narrativa, Batman pasa por subtramas secundarias y lucha con enemigos de la saga.

Para términos de la comprobación y uso de la teoría de Borges, lo relevante es hacia el final del propio juego, en el que nuestro villano principal obliga al protagonista Batman a rendirse y exponer su identidad para salvar no solo a sus aliados sino a toda ciudad gótica, este hecho se transmite a través de la televisión. Batman logra derrotar al enemigo, pero ya con su identidad expuesta. Todo este hecho narrativamente estaba planeado para activar un protocolo llamado la caída del murciélago que concluía con fingir la muerte de Batman y borrar cualquier rastro

de este, lo relevante de este final es el sacrificio del protagonista para salvar su ciudad, convirtiendo en palabras de (Hernández, 2018) al protagonista en un ser superior que hizo un sacrificio y al mismo tiempo con “su muerte transformó su entorno”.

En base a lo abordado por la autora en su capítulo *De Borges al PS4* y el uso de la ejemplificación mediante videojuegos y cinematografía, parece clave destacar que estas cuatro narrativas pueden no solo ser un ejemplo actual de transmedia sino que además pretender al mismo tiempo nutrirse de otros tantos textos, al tiempo que buscan seguir vigentes con base a narrativas como las que se observaron a lo largo de este capítulo, además, es clave destacar el apoyo que estas narrativas ofrecen según Hernández, (2018) “a los diseñadores-creadores al momento de crear mitos video lúdicos”, así mismo se deja la puerta abierta a explorar diversas otras herramientas narratológicas ya comprobadas y que cumplen la misma función de estos cuatro ciclos planteados por Borges, para así llevar a estos jugadores que buscan escapar de su realidad por un momento a narrativas más inmersivas y a superar retos cada vez más elaborados y nutridos por diversas teorías narrativas.

Conclusiones y observaciones

La industria de los videojuegos ha experimentado una evolución impresionante a lo largo de las últimas décadas, pasando de simples píxeles en pantalla a complejas narrativas intertextuales que rivalizan con las de otras formas de entretenimiento. Siendo actualmente algo más relevante en la vida de las personas a lo largo de los años.

Las comunicaciones y sus evoluciones también la podemos observar en el fenómeno de la transmedia. Este paradigma permite contar historias de diversas formas a través de diferentes medios, creando un “ecosistema mediático dominado por la cultura y la libertad”. La transmedia implica el uso y la reinterpretación de contenidos a través de distintos recursos narrativos como imágenes o sonidos, lo que amplía la comprensión de la comunicación y la experiencia del público.

Para entender los sistemas intertextuales transmedia, hay que comprender que su naturaleza es sobre las narrativas. Esto implica la creación de narrativas que evocan respuestas en el espectador y pueden manifestarse a través de diferentes medios y

plataformas. Los prosumidores, como usuarios activos, contribuyen a la creación y expansión de estas narrativas, enriqueciendo la experiencia transmediática.

La comunicación contemporánea se ha vuelto cada vez más inter y transdisciplinaria para comprender mejor los desafíos transmediáticos. Se distinguen dos tipos de intertextualidad en la narrativa transmedia: horizontal (diegética) y vertical (paratextual). La primera amplía la narrativa transmedia, mientras que la segunda incluye elementos como trailers o noticias que no expanden el universo narrativo pero complementan la experiencia. La combinación de ambos tipos forma el “sistema intertextual transmedia”. Ejemplos como *The Witcher*, *BioShock* y *Kingdom Hearts* demuestran cómo los videojuegos utilizan narrativas intertextuales para fusionar elementos de libros, películas y otros medios en una experiencia de juego única.

La historia de los videojuegos se remonta a mediados del siglo XX, cuando se empleaban computadoras mecánicas y osciloscopios para crear juegos interactivos para posteriormente emplear tecnología desarrollada por la misma industria para poder incluir títulos en los que se incluyen elementos gráficos, textuales y sonoros que crean una narrativa inmersiva.

Durante el proceso de investigación hubo aspectos que quedan resaltados como también opiniones en internet que nos ayudaron dentro del proceso autoetnográfico en el que trabajábamos, llegando a las siguientes conclusiones.

El videojuego, como medio no es solamente un entretenimiento, o un medio de comunicación en el que jugadores de todo el globo se reúnen en línea para crear su propia figura dentro del videojuego. También es un medio que utiliza recursos audiovisuales para transmitir mensajes y sentimientos, pues al ser inmersivas y narrativas, este permite una interactividad única. Existe una participación activa en el que se crea un vínculo entre el jugador y el juego, pues las decisiones que este tome afectan el curso de la historia y la experiencia.

Las narrativas intertextuales son aquellas que hacen referencias a otras obras o textos, ya sea de la misma forma de expresión (como otros videojuegos).

Esta complejidad narrativa se da por dos razones principales: el aumento en la capacidad de almacenamiento y con el aumento de potencia en el procesamiento.

Con el aumento de la potencia en el procesamiento y la capacidad de almacenamiento a lo largo de los años, los desarrolladores tuvieron mayor oportunidad de experimentación para crear mundos virtuales más grandes y más

complejos, en el que un NPC se volvía un personaje más profundo con el cual conectar.

El avance tecnológico, con estas mejoras de potencia, han permitido que el mapeo de texturas, el sombreado y la iluminación puedan ser más detalladas acercándose a simular la realidad. En la actualidad, los juegos pueden ofrecer gráficos fotorrealistas, efectos visuales complejos y mundos abiertos vastos y detallados. Además, la realidad virtual ha llevado a la inmersión visual a un nuevo nivel.

En la década de 1990, las aventuras gráficas popularizaron la narrativa en los videojuegos. Estos juegos se centran en contar historias con la resolución de acertijos, lo que a los jugadores les ofrecía una experiencia similar a la de leer un libro o ver una película. Y es que muchos de estos videojuegos expanden el *Lore* usando recursos como películas, novelas, cómics entre otros medios. Creando entre ellos lo que conocemos como “hipermedia”.

Por consiguiente, el lenguaje cinematográfico que se encuentra presente en los videojuegos también forma parte de unos de los elementos intertextuales y narrativos que empata con el que se utiliza en las películas y las series de televisión. Pues los desarrolladores utilizan lenguaje cinematográfico para crear experiencias inmersivas e interesantes que crean “películas” dentro del propio juego. Esto comienza desde un inicio con la planeación de la historia y el guión que se tiene que seguir. A partir de esto se crea un diagrama de flujo (también usado en la “emergence”) con el que se pueda observar las distintas opciones que se pueden tomar a lo largo de la historia y que desemboquen en un final o en otro, claro está viéndolo desde un punto de vista narrativo, pues también se ocupa este recurso para ver mecánicas, la resolución de acertijos, entre otros. El plan de producción de las cinemáticas en un videojuego también pasa por un guión técnico y un posterior *storyboard* recursos que se encuentran presentes en la producción de películas.

Finalmente, los textos que podemos encontrar dentro de los videojuegos. La teoría de los cuatro ciclos narrativos de Borges argumenta que los videojuegos pueden aplicar premisas narrativas de manera efectiva. Pues son arquetipos o premisas fundamentales en la estructura de las historias.

Por otro lado, la estética en los videojuegos la podemos definir como todos los aspectos que el jugador experimenta, desde los gráficos y sonido hasta las reglas indirectas. Se destaca la importancia de elementos como la normas, la geografía y la representación de ésta, así como el número de jugadores para los que está

diseñado el juego. Las normas funcionan como reglas que guían las acciones de los jugadores y afectan su experiencia, mientras que la geografía establece las limitaciones del espacio en el juego. Además, se discute la relación entre la perspectiva y el género del juego, así como los distintos tipos de espacios y dimensiones utilizados en los videojuegos.

El texto también analiza el papel del tiempo en los videojuegos, destacando la evolución de los estilos gráficos y el diseño de audio a lo largo de los años. Se mencionan diferentes enfoques en el diseño de sonido, como la vocalización, los efectos de sonido, los efectos ambientales y la música, y se explora cómo estos elementos contribuyen a la inmersión y la experiencia del jugador. Además, se discute el concepto de “emergence” en los videojuegos, el cual se refiere a las decisiones imprevistas que surgen durante la jugabilidad y cómo estas pueden influir en la experiencia del jugador. Este es un concepto fundamental en el diseño de videojuegos que permite que la experiencia sea dinámica, compleja y única para cada jugador.

En la “emergence”, los jugadores pueden descubrir nuevas estrategias, soluciones creativas o eventos inesperados que no estaban explícitamente programados por los desarrolladores del juego. Estas situaciones pueden surgir como resultado de la combinación de diferentes elementos del juego, como las mecánicas, las reglas del mundo virtual, la inteligencia artificial de los NPC y las decisiones tomadas por los propios jugadores.

Finalmente, el mapa funciona como un proyecto autoetnográfico en el que se plasman las ideas que se encuentran dentro del documento en el que se incluyen el análisis de las distintas narrativas.

Desde un principio se planteó en cómo demostrar que existía una complejidad narrativa, por lo que estar dentro del papel de prosumidor no solamente valdría para este punto, también para comprender los problemas que se enfrentaría un desarrollador con un videojuego completo.

Debido a que este tipo de proyecto implicaba la fusión de diferentes medios y narrativas, fue crucial que se dividieran las tareas en los que se incluía: escritura de guión narrativo, guión técnico y diagrama de flujo; diseñadores y artistas visuales en el que se guiaran. El tener una forma de ejecutarlo ayuda sobre los pasos a seguir de esa forma el trabajo se desarrolla de mejor manera, pues no se pierde la inmersividad y los elementos que lo apoyan.

El equipo conformado buscó una plataforma en la que sea fácil de trabajar y con un nivel de programación sencillo, pues la adaptación con el programa tenía que ser un proceso sencillo, pues los conocimientos eran de un nivel básico.

Se encontraron variables que salían de las manos como prosumidores, pues herramientas específicas se encontraban ocultas o no se seguían una serie de pasos. Mientras que un desarrollador, tiene que tener una serie de conocimientos que facilitan este tipo de cosas.

El diseño que se buscaba contrastaba con la temática de la plataforma, pero se podía condicionar con modificaciones al HUD. Los diseñadores, no exportan modelos, mientras que como papel de prosumidor teníamos que considerar bancos, modelos que desentonan características y que rompían las narrativas.

Un progreso en el desarrollo de videojuegos significaba algo importante para nosotros, y comprendemos que el videojuego es una herramienta comunicativa compleja en la que se crea una inmersividad, por lo que hablamos de que es un elemento transmediático con interdisciplinario en el que diferentes áreas convergen. Como prosumidores entendemos estas dificultades y comprendemos que el videojuego es una serie de textos que va más allá de un sistema de entretenimiento.

En conclusión, el desarrollo de videojuegos se enfoca en explorar como las narrativas intertextuales y transmedia representan una convergencia única entre tecnología, narrativa y creatividad. Esta evolución ha llevado a la creación de experiencias de juego cada vez más complejas y envolventes, que continúan desafiando las fronteras de la comunicación y el entretenimiento.

Anexos

Diario de campo

El siguiente texto ofrece una visión detallada de la experiencia de adaptación y desarrollo de un videojuego, desde la perspectiva de sus participantes. El objetivo es exponer las acciones y decisiones tomadas durante el proceso de creación narrativa, así como las limitaciones tecnológicas enfrentadas, los desafíos en el

desarrollo de la trama y su integración con la interfaz de usuario, junto con las soluciones halladas (o no) y las propuestas elaboradas.

Se trata de una autoetnografía de la creación, diseñada para explorar las posibilidades que ofrece la adaptación de la literatura al mundo de los videojuegos en términos de narrativa y diseño audiovisual. Para este fin, se llevó a cabo un registro escrito detallado de cada etapa del proceso de diseño, lo que resultó en un relato cronológico que permite trazar una línea temporal de la creación, tanto en términos de contenido y temas abordados, como en las dificultades encontradas a lo largo del camino.

16/01/2024

Discutimos en equipo cuál sería la mejor opción para realizar el proyecto, después de ver que nosotros no contábamos con habilidades para la programación y que la mayoría de los softwares de uso libre requieren conocimientos previos de programación, aparte de trabajo extra en modelado 3D (apartado del que tampoco tenemos conocimiento), decidimos revisar el software de Unreal Editor For Fornite (UEFN), de acuerdo con varios sitios de internet, es un software bastante amigable con gente que está empezando.

19/01/24

Estuvimos viendo tutoriales donde se explicaban los fundamentos básicos para crear un nivel, no es complicado y de hecho la misma plataforma cuenta con varios tutoriales para guiar a quien lo use.

22/01/24

Nos reunimos en equipo para ver cuál iba a ser la temática del nivel. A Ian se le ocurrió la idea de adaptar un cuento, pero no recuerda el nombre del mismo, por lo mientras vamos a revisar cuáles son los recursos con los que cuenta UEFN.

25/01/24

Descubrimos que UEFN tiene herramientas para teletransportar al jugador a otro lugar y pensamos que nos podría servir. También encontramos que es posible colocar enemigos en el programa, esto nos servirá para crear tensión en el jugador y hacer el nivel mucho más dinámico y entretenido. Otro punto importante por considerar es que tanto Esteban como Juan no cuentan por el momento con un equipo que pueda correr bien el UEFN, debido a que este exige muchos recursos de la computadora para funcionar de manera óptima, lo bueno es que Juan nos comentó que podrá mejorar su computadora muy pronto para poder así ayudar en el desarrollo del nivel.

29/01/24

Ian se acordó que el cuento que tenía pensado podríamos usar para el mapa, el cuento es “La noche en la que lo dejaron solo” de Juan Rulfo (año de publicación). La historia del cuento está ambientada dentro de la época de la guerra cristera, donde un joven viaja con su tío y en un momento este se separa y emprende un viaje para escapar de los militares y para buscar a su tío. Ian argumenta que la durabilidad de esta historia (tres páginas) se puede adaptar fácilmente a un mapa, además de que podemos adaptar muy fácil el cuento a lo que busquemos, creando una sección enfocada en lo visual, otra en lo sonoro y una que mezcle las dos características.

01/02/2024

Hoy tuvimos clase con la profesora Erica y la dedicamos a seguir buscando videos sobre cómo funcionan diferentes mecánicas dentro del UEFN, uno de los videos que pensamos nos podría servir en donde crean modos de juego como captura la

bandera¹⁷, creemos que esto nos puede ayudar en un futuro. Por otro lado, Ian se ofreció a escribir el guión del mapa, el cual también nos servirá como una guía al momento de hacerlo.

03/02/2024

Ian escribió el guión para el nivel, en donde describe cómo se conformarán los niveles y como marcar el inicio y el final de cada uno, le platicamos de esto al profesor Toño y nos sugirió que se lo mostráramos al profesor Alejandro Juan, para que nos pudiera orientar más en cómo adaptar el cuento a un nuevo medio, hoy en la tarde lo vamos a hacer. A pesar de que vamos a cambiar sustancialmente el enfoque del trabajo principal, no creemos que el proyecto cambie demasiado.

05/02/2024

El día de hoy nos reunimos para revisar cuales eran los niveles más convenientes para el juego, el seleccionado fue un nivel llamado “Isla de supervivencia”, que cuenta con el tamaño necesario para colocar todos los elementos que necesitamos, además de tener la posibilidad de modificar parte del terreno/campo para agregar o quitar montañas o cuerpos de agua.

08/02/2024

Ian nos mostró cómo estaba quedando la primera sección del mapa, donde se empezará por un pasillo dentro de un bosque que nos guiará directo hacia una cabaña donde transcurrirá el segundo nivel, lo que tenemos planeado es que el jugador llegue enfrente de la casa para refugiarse de los enemigos que lo persiguen (los militares), aquí pondremos un portal que transporta al jugador hacia otro nivel donde transcurrirá la segunda sección que tendrá énfasis en el sonido.

¹⁷ El modo de captura la bandera se popularizó por la serie de juegos de Halo, donde dos equipos se enfrentan entre sí para capturar la bandera del equipo rival, quien la logre capturar 3 veces primero gana la partida.

10/02/2024

Ian completó la parte inicial del nivel por lo menos con los elementos estéticos, la entrada al bosque en la isla ya está hecha para presentarla a los profesores.

13/02/2024

Hicimos un video con una presentación de lo que llevábamos avanzado del mapa, su disposición y el recorrido inicial. Es algo sencillo pero que sirve para que tanto los profesores como el grupo puedan entender de qué va a tratar el mapa. Tenemos también pensado enseñar un poco el nuevo enfoque del proyecto general.

14/02/2024

La presentación salió bien, los profesores estuvieron convencidos de lo que mostramos y el profesor Toño nos hizo sugerencias sobre qué podríamos implementar en el nivel. Ahora lo que sigue es planear cómo será la distribución de la segunda parte, lo que tenemos pensado es poner varias trampas con sonido para que el jugador las esquive usando su oído.

17/02/2024

Hemos decidido darnos un descanso de una semana y media, las últimas semanas fueron estresantes por las correcciones repentinas que tuvimos que hacer, aprovecharemos este momento para ver nuevas posibilidades que podríamos implementar en el nivel que estamos desarrollando.

27/02/2024

En el tiempo de descanso nos percatamos de que el sistema de teletransporte no funciona como lo pensamos, no es posible usarlo para cambiar de niveles, así que tendremos que replantear esta zona, ya sea desarrollarla en la misma casa, o cambiar el concepto de ella.

03/03/2024

Después de encontrarnos con el problema del teletransporte nos dimos a la tarea de investigar como hacer que la inmersividad dentro del mpa no se perdiera, es así que nos topamos con tutoriales de teletransporte con programación, pero era demasiado avanzado para nosotros, es entonces que decidimos retomar la idea de realizar tres cinemáticas introductorias para distintas partes del mapa con la finalidad de no romper con la inmersividad del mapa. Optamos por esta construcción.

4/03/2024

En este día nos dimos a la tarea de buscar e indagar en tutoriales relacionados con la teletransportación, para seguir buscando una manera de resolver si el segundo nivel del mapa podría funcionar con esto, una vez más se retomó la opción de no poder con los mapas, entonces nos quedamos con la idea de las cinemáticas definitivamente.

11/03/2024

Este día tuvimos una reunión con la profesora Erika en la que nos replanteo el problema de investigación dando como resultado la creación de un diario de campo y cambiar nuestro enfoque al autoetnográfico para así poder tener resultados de toda la construcción y problemas con los que los diseñadores se encuentran.

18/03/2024

Este día nos dimos a la tarea de poder mostrar los avances que llevabamos del mapa para así ver algunas correcciones, no solo se le mostró a la profesora de metodología sino que además en una reunión se le mostró al asesor externo para poder tener una retroalimentación de aquellas cosas que aun sentía que podrían sobrar o agregar, las correcciones que hicimos fueron limpiar lo visual, recortar el mapa para que el recorrido no se volviera un tedio y además considerar hacer más evidente todas las acciones a ejecutar por el jugador.

19/03/2024

Este día se hizo mediante la plataforma de colaboradores de fornite una invitación para colaborar y poder así registrar los cambios que ya se tenían realizados por cada uno de los miembros del equipo porque si bien se pudo compartir el mapa, aún no podían realizarse ninguno de los cambios que llevaron a cabo de manera individual.

23/03/2024

Este día se hizo de nuestro conocimiento mediante el grupo de la tesis que el río que lleva hacia las cabañas del final de todo el mapa se estaba terminando de crear, si bien cuenta como parte del relieve y no propiamente de alguna parte con la que hay que interactuar, el relieve dentro del diseño también es un punto importante porque sigue formando parte de este ambiente que se plantea para la propia narrativa de los niveles y del mapa en general.

27/03/2024

En este día con relación al mapa y su publicación optamos por buscar diversos tutoriales y encabezados que se adecuarán para el momento clave de la publicación así como las presentaciones de los diferentes mapas ya publicados y que nos sirven de referencia al momento de buscar acomodar nuestro proyecto, no solo por la clave de dígitos sino por la portada y la referencia misma de imagen al contenido dentro del mismo mapa.

4/04/2024

Este día el compañero Ian realizó distintas correcciones en el mapa que tenían que ver directamente con cosas del nivel con las que hay que interactuar, como por ejemplo, los botones, el pueblo, los enemigos y algunas características como el horario y detalles más enfocados a los diseños de cada nivel, como la adecuación de ambiente y relieve, limitaciones de acción y los puntos de aparición de cada personaje en los distintos puntos del mapa. Los arreglos del mapa son más de los que pensamos, pero son el último paso para empezar a trabajar en los enemigos en los distintos niveles.

5/04/2024

Este día se realizaron cambios en el mapa en relación a las correcciones que se nos habían dado por parte del asesor externo, las correcciones fueron agregar diversos objetos en el relieve para que los niveles no se observarán desérticos y se indujera al jugador hacia donde seguir para los siguientes

8/04/2024

Este día nos dimos a la tarea de investigar tanto en tutoriales como en las propias páginas de UEFN (Unreal Editor for Fornite) para conocer los distintos tipos de enemigos que podemos utilizar así como su ubicación, alcance y diversos modos de ataque.

10/04/2024

Este día nos dimos a la tarea de uno de los mayores retos para los diseñadores que es delimitar la zona de juego para que el jugador no pueda cruzar límites, que el jugador se desvíe a alguna parte del mapa donde no hay ningún sitio de importancia

para el jugador y para ocultar ciertos elementos del mapa con que solo se tiene que interactuar en cierto momento de la partida.

13/04/2024

Nos dimos a la tarea de poner las delimitaciones geográficas del mapa y realizar al mismo tiempo la conclusión de todo el nivel, al jugador se le enviará a una cabaña oculta dentro del propio mapa para así poder colocar los créditos y el código QR para realizar una encuesta del diseño y jugabilidad.

15/04/2024

El sistema de finalización del nivel ya está terminado, así como el lugar donde el jugador podrá concluirlo. Este final consiste en una cabaña oculta donde el jugador es transportado y cuenta con un botón para finalizar todo el recorrido que se planteó. El mapa en este punto cuenta con un 80% de avance.

17/04/2024

Aquí pudimos terminar de determinar con el teletransportador el lugar donde el jugador va a reaparecer una vez este entre en el punto A de ambos teletransportadores, una vez se pudo configurar lo complicado era colocar dos teletransportadores, el primero o punto A terminando el río y el siguiente o punto B dentro de la cabaña con el botón de conclusión.

19/04/2024

Ese día compartimos el mapa dentro de un grupo privado y logramos comenzar a trabajar en conjunto dos o más personas, somos felices.

22/04/2024

Este día se crea la primera cinemática una vez concluida toda la fase de relieves, delimitación y conclusión de cada uno de los niveles y de todo el mapa. Se crea la primera cinemática, la introductoria donde podemos observar el primer camino, en un primer momento la cinemática se activaba con un mecanismo de vinculación a un botón pero después se modifica a un sistema de activación con un prop de activación para que no se pierda la inmersividad del juego.

24/04/2024

Se comienza a crear la segunda cinemática y a colocar todos los enemigos restantes. En esta cinemática se tienen que crear y colocar 7 enemigos en la parte central del inicio del segundo nivel, la cinemática hace uso de nuevos recursos como el sonido de disparos y de pasos en pasto. Los sonidos se lograron tras recurrir a videotutoriales que explican cómo agregarlos en la línea de edición. La segunda cinemática incluye una activación semiautomática como la del primer nivel. Ese mismo día hubo una actualización de fortnite lo que impidió un trabajo más amplio.

26/04/2024

En este día logramos la conclusión de todas las cinemáticas, aquí se utilizó el mismo mecanismo de activación con base en una placa en el suelo, se agregaron enemigos en el pueblo que es un lugar donde se sustituye la segunda parte del mapa, estos enemigos atacan al protagonista. También tuvimos que exportar modelos 3D ajenos a los presets de UEFN puesto que no se contaba con cuerpos calcinados o algo similar. La tercera cinemática y final se trata del protagonista encontrando los cuerpos de las personas que lo acompañaban y su intentó por escapar del pueblo donde sus compañeros fueron quemados.

29/04/2024

En este día se concluyó el mapa como tal, con todas sus cinemáticas y para finalizar se llevó a cabo un trailer que será con el cuál promocionamos el mapa externamente, aunque es un poco corto, el uso de una narrativa de la propia historia le da el toque que necesitamos para mostrar una preview de nuestro mapa y aquello que la historia le agrega al ser contada. Como último paso nos dimos a la tarea de probar el mapa y que cada una de sus opciones así como las cinemáticas funcionaran.

Diario de desarrollo

El primer paso que dimos fue pensar que proyecto queríamos hacer, estábamos con la duda sobre si hacerlo un video o un podcast, pero revisando en el trabajo que hicieron nuestros compañeros del área pasada donde crearon el prototipo de un videojuego, nos interesó la idea de hacer también un videojuego pero también sabíamos que ninguno de los tres tenía conocimientos de programación, así que buscando qué programas podemos usar sin la necesidad de programar o que no es muy necesario, fue por eso que encontramos el programa de Unreal Editor For Fornite, un programa simplificado del Unreal Engine 5, pero que usa material del videojuego de Fornite y sirve para crear niveles para el juego donde varios jugadores pueden jugar con él al cuando sea lanzado.

Durante el transcurso de los siguientes días empezamos a buscar varios tutoriales en youtube que nos ayudarían con la orientación para usar el programa, como cuales son los comandos para mover objetos, mover la cámara, como quitar o poner cosas, terraformar el mapa, etc.

Una vez ya decididos a usar UEFN para desarrollar nuestro proyecto, teníamos que elegir la temática en la cual basarnos para hacer el nivel. Uno de los objetivos que teníamos presentes y que queríamos cumplir era adaptar un cuento o historia para convertirlo en un productor transmediático, el problema es que nunca se nos ocurrió que podría funcionar, hasta que Ian recordó un cuento que nos podría servir para representar otro de los objetivos que queremos plasmar en el proyecto, el cual sería resaltar la importancia de los indicadores visuales y el sonido en los juegos.

Mientras buscábamos en que basarnos para hacer el nivel, seguimos buscando qué herramientas tiene UEFN y saber qué herramientas tenemos a nuestra disponibilidad, una de las que más nos llamó la atención fue que podríamos teletransportar al jugador a otro lado del mapa, lo cual nos podría ayudar con la disponibilidad de los niveles. Con el pasar de los días, Ian recordó cual era el cuento que podría servirnos para el juego, el cual es “La noche en la que lo dejaron solo” (1953), un relato de no más de 3 páginas en donde se relata la historia de un joven que sobrevive a la guerra cristera. Bajo nuestra perspectiva, este relato cuenta con aspectos que podríamos adaptar perfectamente a lo que nosotros buscamos en el juego, como una sección en donde guiaremos al personaje con elementos visuales, luego un nivel donde el jugador será guiado por el sonido y uno tercero que las dos temáticas pasadas.

Una vez ya decidido cual iba a ser el cuento que vamos a adaptar, empezó la escritura del guión, así como la estructuración del mapa, ambos aspectos liderados principalmente por Ian, quien cuenta contaba con la computadora más capaz para correr UEFN sin muchos problemas. Mientras avanzaban las clases seguimos investigando las múltiples opciones que podríamos aplicar al proyecto, uno de los que más nos llamó la atención fue un modo de captura la bandera, que para ese momento no sabíamos en que nos servirá, pero lo guardamos por si acaso.

Para el 3 de febrero el guión para el proyecto ya estaba escrito y empezamos a buscar cual era el mapa ideal para trabajar, pero antes le pasamos el guión al profesor Alejandro Juan para que nos diera su retroalimentación. Pasando a la revisión de mapas, el seleccionado fue “Isla de supervivencia”, la cual cuenta con una gran extensión de tierra y cuerpos de agua que se pueden modificar. Una vez

seleccionado el mapa, Ian empezó el trabajo para crear la primera sección del juego, a los pocos días ya había una versión temprana de esta parte, lo necesaria para enseñarla a los profesores.

Llegó el día de presentar nuestros avances e hicimos un video presentando nuestro progreso en el mapa. Fue una presentación sencilla en donde mostramos cómo era el recorrido inicial y un poco de la interfaz del programa, sirvió para que tanto los profesores como el grupo entendieran la disposición y el recorrido inicial. También compartimos el nuevo enfoque del proyecto general. La presentación fue exitosa; los profesores quedaron convencidos y Toño nos dio sugerencias para mejorar el nivel de un modo cinematográfico. Ahora teníamos que planificar la segunda parte, donde planeábamos agregar trampas con sonido para desafiar al jugador.

Decidimos tomarnos un descanso de una semana y media. Las últimas semanas habían sido agotadoras debido a las correcciones repentinas, así que aprovechamos ese tiempo para explorar nuevas ideas para el nivel.

Durante el descanso, nos dimos cuenta de que el sistema de teletransporte no funcionaba como esperábamos. No podíamos usarlo para cambiar de niveles, así que tuvimos que replantear esa área. Consideramos desarrollarla en la misma casa o cambiar por completo su concepto. Después de enfrentarnos a este problema, nos sumergimos en la tarea de buscar soluciones para mantener la inmersión en el mapa. Encontramos tutoriales sobre teletransporte programado, pero resultaron demasiado avanzados para nosotros. Así que optamos por retomar la idea de crear tres cinemáticas introductorias para diferentes partes del mapa, con el objetivo de preservar la inmersión. Decidimos seguir este enfoque.

Al día siguiente, continuamos nuestra búsqueda de soluciones relacionadas con la teletransportación para el segundo nivel del mapa. Una vez más, nos encontramos con obstáculos y decidimos abandonar la idea de usar teletransporte. Nos quedamos firmes en la idea de implementar las cinemáticas definitivamente.

Tuvimos una reunión con la profesora Erika, quien nos planteó un nuevo enfoque para abordar los problemas de investigación. Como resultado, creamos un diario de

campo y cambiamos nuestro enfoque al autoetnográfico. Esto nos permitiría obtener resultados sobre la construcción y los problemas encontrados durante el diseño.

Dedicamos un día a mostrar los avances del mapa para recibir correcciones. Además de presentarlo a la profesora de metodología, también lo mostramos a un asesor externo para obtener retroalimentación. Realizamos correcciones visuales, recortamos el mapa para evitar que el recorrido fuera tedioso y consideramos hacer más evidentes las acciones del jugador.

Utilizamos la plataforma de colaboradores de Fortnite para compartir los cambios realizados por cada miembro del equipo. Aunque pudimos compartir el mapa, aún no podíamos realizar cambios de manera individual.

Nos enteramos de que el río que conduce a las cabañas al final del mapa estaba siendo finalizado. Aunque es parte del relieve y no interactivo, es importante para la narrativa del mapa.

Para la publicación del mapa, investigamos diversos tutoriales y encabezados para encontrar la presentación adecuada. También revisamos mapas publicados como referencia para ajustar nuestro proyecto.

Uno de nuestros compañeros, Ian, realizó varias correcciones en el mapa relacionadas con elementos interactivos como botones, el pueblo y enemigos. Estos ajustes fueron el último paso antes de trabajar en los enemigos.

Realizamos cambios en el mapa según las correcciones sugeridas por el asesor externo. Agregamos objetos al relieve para evitar que los niveles parecieran desolados y guiar al jugador hacia la siguiente área. Al mismo tiempo investigamos diferentes tipos de enemigos y sus características en tutoriales y en la documentación de Unreal Editor for Fortnite.

Abordamos el desafío de delimitar la zona de juego para evitar que el jugador cruce límites no deseados y para ocultar elementos del mapa que solo son relevantes en ciertos momentos.

Establecimos las delimitaciones geográficas del mapa y finalizamos la conclusión de cada nivel. El jugador será transportado a una cabaña oculta para ver los créditos y completar una encuesta sobre el diseño y la jugabilidad.

Terminamos el sistema de finalización del nivel y la ubicación de la cabaña oculta. El mapa está aproximadamente al 80% de completitud.

Resolvimos la configuración de los teletransportadores para asegurar que el jugador aparezca correctamente. Fue complicado colocar dos teletransportadores, pero finalmente logramos configurarlos adecuadamente.

Compartimos el mapa en un grupo privado y comenzamos a trabajar en equipo, lo que nos hizo sentir felices.

Creamos la primera cinemática después de terminar los relieves, las limitaciones y la conclusión de cada nivel. La cinemática se activa mediante un sistema de activación para mantener la inmersión en el juego.

Comenzamos a trabajar en la segunda cinemática y a colocar enemigos restantes. Esta cinemática hace uso de sonidos de disparos y pasos en el pasto, obtenidos a través de tutoriales en línea.

Concluimos todas las cinemáticas y agregamos enemigos en el pueblo, que sustituye la segunda parte del mapa. También exportamos modelos 3D para incorporar cuerpos calcinados, ya que no estaban disponibles en los presets de Unreal Editor for Fortnite.

Realizamos ajustes finales en las cinemáticas y probamos exhaustivamente el mapa para garantizar que todas las funciones, incluidas las cinemáticas, funcionaran correctamente.

[1] Perspectiva en la que vemos todo el juego desde la vista del personaje que controlemos, como ejemplos están: Halo, Call of Duty, Doom, Dishonored, Outlast, etc...

[2] Similar al ejemplo anterior, la tercera persona en un juego es cuando la cámara enfoca al personaje que es controlado por el jugador desde su espalda. Como ejemplo están: Uncharted, Assassin 's Creed, God of War, Batman Arkham Asylum, Resident Evil 4, The Legend of Zelda: Breath of The Wild, etc....

[3] Outlast es una serie de juegos de terror en donde el enfoque principal es huir de los enemigos, sin la posibilidad de que el jugador se defienda.

Bitácora de desarrollo - La noche que lo dejaron solo.

Género: Suspenso/Acción.

Integrantes:

Fuentes Ramos Ian Paulo. (director general, diseñador, programador, guionista)

Delgado Vásquez Esteban. (asistente de producción)

Torres Sánchez Juan José. (Diseñador, programador)

Estructura del proyecto.

- Este proyecto está basado en el cuento del escritor Juan Rulfo: *La Noche que lo dejaron solo*.
- “La noche que lo dejaron solo” es una experiencia inmersiva dividida en tres capítulos, los cuales tendrán enfoques diferentes.
- Para poder desarrollar los niveles, se utilizará la plataforma de *Unreal Editor For Fornite*.

- Los tres niveles tendrán una perspectiva en primera persona^[1], esto con el objetivo de crear una experiencia mucho más inmersiva que si fuera en tercera persona^[2].
- El tipo de ritmo que llevará esta experiencia será similar al de la saga de juegos *Outlast*^[3].
- No habrá una figura antagónica central, sino que van a ser varios personajes que obstaculicen el camino del protagonista.
- La ambientación es dentro de un campo, donde se encontrarán algunas cabañas deterioradas, el tiempo del día será en la noche, cercano al amanecer.
- Se tiene pensado recrear una ambientación similar a la década de 1920's, época en la que se ambienta el cuento de Juan Rulfo.
- Los enemigos buscarán activamente al protagonista.

Niveles

Primer nivel.

El nivel empieza con un globo de texto haciendo referencia a lo que le dijeron sus acompañantes antes de que durmiera. Una vez termina la primera cinemática el jugador toma el control del personaje y ve que se ubica en un cerro y ve una fogata, lo que funciona como indicativo hacia donde tiene que ir el jugador. Una vez que haya llegado se activará otra cinemática en donde el jugador empezará a ser atacado por los enemigos, lo que hará que intente huir hacia una casa, y cuando el jugador entre dará inicio el nivel 2.

Segundo Nivel.

Al comienzo de este nivel se activará una tercera cinemática en donde se escucha otro diálogo proveniente del tío del personaje protagónico. El segundo nivel se ubica totalmente dentro de esta casa, la cual estará totalmente a oscuras, por lo que el jugador se tendrá que guiar gracias a una linterna y los sonidos que lo rodean. Uno de los elementos sonoros más

importantes es que las trampas tendrán un sonido de reloj que advertirá al jugador de tomar otro camino, otro elemento sonoro serán las balas que impactan la casa y sonidos de forcejeo en las puertas. Al final del nivel el protagonista logra salir de la casa y entra una cortinilla que indica que ha avanzado el tiempo.

Tercer Nivel

Para iniciar el tercer nivel con una cinemática en la que se hace referencia a un río al cual quería ir el grupo del protagonista, el cual funciona como objetivo a alcanzar porque funciona como escapatoria para nuestro protagonista. El modo de guiar al jugador es a través de fogatas para encontrar a sus compañeros, pero tras la segunda fogata el protagonista se percata de que han sido asesinados por los enemigos. El punto más importante de este nivel es que tanto los elementos sonoros y visuales se combinan para completar la experiencia. Una de las guías sonoras es que el río va a emitir un ruido constante cada vez que el jugador se acerque a una de las fogatas, aparte del sonido de trampas y enemigos. Por la parte de lo visual, las fogatas servirán como guía para el jugador. El final de nivel es cuando el protagonista entre en un punto determinado del río para nadar por uno segundo y dar inicio a la cinemática final en la que el personaje llega a una playa y descansa.

Textos y diálogos.

Diálogos de NPC:

Al iniciar el primer nivel:

Primera Línea:

- ¿Crees que son todos?
- No sé, pero ponte atento, siempre hay unos que se pierden.

Segunda Línea:

- La fogata ya está encendida, ¿vez?
- Qué bueno, ya quiero descansar con los demás.

Al momento de ser detectado:

- ¡Ahí hay uno! ¡Agarrenlo!

- ¡Detrás de ti, imbécil!

Al iniciar el segundo nivel:

- ¡Entró al granero!
- ¡Puedes correr, pero no te puedes esconder!
- ¡No te queda mucho tiempo!
- ¡Estás perdido, cabron!
- ¡Ya te jodiste, morro!
- Aoro la puerta
- Encuentren el modo de entrar

Al iniciar el tercer nivel:

- Tiene que estar por aquí
- Encontramos a los otros, debiste verlos suplicar por sus vidas.
- ¿Estás seguro de lo que estamos haciendo? Ni siquiera los conocíamos.
-

10 de enero de 2024 fue el día en que comenzamos a trabajar de lleno con el mapa dentro de fortnite, dentro de este primer día fue trabajar en la selección del mapa viendo cual era el que se adecuaba a nuestras necesidades, dentro de la gama de islas para trabajar pudimos elegir una llamada *Isla de supervivencia vacía* y a partir de aquí comenzamos a trabajar con los primeros pasos del mapa, es decir, comenzamos a agregar cosas dentro del mapa, para así darle un ambiente como el que presentaba la historia, entre los presets que se incluyeron se encontraba árboles, cabañas, fogatas, iluminación, un bote de remos, dentro del mapa, lo único que ya existía eran los lagos y montañas. Aquí no solo nos enfrentamos al problema de la elección, sino que además pudimos observar que era un problema el poder compartir entre nosotros el mapa para trabajarlo por individual y colectivamente, este hecho se resolvió más adelante, pero fue un detalle que nos impidió el uso de más de un par de manos en el trabajo del mapa por una semana aproximadamente.

Después de aquí pasamos al día 16 de enero, donde tuvimos una reunión en el salón de clases, ese día fue utilizado mayormente para observar tutoriales que nos apoyaran a la creación y adhesión de objetos dentro del mapa, así como para aclarar dudas sobre la exportación de modelados en tercera dimensión que aportarán directamente a darle un mayor parecido al estilo que buscamos con la adaptación del cuento, ese día investigamos acerca de bancos de modelados 3D, diversas texturas que se pueden incluir en el juego,

movimientos de cámara, como exportar estos modelados dentro del propio mapa, los puntos de teletransporte que pueden llevarnos a otro mapa o a una parte distinta dentro del mismo.

El trabajo que se lleva a cabo dentro del mapa ha sido intermitente, algunos días hemos trabajado en la investigación, otros días en el mapa, por lo tanto, han pasado días donde solo entramos a observar qué cambios pueden hacerse al mapa y de ahí planificarlos para los días posteriores.

18 de enero, ese día tuvimos correcciones dentro del trabajo que nos hizo resignificar todo el mismo, es decir, se hicieron cambios a nuestro proyecto donde se configuró a manera mayormente de un enfoque dual entre la cinematografía y los videojuegos, es decir, conjuntamos dos disciplinas que pueden apoyarse en sí mismas. Ese día tuvimos una reunión con nuestro asesor de tesis y nos aportó ideas dentro del mapa y también nos compartió formas mediante las cuales llevar a cabo la construcción de decisiones en nuestro mapa y que todo estuviera bien delimitado para evitar algún agujero de guión o de decisión y además bancos de modelos 3D que podemos utilizar para ambientar de mejor manera nuestro mapa.

22 de enero. Ese día tuvimos una asesoría con nuestro profesor de taller en la que principalmente le planteamos la idea de la adaptación del cuento y se pudo llegar a nuevas preguntas, entre ellas lo que fue la adaptación como tal y el desarrollo de una narrativa propia así como compartirnos bibliografía para la construcción de la historia y los personajes, además, de hablar de la propuesta transmediática del equipo, en la que el profesor nos mencionó el uso de tráileres y cinemáticas que funcionarán mayormente para la inmersividad e invitación al uso por la comunidad del mapa.

Referencias

- García Hernández José. (2019). *La teoría narrativa del videojuego: Intertextualidad, Hipertexto y Videojuego*. Revista Laboratorio 18.
- Belli, Simone; López Raventós, Cristian (otoño 2008) *Breve historia de los videojuegos* Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social, Universitat Autònoma de Barcelona, España. [Redalyc.Breve historia de los videojuegos](#)
- Linne, J. (2014). *Dos generaciones de nativos digitales*. Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação, 37, 203-221.
- Cornejo Temblador, J. I., Testón González, O., Cruz Alejos, J. J., & Aguillón Rojas, Y. (2021) *Comunidad Gamer: Procesos de subjetivación en comunidades digitales de videojuegos en la adolescencia*.
- C. Gutierrez-González y R. González-Pardo (2019) *Entre Tradiciones e Hipermediaciones: Una reflexión para la comunidad digital*.
- Ellis, C., Adams, T. E., & Bochner, A. P. (2011) . Autoethnography: An overview. Forum: Qualitative Social Research, 12 (1), Art. 10
- Ditec Comunicaciones (2022), *¿Qué es una experiencia inmersiva?* recuperado en: [¿Qué es una experiencia inmersiva? - Blog Noticias Ditec](https://www.infobae.com/america/tecno/2023/01/03/cuales-son-las-diferencias-entre-los-juegos-triple-a-indies-y-third-party/)
<https://www.infobae.com/america/tecno/2023/01/03/cuales-son-las-diferencias-entre-los-juegos-triple-a-indies-y-third-party/>
- Pérez-García (2018) El aprendizaje con videojuegos. Experiencias y buenas prácticas realizadas en las aulas españolas.
- Latorre, Ó. P. (2011). Géneros de juegos y videojuegos: una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. *Comunicació: revista de recerca i d'anàlisi*, 127-146.
- Pérez, J. F. H., Gómez, P. C., & Meroño, M. C. P. (2016). Taxonomía del videojuego: un planteamiento por géneros. In *La pantalla insomne* (pp. 2074-2093). Sociedad Latina de Comunicación Social.
- Universidad Nacional Autónoma de México (s.f). *Conocimientos fundamentales. Textos Narrativos*. Recuperado de [UNAM • Conocimientos Fundamentales | Español | Textos Narrativos](#)
- Pajares Tosca S., Heide Smith J., Egenfeldt-Nielsen S. (2019) *Understanding Video Games: The essential introduction* (Cuarta edición, Vol. 4). (2020). Reucperado

en:<https://dokumen.pub/understanding-video-games-the-essential-introduction-4-ed-9781138362994-9781138363052-9780429431791.html> (Obra original publicada 2008)

Culler, Jonathan. (2002) *Barthes: una introducción muy breve*. Oxford. Oxford University Press,

Fernández Ruiz, M., (2011). ELEMENTOS VISUALES EXPRESIVOS EN LA INTERACTIVIDAD DEL VIDEOJUEGO. Razón y Palabra, (75),

El Universal. (2020a). Videojuegos: ¿Son buenos o malos? Expertos responden. Recuperado de <https://www.eluniversal.com.mx/techbit/videojuegos-son-buenos-o-malos-expertos-responde>
[n](https://www.eluniversal.com.mx/techbit/videojuegos-son-buenos-o-malos-expertos-responde)

El Universal. (2020b). Los videojuegos fomentan la violencia, ¿qué dicen los expertos? Recuperado de <https://www.eluniversal.com.mx/techbit/los-videojuegos-fomentan-la-violencia-que-dicen-los-expertos>

Malgusto. (2023). El creador de Prince of Persia (1989) usó a su hermano para crear los movimientos del videojuego. Recuperado de <https://malgusto.com/el-creador-de-prince-of-persia-1989-uso-a-su-hermano-para-crear-los-movimientos-del-videojuegos/>

Gosciola, Vicente (2009). Narrativa audiovisual de los videojuegos: Aspectos comunes con el cine.

Arteneo. (s/f). Storyboard en videojuegos: ¿Qué es y cómo se aplica en la escuela de Madrid? Recuperado de <https://www.arteneo.com/blog/storyboard-videojuegos-escuela-madrid/>

Murúa Losada, Gonzalo Pablo (2016). El píxel hace la fuerza: Narrativa, cine y videojuegos en la era de las hipermediaciones

Gonzalo Pablo Murúa Losada (2016). Editado por Luis Videla-1a ed. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Elaleph.com

Simon Egenfeldt-Neilesen, J. H. (2020). understanding videogames the essential introduction. New York: Routledge.

Torres, E. L. (2022). De Borges al PS4. En E. L. Blanca E. López Pérez, Videojuegos y Lenguaje (págs. 55-78). Ciudad de México

Títulos de videojuegos citados:

- *Activision (2013) Call of Duty: Ghosts (Multiplataforma) [Videojuego]*
Activision
- *Alexander S. Douglas (1952) Nought and Crosses (EDSAC) [Videojuego]*
Alexander S. Douglas
- *Atari Inc. (1979) Adventure (Atari 2600) Atari Inc.*
- *Bethesda Game Studios (2011) The Elder Scrolls V: Skyrim (Multiplataforma)*
[Videojuego] Todd Howard
- *Bungie Studios (2001) Halo: Combat Evolved (Xbox) Microsoft Game Studios*
- *Blizzard Entertainment (2016) Overwatch (PlayStation 4, 5, Xbox One, X/S, PC) [Videojuego]*
- *Broderbund (1984) Karateka (Apple II) [Videojuego] Jordan Mechner*
- *Broderbund (1989) Prince of Persia (Apple II) [Videojuego] Jordan Mechner*
- *Electronic Arts (2008) Dead Space (Multiplataforma) [Videojuego] Glen Schofield.*
- *Electronic Arts DICE (2017) Star Wars Battlefront II (Playstation 4, Xbox One y PC) [Videojuego] Electronic Arts*
- *Epic Games (2017) Fortnite (Multiplataforma) [Videojuego] Epic Games*
- *Epic Games (2017) Fortnite: Battle Royale (Multiplataforma) [Videojuego]*
Epic Games
- *Epic Games (2021) Fortnite: Creative Mode (Multiplataforma) [Videojuego]*
Epic Games
- *Epic Games (2023) Fortnite: Festival Musical (Multiplataforma) [Videojuego]*
Epic Games
- *Epic Games (2023) Fortnite: Lego (Multiplataforma) [Videojuego] Epic Games*
- *Epic Games (2023) Fortnite: Rocket Racing (Multiplataforma) [Videojuego]*
Epic Games
- *Gearbox Software (2009) Borderlands (Multiplataforma) [Videojuego]*
Gearbox Software
- *Indescomp (1983) La Pulga (Apple II) [Videojuego] Paco Suárez y Paco Portalo*

- *Kojima Productions (2019) Death Stranding (PlayStation 4, 5 y PC)*
[Videojuego] Hideo Kojima
- *Konami Computer Entertainment Japan (1998) Metal Gear Solid (PlayStation)*
Hideo Kojima
- *Larian Studios (2023) Baldur's Gate 3 (PlayStation 5 y PC) [Videojuego]*
Larian Studios
- *Midway Games (1992) Mortal Kombat (Multiplataforma) [Videojuego]*
- *Naughty Dog (2013) The Last of Us (Playstation 3, 4) [Videojuego]*
Druckmann, N.
- *Nintendo EAD (1986) The Legend of Zelda (Nintendo Entertainment System)*
[Videojuego] Shigeru Miyamoto
- *Nintendo EAD (1987) Zelda II: The Adventure of Link (Nintendo Entertainment System) [Videojuego] Shigeru Miyamoto*
- *Pandemic Studios (2004) Star Wars: Battlefront (Nintendo Switch, PlayStation 4, 5, Xbox One, Series X/S, PC) [Videojuego] LucasArts*
- *Quantic Dream (2018) Detroit: Become Human (PlayStation 4) David Cage*
- *Rockstar Games (2013) Grand Theft Auto (Multiplataforma) Steve Martin*
- *Rockstar Games (2018) Red Dead Redemption 2 (Multiplataforma)*
[Videojuego] Sarwar, I.
- *Rocksteady Studios (2009) Batman: Arkham Asylum (Multiplataforma)*
[Videojuego] Sefton Hill
- *Rocksteady Studios (2011) Batman: Arkham City (Multiplataforma)*
[Videojuego] Sefton Hill
- *Rocksteady Studios (2015) Batman: Arkham Knight (Multiplataforma)*
[Videojuego] Sefton Hill
- *Squaresoft (1994) Final Fantasy VI (Super Nintendo, PlayStation, Game Boy Advance, Wii, SNES Classic Edition) [Videojuego] Hironobu Sakaguchi*
- *Squaresoft (2016) Final Fantasy XV (PlayStation 4, Xbox One, Windows)*
[Videojuegos] Hajime Tabata
- *Telltale Games (2012) The Walking Dead (Multiplataforma) [Videojuego] Sean Vanaman*
- *Warner Bros Games Montréal (2013) Batman: Arkham Origins (Multiplataforma) [Videojuego] Eric Holmes*

- *William Higginbotham (1958) Tennis for Two (Osciloscopio) William Higginbotham*
- *2K Games (2007) BioShock (PlayStation 3, Xbox 360 y PC) Ken Levine*